



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva

Irsan^{1✉}, Andi Lely Nurmaya. G², Adinda Pertiwi³, Fina R⁴

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia^{1,2,3,4}

E-mail : Irsanlely@gmail.com¹ Aln.nurmaya@gmail.com² AdindaPertiwi@gmail.com³
FinaR013@gmail.com⁴

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memerhatikan memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media. Program kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajarn inovatif menggunakan Canva yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan wawasan peserta pelatihan. Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode ceramah dan penugasan serta tanya jawab melalui Zoom Meeting serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan Canva. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi, a) tahap perancangan, b) tahap pelatihan, 3) tahap evaluasi. Pelaksanaan pengabdian ini pada akhirnya dapat memberikan tambahan wawasan dalam pembauatan media pembelajaran menggunakan canva dengan lebih komprehensif sebagai penunjang pembelajaran.

Kata kunci: media, pembelajaran, Canva

Abstract

The development of interesting learning media can help students to understand the material being taught because it has two-way communication. Computer-based learning media is the best media and source that can be used as a source of communication media, because students do not only pay attention to the media, but also interact with the media. This service activity program is in the form of training in making innovative learning media using Canva which aims to improve the abilities and insights of the trainees. The implementation of this service uses lecture and assignment methods as well as questions and answers through zoom meetings and direct practice of making innovative learning media using Canva. The steps of the activities carried out in this service activity include, a) the design stage, b) the training stage, 3) the evaluation stage. The implementation of this service can ultimately provide additional insight in making learning media using Canva more comprehensively as a learning support.

Keywords: media, learning, Canva

Copyright (c) 2021 Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, Fina R

✉ Corresponding author

Address : Universitas Muhammadiyah Buton

Email : Irsanlely@gmail.com

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>

ISSN 2721-9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat, sehingga dunia pendidikan harus mempersiapkan langkah-langkah yang tepat dan bermanfaat kepada perkembangan prestasi peserta didik. Perkembangan teknologi pada dunia hiburan mengalami peningkatan yang pesat, sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik sebagai contoh peserta didik lebih suka melihat sinetron, film, manin games, internet yang akan menjadi guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas (Astini, Sari, 2020). Oleh karena itu guru dituntut untuk mendesain sistem pembelajaran yang menarik sekaligus menghibur peserta didik.

Dunia pendidikan dewasa memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media (Putria et al., 2020). Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang menekankan pada keterampilan proses dan *active learning*, maka kiranya peranan media pembelajaran, menjadi semakin penting. Perubahan ini dapat menuju ke segi positif dan segi negatif, dan perubahan ini tidak hanya terjadi di dalam perubahan IPTEK yang semakin modern, tetapi juga sudah mulai merambah ke dunia pendidikan. Dengan adanya perubahan pada dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa.

Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional.

Sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan. Dengan kemajuan IPTEK akan dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswanya salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Tangsi et al., 2016).

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Rusdiana et al., 2021). Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran/pelatihan (Sunardi et al., 2021).

Sedangkan menurut (Jeklin, 2016), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs (Adam et al., 2015) bahwa segala alat

fisik yang dapat menyajikan pesan sehingga merangsang siswa untuk belajar merupakan media pembelajaran. Dengan demikian, (Iasha et al., 2020) media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada siswa agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya.

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memerhatikan memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media (Dony Novaliendry, 2013).

Media pembelajaran merupakan satu dari banyak hal yang menjadi penentu kesuksesan proses belajar mengajar. Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampikan penjelasan dari guru (Ika Mustika, Latifah, 2020). Maka dari itu, pembuatan bahan ajar yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran daring. Dalam pengabdian pada masyarakat kali ini, aplikasi Canva terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai

sebagai media yang membantu guru-guru membuat desain presentasi bahan ajar yang menarik. Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi Canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Berdasarkan pertimbangan pentingnya peranan media pembelajaran dan hasil survei awal, maka perlu diselenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. Pembuatan media pembelajaran menggunakan canva akan diberikan sebagai materi pelatihan (online dan offline) melalui Zoom Meeting, tatap muka di ruangan.

METODE

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) meliputi pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. Sesuai dengan permasalahan mitra seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, maka solusi yang ditawarkan adalah melakukan kegiatan *workshop*. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada bulan November sampai dengan bulan Desember 2021 dan kegiatan ini dilaksanakan di Kota Baubau. Adapun sasaran ini dalam kegiatan ini adalah calon guru Sekolah Dasar dan target yang ingin

dicapai adalah peserta mampu membuat media pembelajaran yang inovatif menggunakan canva.

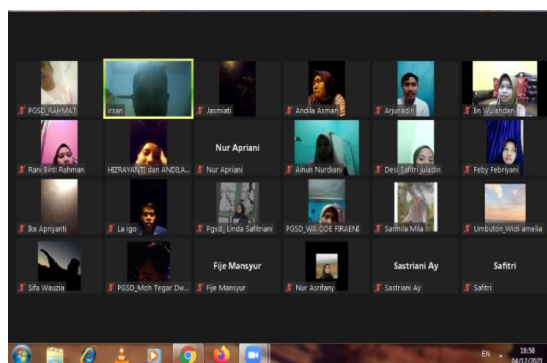
Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah 1) Melakukan tahap persiapan, pada tahap ini pemateri mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, menyusun slide presentase materi pelatihan, menyusun instrumen penilaian, dan mengajukan isin kegiatan pengabdian kepada masyarkat. 2) Memberikan arahan mengenai perencanaan media pembelajaran menggunakan Canva. 3) Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. Kegiatan ini dihadiri oleh peserta *workshop* berjumlah 26 orang dan dilaksanakan selama 1 hari. 4) Melakukan evaluasi tingkat ketercapaian kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi dan tanya jawab kepada peserta pelatihan terkait hambatan yang dialami peserta selama kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan kerja sama TIM yang terdiri dari dua dosen dan dua mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama tiga hari dengan metode pelaksanaan *belanded learning* (online dan offline). Kegiatan pertama (Zoom Meeting) adalah perancangan kegiatan dan pemberian materi mengenai perancangan media pembelajaran

kretatif, pemberian materi pengenalan aplikasi Canva, memberikan pemahaman kepada peserta hal-hal yang harus dipersiapkan selama kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi untuk menegukur sejauh mana pemahaman peserta dalam pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1. Perencanaan Kegiatan Pelatihan

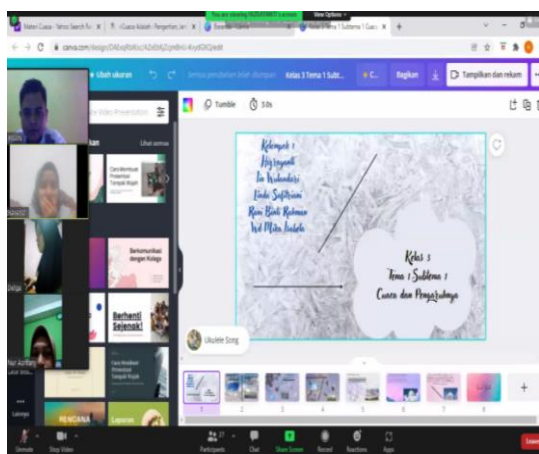
Pada kegiatan hari kedua adalah pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva. Pada kegiatan ini pemateri terlebih dahulu memberikan matarei penegenalan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan (Canva) mulai dari pengenalan loging, fitur, *resousces* Canva, edit teks, mewarnai teks, mengubah bentuk huruf, dan editing video pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran.

Setelah pemberian penjelasan awal dari TIM kegiatan pengabdian, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan kelas dan materi yang akan diajarkan dikelas. Selama proses pembuatan media pembelajaran tim pengabdian selalu mengawasi dan memberikan bantuan ketika ada peserta yang merasakan kesulitan dalam penggunaan aplikasi Canva.

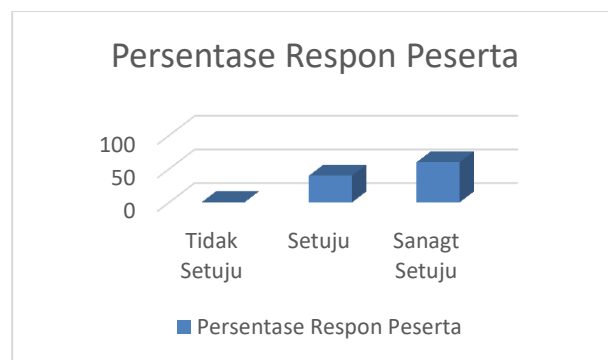
Tahap ketiga adalah pelaksanaan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan evaluasi ini dilaksanakan pada hari ketiga pelatihan (online). Pada tahap ini setiap perwakilan peserta mempersentasikan hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 3. Presentasi Media Pembelajaran yang Telah Dibuat

Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan proses pembelajaran. Dibawah ini adalah persentase respon peserta terhadap

pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 4. Respon Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Gambar diatas memperlihatkan respon yang diberikan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil yang diberikan peserta adalah tidak ada peserta yang tidak setuju, 40 % peserta memberikan penilaian setuju, dan 60% peserta sangat setuju media pembelajaran menggunakan Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diatas menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, termotivasi selama kegiatan pelatihan dan memberikan respon yang sangat bagus. Kegiatan pelatihan ini berhasil dan 100% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva yakni dapat membantu guru dalam mengoptimisasi kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik. Kegiatan pelatihan ini memberikan pemahaman dan kemampuan baru kepada peserta dalam

membuat media pembelajaran. Agar kegiatan ini lebih optimal, maka diharapkan peserta meningkatkan kemampuan dalam bentuk melatih diri secara mandiri. Selain itu diharapkan adanya kegiatan pelatihan yang berkelanjutan sehingga terjadi peningkatan kemampuan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada semua pihak yang terlibat dan membantu sehingga kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva berjalan lancar dan sukses.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., Kom, S., Msi, M., Syastra, M. T., Kom, S., & Si, M. (2015). *Steffi Adam, S.Kom., M.MSI. Dan Muhammad Taufik Syastra S.Kom., M.SI. 2015 PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI BAGI SISWA KELAS X SMA ANANDA BATAM*. 3(2), 78–90.
- Astini, Sari, N. K. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Lembaga Penjaminan Mutu STKIP Agama Hindu Amlapura*, 11(2), 13–25.
- Dony Novaliendry. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118.
<https://www.researchgate.net/publication/321193593%0AAPLIKASI>
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II*, 109–116.
- Ika Mustika, Latifah, dan R. B. P. (2020). Abdimas Siliwangi. *Peran Guru Dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa Di Media Sosial*, 03(01), 49–59.
- Jeklin, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. 4(July), 1–23.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Proses Pembelajaran dalam Jaringan (DARING) Masa Pandemi Covid- 19 Pada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.