

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *CANVA* UNTUK GURU MA NW UNWANUL FALAH PAOK LOMBOK

Muh. Zubair¹, Sawaludin^{2*}, Bagdawansyah Alqadri³, Edy Kurniawansyah⁴

^{1 2 3 4} Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Mataram. Jalan
Majapahit No. 62
Mataram, NTB 83112, Indonesia.

* Coresponding Author. E-mail: sawaludin@unram.ac.id

Received: 31 Agustus 2023 Accepted: 31 Agustus 2023 Published: 31 Agustus 2023

Abstrak

Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan dan pengimplementasian materi diperlukan keterampilan membuat desain media yang menarik dan menyenangkan. *Canva* merupakan salah satu *tools desain grafis* yang dirancang untuk memudahkan penggunaannya membuat berbagai desain kreatif dan inovatif secara online. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* bagi guru MA NW Unwanul Falah Paok Lombok. Pemilihan aplikasi *canva* yang akan digunakan karena penggunaannya tidak sulit dan terdapat versi yang tidak berbayar. Selain itu, *canva* juga menyediakan berbagai template yang menarik sehingga guru-guru dapat bebas memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam menggunakan *canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini menggunakan metode pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan pola *workshop* seperti : ceramah, praktik dan diskusi/tanyajawab. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu : (1) persiapan, (2) pelaksanaan pelatihan dan (3) evaluasi kegiatan. Penyampaian materi dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini diikuti oleh 43 guru-guru MA NW Unwanul Falah Paok Lombok. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis *canva* terselenggara dengan baik serta mampu meningkatkan kemampuan guru MA NW Unwanul Falah Paok Lombok dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta memiliki respon yang baik dan merasa antusias selama pelatihan berlangsung. Setelah selesainya kegiatan pelatihan, semua guru atau peserta mampu mengoperasikan aplikasi *canva* untuk membuat media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil respon, semua peserta mengatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi *canva* dalam menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan buat siswa.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, dan *Canva*

PENDAHULUAN

Pada Era revolusi industry 4.0 saat ini manusia tidak bisa terlepas dari teknologi, dikarenakan teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang sangat urgen. Memang tidak bisa dipungkiri bahwa perkembangan teknologi memiliki dampak yang sangat signifikan pada kehidupan manusia, baik itu dari segi sosial maupun dari segi berkomunikasi. Selain itu, teknologi juga diyakini mampu memberikan kemudahan dalam mengakses segala macam informasi dengan cepat dan mudah serta dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Kenyakinan inilah yang membawa manusia kearah zaman yang serba praktis, yang

kemudian merubah cara berintraksinya. Cara berkomunikasi dan berinteraksi manusia sekarang banyak dilakukan dengan memanfaatkan dunia virtual yaitu media online dan internet. Hal demikianlah yang kemudian menuntut manusia untuk lebih kreatif dan inovatif dalam segala hal, tidak terkecuali dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari pendekatan, metode dan model serta media pembelajaran sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan guru pada peserta didiknya. Ketepatan penggunaan pendekatan, metode dan model serta media pembelajaran akan sangat mempengaruhi



efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, kesiapan guru menjadi faktor terpenting sebagai kreator dalam mendisain pembelajarannya, baik itu dengan memanfaatkan media yang tepat, efisien dan menyenangkan bagi siswa. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Sekaitan dengan hal tersebut, Fatmawati (2018) mengatakan bahwa pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari ke hari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Dengan demikian, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West *et al.*, 2016).

Pemanfaatan teknologi dalam mengembangkan dan pengimplementasian materi diperlukan keterampilan membuat disain media yang menarik dan menyenangkan, karena media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ada berbagai macam pilihan perangkat lunak (aplikasi) untuk tata letak dalam pembuatan media pembelajaran, dari yang berbayar sampai yang bebas guna. Salah satu yang terkenal mudah dipakai adalah *canva*. *Canva* merupakan sebuah tools desain grafis yang dirancang untuk memudahkan penggunaanya membuat berbagai desain keren dan kreatif secara online. Kemudahan dalam pengaplikasiannya juga menjadi daya tarik tersendiri dari *canva*. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan *canva* sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran.

Berdasarkan kegiatan pelatihan *canva* yang telah dilakukan sebelumnya, pelatihan *canva* memberikan manfaat yang besar dalam media pembelajaran untuk peserta didik (Garris, 2020). Pelatihan *canva* juga memberikan wawasan pengetahuan di bidang *desain grafis* (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, &

Salman, 2020). Selain itu, pemanfaatan aplikasi *Canva* juga sangat baik dilakukan pada pembelajaran menyusun teks iklan (Mawardi & Sodiq, 2022) dan dalam peningkatan *technology knowledge* para guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa (Arifin, Ismail, Daud, & Azis, 2021)

Berdasarkan analisis situasi yang dilakukan, guru-guru MA NW Unwanul Falah memerlukan suatu aplikasi yang dapat dengan mudah digunakan dan tidak berbayar yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagian besar guru-guru MA Unwanul Falah NW Paok Lombok belum menggunakan aplikasi *canva* dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* bagi guru MA NW Unwanul Falah Paok Lombok. Pemilihan aplikasi *canva* yang akan digunakan karena penggunaannya tidak sulit dan terdapat versi yang tidak berbayar. Selain itu, *canva* juga menyediakan berbagai template yang menarik sehingga guru-guru dapat bebas memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan *canva* juga tidak terbatas pada pembuatan media pembelajaran, namun dapat digunakan untuk keperluan lain terkait desain grafis, seperti pembuatan sertifikat, poster kegiatan, logo dan hal lain yang dapat memberikan manfaat lebih kepada para peserta pelatihan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta pelatihan dalam menggunakan *canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini diperlukan untuk menambah minat siswa dalam menyimak materi yang diajarkan, sehingga harapannya pemahaman para siswa di sekolah mengenai materi yang diajarkan menjadi lebih baik.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode pelatihan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan menggunakan pola *workshop* seperti : ceramah, praktik dan diskusi/tanyajawab. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap yaitu : (1) persiapan, (2) pelaksanaan pelatihan dan (3) evaluasi kegiatan.

Metode ceramah dilakukan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan secara lisan tentang bagaimana cara membuat



media pembelajaran yang baik dan menarik, serta bagaimana menggunakan aplikasi Canva, serta memberikan contoh-contoh slide yang baik, interaktif dan menarik kepada peserta. Tujuannya adalah peserta mendapat inspirasi dan membuka pengetahuan awal peserta bahwa membuat media pembelajaran yang menarik.

Metode praktik dilakukan agar peserta dapat membuat media pembelajaran dengan didampingi tim pengabdian menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang diharapkan adalah peserta mampu memahami konsep awal dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran yang baik, menarik dan interaktif.

Metode diskusi dan tanya jawab bertujuan untuk mengetahui hal-hal dari materi yang masih belum dipahami oleh para peserta kegiatan pengabdian. Tim pengabdian membahas dengan rinci pertanyaan-pertanyaan dari peserta sehingga menambah pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan.

HASIL KEGIATAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk melatih guru MA Unwanul Falah NW Paok Lombok dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan aplikasi canva. Pertimbangan melaksanakan PKM di sekolah tersebut adalah di samping kami dari prodi sudah ada MoU atau Kerjasama dengan pihak sekolah, berdasarkan hasil analisis tim dari data awal yang kami peroleh melalui wawancara dengan pihak sekolah dan beberapa guru yang mengatakan bahwa banyak guru yang tidak mengenal aplikasi canva dan tidak sedikit juga guru yang hanya mengandalkan sistem ceramah dan mencatat. Adapun alur kegiatan pengabdian yang kami laksanakan di jelaskan sebagai berikut.

Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada tanggal 12 sd 14 Juli 2023, keseluruhan kegiatan dilakukan dengan metode ceramah, praktik dan diskusi. Kegiatan pertama pada tanggal 12 Juli 2023, tim memberikan penjelasan materi mengenai perancangan media kreatif dan inovatif melalui aplikasi canva, mengajarkan cara login, dan mengenalkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi serta menjelaskan fungsi masing-masing dari fitur tersebut. Penjelasan materi dilakukan selama kurang lebih 60 menit. Selanjutnya setelah penjelasan materi di hari pertama, peserta diberikan kesempatan untuk praktik langsung

membuat media visual berupa PPT yang menarik. Praktik berlangsung selama kurang lebih 60 menit, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan diskusi atau tanya jawab mengenai hal-hal yang tidak dimengerti dalam aplikasi canva.



Gambar 1. Pengantar kegiatan dan sambutan pihak sekolah

Pada kegiatan hari kedua pola penyampaian materinya sama dengan pola di hari pertama yaitu dengan ceramah penyampaian materi, praktik langsung dan diskusi/tanyajawab. Hanya saja di hari kedua, fokus pelatihannya pada pembuatan media perbelajaran yang berbasis *audio visual*, yang memanfaatkan fitur pembuatan video yang ada pada aplikasi. Outputnya tentu berbeda dengan dihari pertama yang menghasilkan slide PPT yang menarik, di hari kedua menghasilkan *audio visual* yang berupa video. Selama proses pelatihan tim pengabdian selalu mengawasi dan memberikan bantuan pada peserta yang mengalami kesulitan dalam praktik pembuatan media pembelajaran serta mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi *canva* tersebut. Di hari kedua di akhiri juga dengan kegiatan diskusi panjang bersama peserta, karna pembuatan media pembelajaran berbasis video ini sedikit rumit menurut mereka.

Pelaksanaan kegiatan di hari ketiga diisi dengan kegiatan evaluasi dan refleksi peserta untuk melihat respon dan hasil dari kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan cara melihat hasil design peserta yang sangat bervariasi. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta sudah memahami dan dapat mengoperasikan aplikasi *canva*. Selain itu, tim juga melihat dari apresiasi dan respon mereka yang begitu antusias dan positif dengan kegiatan ini. Sehingga kami sebagai tim pengabdian merasa pengabdian kami tidak sia-sia, dan bisa dikatakan kegiatan ini berhasil. Keberhasilan dari kegiatan pengabdian



ini tentu akan berdampak pada kegiatan pembelajaran di kelas, yang mana guru akan merasa terbantu dalam menyampaikan materi ke siswa. Melihat dari perkembangan teknologi hari ini, guru dituntut memiliki skill/keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran guna memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Mahardika, dkk (2021) mengatakan bahwa mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan efektif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran. Sejalan dengan itu juga Maharuli & Zulherman (2021) mengatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih baik, menarik, dan inovatif. Dengan demikian, pengabdian kami di nilai sangat bermanfaat dan dapat membantu guru dalam menyiapkan pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan, kegiatan kepada masyarakat berupa pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran berbasis *canva* terselenggara dengan baik serta mampu meningkatkan kemampuan guru MA NW Unwanul Falah Paok Lombok dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta memiliki respon yang baik dan merasa antusias selama pelatihan berlangsung. Setelah selesainya kegiatan pelatihan, semua guru atau peserta mampu mengoperasikan aplikasi *canva* untuk membuat media pembelajaran iteraktif. Berdasarkan hasil respon, semua peserta mengatakan sangat setuju dengan penggunaan aplikasi *canva* dalam menyiapkan pembelajaran yang menyenangkan buat siswa. Kegiatan pelatihan selanjutnya dapat dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan modul pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva* maupun aplikasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi *Canva* Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Universitas Negeri Makassar* (pp. 468-472). Makassar: Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Universitas Negeri Makassar.

Fatmawati, Ira. (2018). Peran Guru Dalam Pengembangan Kurikulum Dan Pembelajaran. *Revorma, Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*

Garris, P. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96.

Mawardi, N., & Sodiq, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *BAPALA*, 9(8), 198-207.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Voteteknika*, 7(2), 79-85. doi:<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Canva* Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480. doi:<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan *Canva* Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://jurnalkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>

Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265-271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>



CHEMISTRY EDUCATION PRACTICE

Available online at: jurnalfkip.unram.ac.id
