



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuhwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring

Dwi Krisbiantoro^{1*}, Abdul Azis², Riyanto³

¹²³Sistem Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia, 53127

E-mail:* dwikris@amikompurwokerto.ac.id

Doi : <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i1.853>

Info Artikel:

Diterima :
2022-03-24

Diperbaiki :
2022-04-06

Disetujui :
2022-04-11

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Guru

Abstrak: Guru merupakan ujung tombak dalam keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar saat ini perlu adanya inovasi dalam hal media pembelajaran agar siswa tidak cepat merasa bosan dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan. Hasil wawancara bersama dengan guru SD N Dukuhwaluh selama pandemi berlangsung guru kesulitan untuk menyampaikan materi kepada siswa karena pembelajaran dilakukan secara daring. Media pembelajaran yang dapat dikembangkan salah satunya dengan aplikasi canva, dengan aplikasi ini nantinya guru sangat terbantu dan siswa tidak merasa bosan. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah ceramah dan praktik langsung penggunaan canva kepada peserta pelatihan meliputi penjelasan tentang canva, penggunaannya dan diskusi serta evaluasi dari kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan dapat diperoleh proses pelatihan berjalan lancar dan guru dapat membuat media pembelajaran dengan canva dan respon dari pelatihan sangat positif dan mendukung kegiatan pelatihan yang diadakan.

Abstract: The teacher is the spearhead in the success of a learning activity. Teaching and learning activities currently need innovation in terms of learning media so that students do not feel bored and it is easy to understand the material presented. The results of interviews with SD N Dukuhwaluh teachers during the pandemic the teachers had difficulty delivering material to students because learning was carried out online. One of the learning media that can be developed is the Canva application, with this application the teacher will be very helpful and students will not feel bored. The methods used in

this training are lectures and direct practice of using Canva to training participants including explanations about Canva, its use and discussion and evaluation of activities. Based on the results of the evaluation of activities, it can be seen that the training process runs smoothly and teachers can create learning media with Canva and the response from the training is very positive and supports the training activities held.

Keywords: *Canva, Instructional Media, Teacher*

Pendahuluan

Wabah pandemi Covid 19 yang terjadi kurang lebih sekitar hampir 2 tahun saat ini tentunya membawa dampak perubahan dalam setiap bidang sektor kehidupan dan kebiasaan yang baru dalam kegiatan sehari-hari. Salah satunya adalah kegiatan proses pembelajaran yang harus dilakukan secara daring atau *online*. Hal ini tentu membuat sebagian pihak ada yang merasa kesulitan jika pembelajaran dilakukan secara daring atau *online*, salah satu faktor penyebabnya adalah belum siapnya sarana dan prasarana serta kemampuan untuk kearah digital yang belum merata.

Dengan adanya kebijakan tersebut tentunya pihak sekolah dalam hal ini guru perlu menyiapkan berbagai langkah dan persiapan untuk mengadakan proses pembelajaran secara online ataupun daring, namun tidak semua sekolah dan guru mampu melakukan pembelajaran secara online, karena keterbatasan sarana dan prasarana serta kemampuan dalam mengemas media pembelajaran secara online belum merata dikuasai oleh semua guru yang ada. [1] Agar terciptanya suatu proses belajar mengajar yang efektif dan inovatif dalam hal ini peran guru sangatlah dituntut agar guru dapat berinovasi dalam memberikan materi pelajaran karena guru merupakan ujung tombak didalam pembelajaran yang berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar [2]. Disamping dituntut dalam inovasi dalam hal pembelajaran guru juga dituntut untuk dapat terampil dalam perencanaan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran yang ada. [3] Agar tercipta suasana belajar yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi yang tepat dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan serta peserta didiknya, karena pendidikan merupakan aset masa depan untuk keberlangsungan sebuah bangsa perlu penanganan yang baik agar tercipta generasi yang unggul dimasa yang akan datang[4].

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana tambahan yang dapat digunakan dalam setiap kegiatan pembelajaran, karena fungsi dari media pembelajaran sendiri adalah untuk membantu mempermudah kemampuan daya

serap siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru [5]. Walaupun hanya sekedar alat bantu tetapi media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting karena media pembelajaran dapat memberikan daya nalar siswa, imajinasi, serta visualisasi terhadap materi dan kondisi yang sebenarnya secara nyata, sehingga siswa dapat dengan mudah mencerna materi dan akan berdampak nyata terhadap proses pembelajaran [6]. Dalam pengembangan sarana media pembelajaran yang dikemas secara menarik, hal ini dapat membantu siswa dalam memahami isi materi yang disampaikan dikarenakan dalam proses ini adanya interaksi langsung dengan media yang memudahkan siswa dalam proses belajar.

Media pembelajaran berbasis digital atau komputer adalah merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media sarana komunikasi, karena siswa tidak hanya dapat memperhatikan medianya saja melainkan dapat berinteraksi dengan media secara langsung [7] salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan salah satunya adalah *aplikasi canva* karena adanya teknologi komputer dan *smartphone* yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran daring atau *e-learning*.

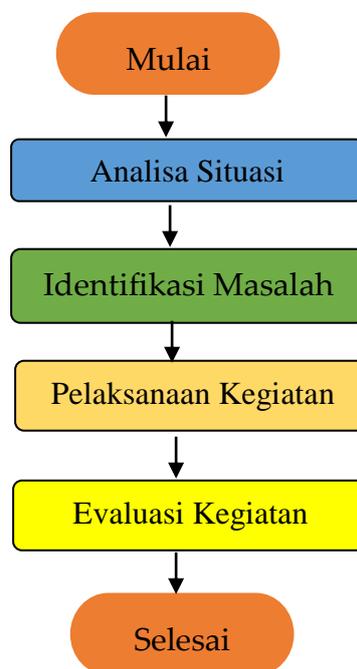
Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan terhadap guru SD Negeri Dukuhwaluh dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya

- a. Para guru belum terbiasa untuk merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi
- b. Para guru kesulitan untuk mendesain media pembelajaran yang menarik
- c. Para guru belum mendapatkan fasilitas pendampingan di dalam mengupgrade kemampuan dalam mendesain sarana media pembelajaran yang interaktif, efektif, dan efisien.

Berdasarkan dari permasalahan yang ada maka, tim pengabdian berupaya untuk menggunakan *software canva* sebagai media sarana pembelajaran daring. Adapun alasan penggunaan *canva* sendiri adalah *canva* memiliki banyak fitur dan template yang mudah digunakan bahkan oleh pengguna awam sekalipun. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu upaya yang dapat membantu guru sehingga perlu diadakan pengabdian masyarakat kepada guru dengan judul "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuhwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran daring".

Metode

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini metode yang digunakan adalah model ceramah serta praktik langsung kepada peserta dalam hal ini adalah guru SD Negeri Dukuhwaluh. Metode ceramah dalam hal ini pemateri atau tim pengabdian menyampaikan materi terkait dengan canva secara langsung menggunakan media presentasi sedangkan untuk metode praktik yaitu tim pengabdian memandu dan menjelaskan secara langsung dengan menjalankan canva di komputer peserta. Adapun tahapan dalam kegiatan pengabdian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian

1) Analisa situasi

Analisa situasi dilakukan dengan melakukan tahapan awal yaitu berupa wawancara terhadap para guru dan pihak kepala sekolah SD Negeri Dukuhwaluh sebagai penanggungjawab terkait dengan permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran daring.

2) Identifikasi Masalah

Pada tahapan ini berdasarkan hasil wawancara dirumuskan permasalahan yang ada yaitu kesulitan guru dan pihak sekolah dalam membuat media pembelajaran daring, karena beberapa faktor yang ada sehingga dari Tim

pengabdian memberikan usulan solusi berupa pelatihan pembuatan sarana media pembelajaran online dengan aplikasi *canva*.

3) Pelaksanaan kegiatan

Dalam tahapan ini menentukan kapan pelaksanaan kegiatan pelatihan akan dilaksanakan, pelaksanaan kegiatan dilaksanakan selama 3 hari pada tgl 06 Januari- 08 Januari 2022 dan untuk waktu pelaksanaannya 10.00 -12.00 Wib yang bertempat di SDN Dukuhwaluh.

4) Evaluasi kegiatan dan hasil

Pada tahapan ini evaluasi dilakukan dengan memberikan penilaian terhadap pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan dengan membagikan kuesioner kepada para peserta, adapun metode kuesioner yang diberikan menggunakan penilaian skala likert,[8] dimana metode ini digunakan untuk mengukur persepsi secara sosial dari kegiatan yang telah dilakukan.

Hasil dan Pembahasan

Tim pengabdian berjumlah 5 orang terdiri dari 1 ketua dan 2 anggota dosen dan 3 dari mahasiswa dari program studi sistem informasi dan informatika yang ikut membantu dalam pelaksanaan. Semua anggota dan ketua memiliki keahlian dalam bidang komputer sehingga tidak mengalami kendala dalam penyampaian materi.

Pada tahap pelaksanaan pengabdian ini tim membagi tugas dan membuat kegiatan menjadi 2 sesi, pada kegiatan sesi pertama yaitu penjelasan terkait dengan materi jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan secara online. Hal ini agar nantinya para peserta paham bahwa bukan hanya aplikasi *canva* saja yang dapat digunakan untuk media pembelajaran secara online dan kebutuhan peralatan apa saja yang harus dipersiapkan ketika mau mengadakan pembelajaran secara daring.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi

Pada sesi yang kedua, yaitu praktik langsung yang dipandu oleh semua anggota dan untuk mahasiswa juga membantu dan mendampingi peserta, hal ini agar semua peserta dapat praktik langsung dan bisa mengoperasikan *canva* secara cepat sehingga pendampingan perlu dilakukan. Dalam sesi ini hal yang dibahas antara lain meliputi fitur-fitur pengenalan dari aplikasi *canva* secara dasar, dilanjutkan dengan pengenalan *resources canva*, fitur editing teks kemudian cara presentasi pada *canva*, dan terakhir editing video pembelajaran pada *canva*.



Gambar 3. Tim Pengabdian Membantu peserta membuat media Pembelajaran

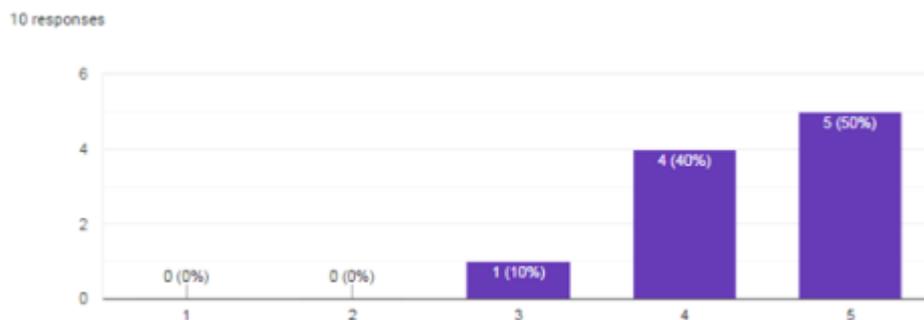
Pada tahapan ini juga peserta pelatihan mempraktikkan langsung dalam membuat media pembelajaran disesuaikan dengan materi kelas yang diampu oleh guru kelas masing-masing. Guru kelas membuat media pembelajaran didampingi oleh tim pengabdian dan dipandu langsung agar kedepannya menjadi lebih paham dan bisa membuat secara mandiri. Aplikasi *canva* sendiri tergolong aplikasi yang sangat mudah digunakan oleh para peserta karena aplikasi *canva* memiliki fitur gambar dan berbagai *template* yang sangat banyak dan dapat digunakan dengan berbagai tema yang ada.



Gambar 4. Hasil Desain dari Peserta Pelatihan

Setelah tahapan praktik membuat media pembelajaran selesai kemudian peserta memperlihatkan kepada peserta lain hasil media pembelajaran yang telah dibuat, hal ini sebagai tanggapan dan respon dari peserta apakah telah berhasil membuat atau belum sekaligus sebagai evaluasi secara langsung apakah materi dapat tersampaikan dengan baik.

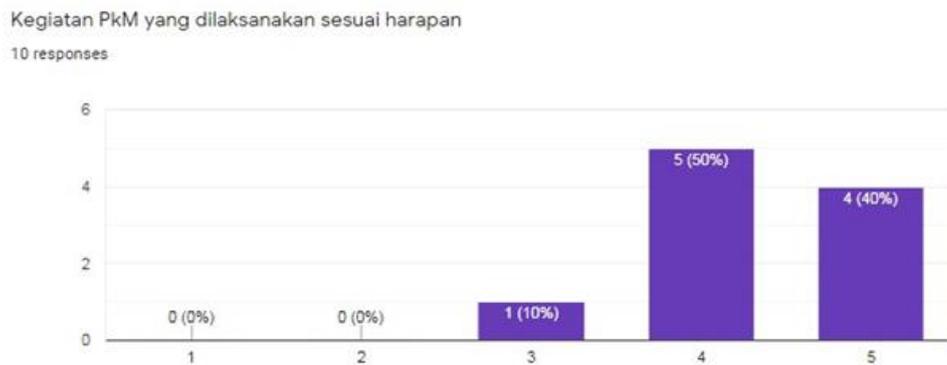
Untuk menilai dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan apakah telah tercapai dan sesuai dengan harapan yang telah ditentukan sebelumnya maka perlu dilakukan sebuah evaluasi [9]. Berikut adalah hasil penilaian atau evaluasi yang dilakukan rata-rata dari peserta pelatihan menyatakan bahwa kegiatan telah sesuai dan menambah pengetahuan dengan mendapatkan hasil respon 10 persen dengan menjawab Netral, 40 persen menjawab dengan Setuju dan 50 persen memberikan jawaban Sangat Setuju seperti tampak pada gambar 5.



Gambar 5. Respon peserta kebutuhan peserta terhadap pelatihan

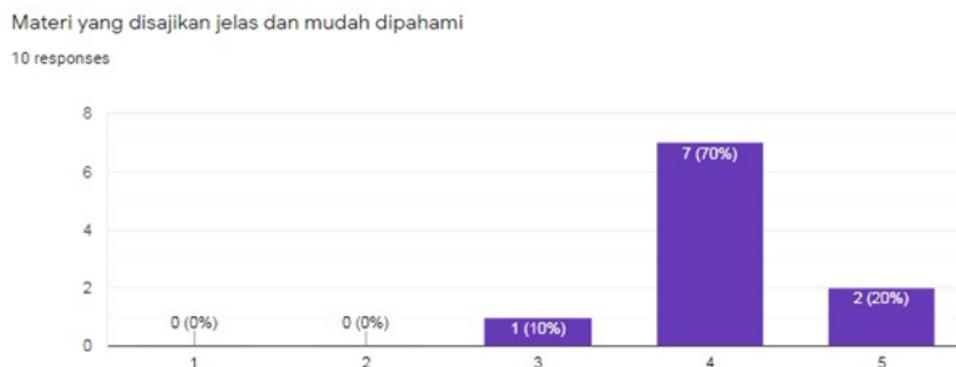
Pada gambar 6. Merupakan hasil evaluasi yang dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada para peserta pelatihan *canva* sebagai sarana media pembelajaran interaktif, adapun hasil terkait manfaat pelatihan sesuai dengan

harapan mendapatkan tanggapan atau respon dari responden sebesar 10 persen memberikan jawaban Netral, kemudian 50 persen yang menjawab Setuju dan 40 persen memberikan jawaban Sangat Setuju hasil tersebut dapat diamati pada gambar 6.



Gambar 6. Respon peserta manfaat pelatihan sesuai harapan

Pada gambar 7. menunjukkan hasil kuesioner peserta pelatihan *canva* terkait dengan pertanyaan seputar bagaimana bentuk pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan didapatkan hasil jawaban sebesar 10 persen dengan memberikan jawaban Netral, 70 persen meberikan jawaban paham akan materi yang disampaikan dan 20 persen memberikan jawaban sangat paham, hasil tersebut dapat terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Respon peserta terhadap materi mudah dipahami

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat diambil kesimpulan bahwa guru SD Negeri Dukuhwaluh sangat terbantu dengan pelatihan media pembelajaran menggunakan *canva* hal ini sejalan dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh [10], menyatakan aplikasi *canva* sangat mudah digunakan dan secara umum peserta dalam hal ini guru telah mampu membuat inovasi berupa media

pembelajaran yang dibuat secara mandiri yang dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran secara daring atau *online*.

Ucapan Terima Kasih

Kami sampaikan terima kasih kepada pihak SD N Dukuhwaluh beserta para guru dan kepala sekolah SD N Dukuhwaluh yang telah bersedia dan memberikan fasilitas kepada tim pengabdian untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dan juga kami ucapkan terima kasih kepada pihak LPPM Universitas Amikom Purwokerto atas dukungan serta izin yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dengan hasil yang baik sesuai dengan harapan.

Referensi

- V. A. Fitria, A. R. Habibi, L. Hakim, and M. Islamiyah, "Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi," *J. Pengabdian. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 75–82, 2021.
- M. P. Andi Ichsan Mahardika, Nuruddin Wiranda, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING," *J. Pendidik. dan Pengabdian. Masy.* Vol. 4 No. 3, Agustus 2021, vol. 4, no. 3, pp. 10–27, 2021.
- Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- K. Chairunnisa and V. H. Sundi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel," 2021.
- L. P. Yuli Purwati, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya," *JPPM*, vol. 1, no. 1, p. 42, 2019.
- Krisbiantoro Dwi, Azis Abdul, and Fitriani Amelia, "Pelatihan OBS Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Dan Kreativitas Guru SD Negeri 1 Pliken Pada UPK Kec. Kembaran Banyumas," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian. Kpd. Masyarakat)*, vol. 2, no. 3, pp. 432–443, 2021.
- Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.

Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*. 2007.

- A. S. Damayanti, Y. T. Musityo, and A. D. Herlambang, "Evaluasi Kepuasan Pengguna Aplikasi Tapp Market Menggunakan Metode EUCS (End User Computing Satisfaction)," *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 2, no. 11, pp. 4833–4839, 2018.
- A. N. Arifin, F. Daud, and A. Azis, "Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa," pp. 468–472, 2021.