

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA SEBAGAI PENDUKUNG PROGRAM DIGITALISASI DI MTS ASSALAFIYAH MLANGI YOGYAKARTA

Riska Anintyawati¹, Dewi Masithoh^{2*}

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: deemasy@unu-jogja.ac.id

ABSTRAK

Pelatihan pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar agar lebih kreatif dan inovatif serta melatih guru-guru agar memiliki keterampilan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan media pembelajaran yang diberikan adalah editing video dan power point menggunakan aplikasi Canva untuk guru kelas delapan di di MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. Metode kegiatan pengabdian dimulai dari perencanaan, observasi, persiapan, dan pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi kegiatan. Program pengabdian dilaksanakan pada bulan Desember 2021 sampai dengan Februari 2022. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah guru dapat membuat media pembelajaran berupa video atau power point presentation menggunakan aplikasi Canva. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat mendukung program digitalisasi yang diselenggarakan oleh Pondok Pesantren Assalafiyah Yogyakarta.

Kata kunci: Aplikasi Canva; Digitalisasi; Media pembelajaran.

ABSTRACT

The aim of this Canva application-based instructional media development training is to enhance the teachers' competence in teaching, enabling them to be more creative and innovative. Additionally, the training aims to equip the teachers with the skills to develop instructional media using the Canva application. The training focuses on video editing and PowerPoint presentation using Canva for eighth-grade teachers at MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. The program method began with planning, observation, preparation, implementation, and evaluation. The program took place from December 2021 to February 2022. The outcome of this service activity is that teachers are now capable of creating instructional media in the form of videos or PowerPoint presentations using the Canva application. Through this training, it is expected that teachers will become more creative and innovative in designing instructional media, which will, in turn, support the digitalization program organized by Pondok Pesantren Assalafiyah Yogyakarta.

Keywords: Canva application; Digitalization; Learning media.

Article History:	
Diterima	: 25-11-2022
Disetujui	: 30-11-2022
Diterbitkan <i>online</i>	: 25-12-2022

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi, tantangan dunia pendidikan menuntut guru untuk terus beradaptasi dan berinovasi memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Setiap guru dituntut untuk bisa membuat proses pembelajaran memiliki suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Suasana kelas yang nyaman tergantung pada cara-cara guru dalam mengajar di kelas (Sevrika & Putri, 2022), sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kustandi (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (Melinda & Saputra, 2021) dan memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran (Sholikhah & Masithoh, 2022).

Media pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 2011). Adapun fungsi dari media pembelajaran itu sendiri (Sumiharsono, 2017), antara lain: penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif, penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap, media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Demikian pentingnya peran penggunaan media pembelajaran dan macam-macam media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam kegiatan pengabdian ini dipilih untuk melaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran audio-visual yang berupa video pembelajaran.

Media pembelajaran berupa video dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran yang disajikan secara jelas, karena memiliki unsur audio (suara) dan unsur visual (video). Sukiman (2012) menyatakan bahwa media video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Sedangkan, dalam pembuatan media pembelajaran berupa video dapat memanfaatkan aplikasi Canva. Zainuddin dan Awaluddin (2022) mengatakan bahwa Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Tanjung dan Faiza (2019) menyebutkan canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai bermacam fitur, seperti: presentasi, resume, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dari aplikasi canva antara lain adalah (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran; (3) memiliki banyak fitur yang telah disediakan; (4) menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran secara praktis; dan (5) dapat digunakan melalui laptop maupun smartphone. Dengan desain media pembelajaran yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan (Pelangi, 2020)

Adanya pelatihan yang lebih intensif bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran dan fungsi media pada proses pembelajaran, diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis digital, karena penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran (Nugraha, 2015; Hayati *et al.*, 2022). Selain itu, latar belakang dari pelatihan ini karena di Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi Yogyakarta ingin menerapkan sistem digitalisasi pada beberapa unit pelayanan, khususnya di MTs. Assalafiyah Mlangi. Teori digital selalu berkaitan erat dengan media, karena media terus berkembang seiring dengan majunya teknologi dari media lama yang sudah ada sampai media terbaru, sehingga mempermudah manusia dalam segala bidang terutama disini pada bidang pendidikan (Aji, 2016). Salah satu bentuk program digitalisasi yang disiapkan oleh Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi Yogyakarta adalah menyediakan fasilitas yang mendukung dalam kegiatan belajar mengajar berbasis digital yaitu berupa pemberian gadget tablet bagi guru dan siswa di MTs. Assalafiyah Mlangi. Oleh karena itu, guru diharapkan bisa lebih kreatif dan inovatif untuk memaksimalkan penggunaan fasilitas tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Dalam Bab Metode Pelaksanaan ini, penulis diminta untuk menuliskan: (1) Uraian solusi yang ditawarkan dan dilaksanakan

dalam mengatasi permasalahan mitra atau masyarakat sasaran program PKM, (2) Uraian metode pendekatan yang ditawarkan dan dilaksanakan dalam menyelesaikan persoalan mitra atau masyarakat sasaran program PKM, (3) Uraian prosedur kerja dalam menyelesaikan persoalan mitra atau masyarakat sasaran program PKM, (4) Kapan dan dimana program dilaksanakan, dapat dilengkapi dengan Peta Google lokasi kegiatan.

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian yaitu diskusi, pelatihan, dan praktik. Ada beberapa tahapan kegiatan, sebagai berikut: 1) tahap perencanaan, 2) observasi (kunjungan awal & diskusi dengan stakeholder), 3) persiapan, 4) pelaksanaan kegiatan, dan 5) Evaluasi kegiatan. Program pengabdian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2021 sampai dengan Februari 2022. Tahap perencanaan meliputi sosialisasi rencana kegiatan sampai pembahasan secara teknis kegiatan dengan pihak mitra. Tahap observasi dimulai dengan melakukan observasi awal dengan berkunjung ke tempat pengasuh PP. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta, observasi kedua bertemu para stakeholder unit Pendidikan yang ada di Pondok Pesantren Assalafiyah Mlangi Yogyakarta, observasi ketiga melakukan kunjungan ke kantor MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. Tahap persiapan meliputi penyusunan persiapan kegiatan/proyek. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian yang berupa kegiatan “Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Canva”. Kegiatan ini bertempat di Ruang Laboratorium MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta, sasaran pelatihan ini adalah guru-guru MTs. Assalafiyah khususnya guru yang mengajar di kelas delapan, peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan sebanyak 13 orang. Kemudian tahap terakhir yaitu evaluasi kegiatan, berupa refleksi dan evaluasi keberhasilan program pelatihan serta hambatan yang dihadapi. Ketercapaian kegiatan pengabdian ini berupa kebermanfaatannya untuk peserta pelatihan dan tindak lanjut penggunaan aplikasi Canva dalam merancang berbagai media pembelajaran.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PP. Assalafiyah Mlangi, Nogotirto, Gamping, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya di Unit Pendidikan MTs Assalafiyah. Pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru MTs. Assalafiyah dalam pembuatan media berbasis IT sebagai bentuk realisasi program digitalisasi pondok pesantren, dimana segala kegiatannya memanfaatkan teknologi berbasis digital, mulai dari kegiatan yang berhubungan dengan kedisiplinan siswa, pelaksanaan pembelajaran, sampai pelaporan hasil belajar siswa semua dilakukan secara digital. Semua siswa MTs. Assalafiyah juga dibekali dengan alat komunikasi berupa *tablet* sebagai bentuk fasilitas belajar guna

memaksimalkan proses pembelajaran. Untuk mendukung hal tersebut maka kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Canva.

Keunggulan kegiatan ini adalah dengan adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Rahmasari dan Yogananti (2021) yang menyatakan bahwa canva adalah salah satu *best platform* yang digunakan untuk mendesain. Kelebihan penggunaan canva adalah dapat digunakan dengan melalui *website* dan aplikasi *mobile*. Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti mendesain presentasi, resume, poster, pamflet, kartu ucapan, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan sebagainya dalam waktu yang singkat (Solihah & Zakiah, 2022). Selain itu, guru mendapatkan pengalaman untuk membuat sebuah media pembelajaran berupa video yang dapat mendukung dan mempertinggi proses dan hasil pengajaran yang berkenaan dengan taraf berpikir siswa (Wuryandani, 2012). Hal tersebut juga sesuai dengan Sudjana dan Rivai (2011) yang menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berupa video ini juga termasuk media yang berbasis digital sehingga penggunaannya bisa dilakukan dengan memanfaatkan *tablet* yang telah dimiliki oleh setiap siswa.

Kelemahan dari kegiatan ini adalah apabila ada guru yang belum mahir dalam penguasaan IT harus belajar pelan-pelan untuk membuat media pembelajarannya. Salah satu kendala lainnya adalah ketidaksiapan sumber daya manusia yaitu guru belum memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran. Ketidaksiapan ini dikarenakan pola kebiasaan pembelajaran yang masih belum menganggap penting peranan IT dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru cenderung sudah merasa puas akan materi yang telah diberikan secara langsung atau hanya melalui ceramah saja, sehingga menyebabkan guru tidak mau/malas untuk memanfaatkan sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran berbasis digital (Sawitri *et al.*, 2019).

Adapun kegiatan pengabdian ini melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah tahap perencanaan meliputi sosialisasi rencana kegiatan sampai pembahasan secara teknis kegiatan dengan pihak mitra. Tahap kedua adalah tahap observasi yang dimulai dengan melakukan observasi awal, berkunjung ke tempat pengasuh PP. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. Selanjutnya, berdiskusi dengan *stakeholder* atau rekan-rekan guru yang mengajar di MTs. Assalafiyah Mlangi. Kegiatan tahap satu dan dua ini dilaksanakan pada bulan Desember 2021.



Gambar 1. Kunjungan ke PP. Assalafiyah dan MTs. Assalafiyah.

Tahap ketiga adalah persiapan. Dilaksanakan pada minggu ke-1 dan ke-2 bulan Januari 2022. Selama proses persiapan ini hal yang dilakukan adalah membuat undangan pelatihan yang diberikan kepada guru-guru MTs. Assalafiyah, undangan didesain, dicetak, kemudian dibagikan ke guru-guru. Selain persiapan membuat undangan juga mempersiapkan *power point presentation* yang digunakan sebagai bahan pelatihan dan membuat *banner* pelatihan.



Gambar 2. Contoh undangan yang dibuat dengan aplikasi Canva.



Gambar 3. Powerpoint pelatihan media pembelajaran dengan aplikasi Canva.

Tahap keempat adalah pelaksanaan kegiatan, dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 20 Januari 2022 pukul 10.00-12.00 WIB, materi

pelatihan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva”, di ruang laboratorium MTs. Assalafiyah. Kegiatan pelatihan berjalan sesuai rencana, peserta hadir tepat waktu. Penguasaan IT setiap peserta berbeda-beda. Ada yang sudah mahir dan ada juga sebagian besar belum mahir dalam penguasaan IT. Peserta sangat antusias selama menjalani pelatihan dan berkeinginan kuat untuk belajar.

Tahap terakhir yaitu evaluasi kegiatan. Dilaksanakan pada bulan Februari 2022. Setelah acara pelatihan selesai kemudian melakukan refleksi dan evaluasi keberhasilan program pelatihan serta hambatan yang dihadapi. Hasil dari pelatihan pengembangan media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yaitu guru dapat membuat media pembelajaran berupa *video/powerpoint presentation* sebagai media belajar siswa sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Keberhasilan guru dalam membuat media tersebut maka dapat dikatakan pengabdian masyarakat ini mencapai hasil yang diharapkan.



Gambar 4. (a) Penyampaian materi; (b) Praktik aplikasi Canva; (c) *Follow-up* pembuatan media; (d) Foto bersama tim dan peserta.

KESIMPULAN DAN SARAN

Melalui kegiatan pengabdian ini, sebagai bentuk realisasi pendukung program digitalisasi di sekolah, pelatihan media pembelajaran dengan aplikasi Canva di MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta dapat tercapai dengan baik, antara lain: (a) Para peserta sangat antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan media pembelajaran dengan aplikasi canva mulai dari mendengarkan pemaparan pemateri sampai pada proses pembuatan media

pembelajaran; (b) Peserta menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video dan *powerpoint presentation*. Diharapkan hasil ini bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, media pembelajaran yang telah dibuat juga bisa diajarkan dengan memanfaatkan *tablet* yang telah dimiliki oleh setiap siswa sehingga bisa mendukung program; (c) Digitalisasi dari pondok pesantren itu sendiri, melatih peserta menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat media pembelajaran yang variatif, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi Canva.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada shohibul laboratorium sosial MTs. Assalafiyah Mlangi Yogyakarta yang telah mendukung dan memfasilitasi terlaksananya kegiatan pelatihan media pembelajaran dengan aplikasi Canva dan LPPM Universitas Nahdlatul Ulama Yogyakarta yang telah memberi dukungan serta membiayai kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. (2016). Digitalisasi, Era Tantangan Media (Analisis Kritis Kesiapan Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Menyongsong Era Digital). *Islamic Communication Journal*, 1(1), 43-54. DOI: [10.21580/icj.2016.1.1.1245](https://doi.org/10.21580/icj.2016.1.1.1245).
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Hayati, L., Subarinah, S., Baidowi, B., Kurniati, N., & Arjudin, A. (2022). Pelatihan pembuatan dan penggunaan alat peraga dalam pembelajaran volume bangun ruang bagi guru SD Gugus III Gunungsari. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(1), 101-107. Retrieved from <https://journal.unram.ac.id>.
- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital (Edisi Kedua)*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Melinda, T., & E.R. Saputra. (2021). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96-101. DOI: <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>.
- Nugraha, T.A. (2015). *Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Rejowinangun*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY. Yogyakarta.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatana Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA.

- Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
DOI: <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Rahmasari, E.A., & Yogananti, A.F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain) Andharupa. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165-178.
DOI: <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>.
- Sawitri, E., Astiti, M.S., & Fitriani, Y. (2019). Hambatan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, Palembang: 03 Mei 2019. Hal 202-213. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/>
- Sevrika, H., & Putri, D.M. (2022). Membimbing Guru – Guru Di SMP John Febby Padang dalam Menciptakan Suasana Mengajar yang Positive dan Menyenangkan Bagi Siswa. *JUPADAI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 84-88. Retrieved from <https://jurnal-adaikepri.or.id>.
- Solihah, S., & Zakiah, N.E. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Kreativitas dalam Pemasaran Produk UMKM Makanan Khas Daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*. 4(2), 1041-1050. DOI: <http://dx.doi.org/10.25157/ag.v4i2.8099>.
- Sholikah, D.J.M., & Masithoh, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas III Tema 6 “Energi & Perubahannya” di Sekolah Dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2). 98-108. DOI: <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.23>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sukiman, S. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sumiharsono, R. (2017). *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi.
- Tanjung, R.E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2), 80-85. DOI: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>.
- Wuryandani, W. (2012). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Zainuddin, M.S., & Awaluddin, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa Olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 3(1), 32-38. DOI: <https://doi.org/10.26877/jpom.v3i1.11912>.