
**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CANVA DI SMP NEGERI 4 KENDARI**Risnajayanti¹, Mawaddah², Umi Sulistiana³, Fitriyani⁴, Indriyanti⁵

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, FKIP Universitas Muhammadiyah Kendari

Email: risnajayanti0208@gmail.com, mawaddah215@gmail.com, ummysulistiana07@gmail.com,
indrhyanti8@gmail.com, fiskarani1123@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan atau memilih media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Program pengabdian masyarakat ini meliputi guru dan siswa agar termotivasi dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis canva digunakan untuk membuat tampilan presentation, video, poster, dan lain-lain. Aplikasi ini digunakan untuk menyediakan template desain yang mudah untuk diaplikasikan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik. Untuk itu perlu membuat inovasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media berbasis digital berupa Canva dalam pembelajaran. Canva merupakan program desain online yang banyak digunakan baik di dunia pendidikan maupun non pendidikan. Manfaat canva dapat menyediakan banyaknya fitur dan template yang menarik dan mudah digunakan. Evaluasi yang dilakukan untuk mengevaluasi pengetahuan serta keterampilan terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva setelah program pengabdian masyarakat dilaksanakan. Hasil evaluasi, untuk memahami efektivitas serta berdampak pada pengembangan program yang lebih baik dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Pengabdian masyarakat ini memberikan manfaat bagi guru dan peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dapat menerapkan media pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis canva, dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.

Kata Kunci:
Media
pembelajaran,
Berbasis Canva

ABSTRACT

This community service aims to improve teachers' abilities to develop or select effective, innovative, and fun learning media. This community service program encourages teachers and students to be motivated to learn. Canva-based learning is used to create presentations, videos, posters, etc. This application is used to provide design templates that are easy to apply according to the needs of teachers and students. For this reason, it is necessary to make innovations in learning by using digital-based media in the form of Canva learning. Canva is an online design program widely used in educational and non-educational worlds. The benefit of Canva is that it provides many interesting and easy-to-use features and templates. The evaluation was carried out to evaluate knowledge and skills related to training in creating canvas-based learning media after implementing the community service program. Evaluation results to understand the effectiveness and impact of developing better programs using digital-based learning media. This community service benefits teachers and students in gaining knowledge and skills that can be applied to learning media by adapting to technological developments. By implementing canvas-based learning media, teachers can increase creativity and skills in making visual learning and communication easy and fun.

Keywords:
*Learning media,
Canva based*

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat terutama di dunia pendidikan. Maka dari itu para guru diuntut untuk sadar dan memiliki kemampuan mengembangkan atau memilih media pembelajaran yang efektif dan menarik agar siswa termotivasi dalam proses pembelajaran. Kata “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau

“pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. (Singh & Hashim, 2020)

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran (Rusdiana et al., 2021).

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. (Irsan et al., 2021)

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik. (Rusdiana et al., 2021)

Pengabdian masyarakat dalam konteks ini, pentingnya dalam meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan atau memilih media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan. Dengan kegiatan pengabdian masyarakat, pemberian informasi, serta edukasi dapat disampaikan kepada guru untuk meningkatkan keterampilan yang dapat menerapkan media pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi. Dengan menerapkan media pembelajaran berbasis canva, diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan pelatihan ini menggunakan *canva* sebagai media untuk membuat perangkat pembelajaran agar guru dapat menciptakan pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik. Pelatihan Pemrograman menggunakan beberapa metode sebagai berikut:

- a. Metode Ceramah, untuk memberikan informasi materi kegunaan dan fitur-fitur yang ada pada *canva*
- b. Metode Praktek, untuk peserta pelatihan dapat secara langsung mengetahui dan mendapat pengalaman/pemahaman penggunaan *canva*
- c. Metode tanya jawab dan diskusi, untuk merespon setiap pertanyaan dari peserta pelatihan dan mengukur sejauh mana pemahaman peserta.

Dengan menggunakan beberapa metode tersebut bertujuan agar Pelatihan dapat berjalan dengan baik dan membina peserta pelatihan yang kesulitan atau kesusahan dalam Penggunaan *canva* pada semua guru di SMP Negeri 4 Kendari.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan penggunaan *canva* dilaksanakan atas kerjasama Asistensi Mengajar Merdeka Belajar Kampus Merdeka Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari dengan guru di SMP Negeri 4 Kendari. Pelaksanaan dilakukan observasi awal pada guru di SMP Negeri 4 Kendari. Adapun hasil observasi yang dilakukan dengan menentukan tema dalam melaksanakan pelatihan. Selanjutnya, mempersiapkan materi untuk pelatihan yang dipaparkan bersama guru. Pelatihan ini diikuti oleh 23 guru yang bertempat di ruang guru SMP Negeri 4 Kendari.



Gambar 1: Memperkenalkan Fitur-Fitur Canva

Dalam pelatihan ini pemateri terlebih dahulu melakukan mengenalkan aplikasi fitur-fitur dari aplikasi *canva* diantaranya

1. Desain Fitur ini merupakan fitur yang paling bermanfaat dan sangat mempermudah penggunaannya, apalagi yang masih dalam tahap belajar. Pada fitur ini kita hanya perlu mengganti tatanan teks atau menghapus shape yang tidak kita inginkan.
2. Elemen Fitur ini menyediakan berbagai macam gambar, pola bentuk, grafis, bagan, table, audio, stiker, bingkai, kisi dan lain sebagainya yang tentunya bagus dan menarik.
3. Teks canva pastinya menyediakan fitur teks, yang tentunya memuat gaya teks menarik dan membuat desain lebih bervariasi. Selain itu, kita bisa membuat teks bergerak atau dianimasikan.
4. Merek Brand Hub dari Canva memberikan semua kebutuhan tim untuk membuat desain merek yang sesuai dalam editor canva. Template brand pengguna, panduan brand, font, grafis, logo, proyek, dan lainnya akan tersedia dalam satu tempat.
5. Unggahan Pada fitur unggah ini kita dapat menunggah gambar, vidio, dan audio yang kita inginkan. Apabila file di terhapus, kita tidak perlu khawatir karena canva ini bersistem cloud, dimana ia otomatis menyimpan gambar yang telah diunggah.
6. Gambar Fitur desain ini dapat kita manfaatkan untuk menggambar berbagai bentuk dengan bebas dan membuat desain seperti infografis, mindmap, kolase foto, dan lain sebagainya
7. Proyek Pada fitur proyek ini kita bisa melihat kembali desain yang pernah kita buat sebelumnya
8. Aplikasi Fitur aplikasi ini menyediakan beragam konten untuk desain yang luar biasa dan pada fitur ini kita bisa melihat aplikasi apa yang sedang kita gunakan dan memudahkan akses dari aplikasi lain ke canva



Gambar 2. Praktek dan Diskusi Pembuatan Perangkat Pembelajaran

Pelatihan aplikasi canva telah terlaksana dengan baik atas partisipasi serta kerjasama tim pengabdian dengan guru di SMP Negeri 4 Kendari. Berdasarkan observasi yang dilakukan dalam pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva, bahwa pelatihan tersebut berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditandai dengan antusiasme guru sebagai peserta pelatihan dalam melakukan praktek secara langsung dan mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva.

Pada pelaksanaan pelatihan banyak guru yang tertarik dengan materi yang disampaikan. Beberapa guru terlihat dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Hasil evaluasi pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva yaitu, kemampuan dan pemahaman materi yang telah diberikan setelah melakukan pelatihan. Setelah pelatihan dilaksanakan, adapun manfaat bagi guru yaitu: peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain pembelajaran dengan aplikasi Canva. Selain itu, guru dapat merencanakan metode, model, media serta evaluasi pembelajaran untuk dimuat dalam modul ajar yang dibuatnya.

Puspita (2010), seiring perkembangan zaman, semakin pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi di berbagai aspek kehidupan, berkembang pula pemikiran manusia ke arah modernisasi, termasuk bidang pendidikan.

Faktor pendukung pelaksanaan pelatihan adalah:

- a. Adanya dukungan dari berbagai pihak baik dari SMP Negeri 4 Kendari dan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari.
- b. Kepedulian terhadap masalah yang terjadi dari pendidik pada saat mendesain pembelajaran dengan menyesuaikan perkembangan teknologi.
- c. Partisipasi yang tinggi dari peserta/guru dalam mengikuti kegiatan yang dilaksanakan.

Adapun faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian yaitu:

- a. Kurangnya pengetahuan dasar peserta tentang desain pembelajaran dengan aplikasi Canva.
- b. Jaringan internet yang digunakan peserta saat pelatihan tidak maksimal dalam mempelajari aplikasi canva untuk mendesain pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan aplikasi canva bagi guru mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan dibanding sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan terhadap guru dan hasil latihan praktek mendesain pembelajaran dengan aplikasi canva.
2. Keterampilan guru dalam mendesain pembelajaran yang meliputi: metode, model, media serta evaluasi pembelajaran untuk dimuat dalam modul ajar yang telah dibuat dengan aplikasi canva.
3. Guru sebagai peserta dalam pelaksanaan kegiatan sangat antusias yang terlihat dari proses pelatihan dari mengikuti materi serta keterlibatan dalam sesi tanya jawab/diskusi maupun praktek.

PERSANTUANAN

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Kendari. Selanjutnya, ucapan terimakasih disampaikan kepada SMP Negeri 4 Kendari yang telah memberikan izin, waktu serta tempat dalam melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva.

REFERENSI

- Alwi, Said. (2017). *Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran*. Journal prima edukasia. 8 (2):145-167
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- 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.
- Singh, P. K. P., & Hashim, H. (2020). Using Jazz Chants to Increase Vocabulary Power among ESL Young Learners. *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>

- Rahmatullah, Inanna, Andi tenri Ampa. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Volume 12 no. 2: 317-327.
- Mujahidin, Firdos. 2017. Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhammad Dedi irawan, dkk (2018) *implementasi E-arsip pada program studi teknik informatika*. (jurnal teknologi informasi) vol.2, no.1. juni 2018
- Ningrum, Rahma. F (2014) *Implementasi Logika Fuzzy Dalam Penentuan Pola Penggunaan Energi Listrik Pada Suatu Gedung Berdasarkan Hasil Audit Energi*. Journal teknik. Vol 3 No 1, Agustus 2014
- Zisca, P. D., Denik Wirawati, Zultiyanti. 2020. Desain Pembelajaran Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Muhammadiyah se-Gunungkidul. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*. November. 237-244