

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar

Hamka.L^{1,a},Evi Ristiana¹, Adnan¹ Abdul Muis¹, A.Farida Aarsal¹, Muliana G.H¹, Yade K. Yasin²

¹Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,

²Program Studi Gizi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Universitas Negeri Makassar, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

^aEmail: evi.ristiana@unm.ac.id

Abstrak

Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang membantu guru untuk membuat berbagai jenis pembelajaran kreatif secara *online*. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat memudahkan guru-guru SD yang belum cukup terampil dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam merancang pembelajaran interaktif. Pada kegiatan ini guru-guru SD Negeri Mandai melakukan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva*. Hasilnya, mereka mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva, Guru*

PENDAHULUAN

Pengembangan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran. Bagi guru, media membantu mengkonkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta belajar aktif. Bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berpikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dan sumber belajar dapat membantu tugas guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang ditentukan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya dan permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan. Terkait dengan itu, media dan sumber belajar perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar, materi dan karakteristik siswa. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun dalam pemanfaatannya di kelas, perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa.

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah *et al.*, 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli *et al.*, 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai

dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari ke hari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati *et al.*, 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West *et al.*, 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Agar siswa dapat termotivasi maka ada empat prinsip penting yang memainkan peran kunci (Reiser & Dick, 1996) yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain *Canva* meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. *Canva* dapat dioperasikan menggunakan perangkat laptop melalui *web browser* dan gawai atau *handphone* (iOS dan Android) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya *template* dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan *Canva* banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. 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. Peserta pelatihan merupakan guru sekolah dasar di Kabupaten Gowa yang belum mengetahui tentang apa itu aplikasi *Canva* dan manfaatnya bagi mereka dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik agar bisa menambah motivasi belajar peserta didik, karena hal ini berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

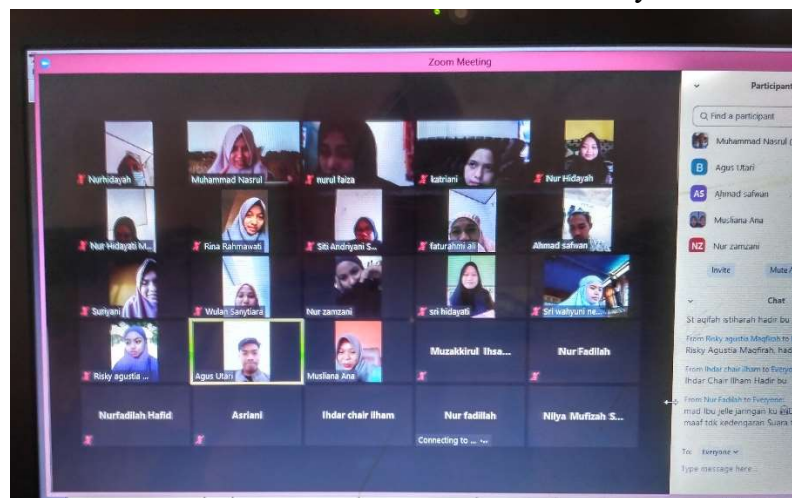
Rancangan penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) dengan mengadaptasi tahapan penelitian tindakan kelas yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (2018) seperti yang tercantum dalam Burns (2020). Dimana kami tim peneliti melakukan penelitian terhadap antusias siswa SD Negeri Mandai dalam menggunakan aplikasi desain grafis yang sangat bagus dan bermanfaat untuk kedepannya nanti.

Tahap persiapan dimulai dari pembuatan materi, pembuatan dan pembagian brosur digital, pembuatan link pendaftaran, kuesioner umpan balik dan model pemberian hadiah *doorprize* kepada peserta yang mampu menjawab pertanyaan. Persiapan tersebut kurang lebih membutuhkan waktu sekitar 2 bulan. Untuk pelaksanaannya, kegiatan ini dilakukan pada bulan Juli 2022 secara daring via *Zoom meeting application* dimulai dari pukul 09.00 hingga 12.00 dengan urutan acara sebagai berikut:

No	Nama Acara	Waktu
1	Registrasi ulang (pengecekan kehadiran peserta)	09:00-09:15
2	Pembukaan	09:15-09:30

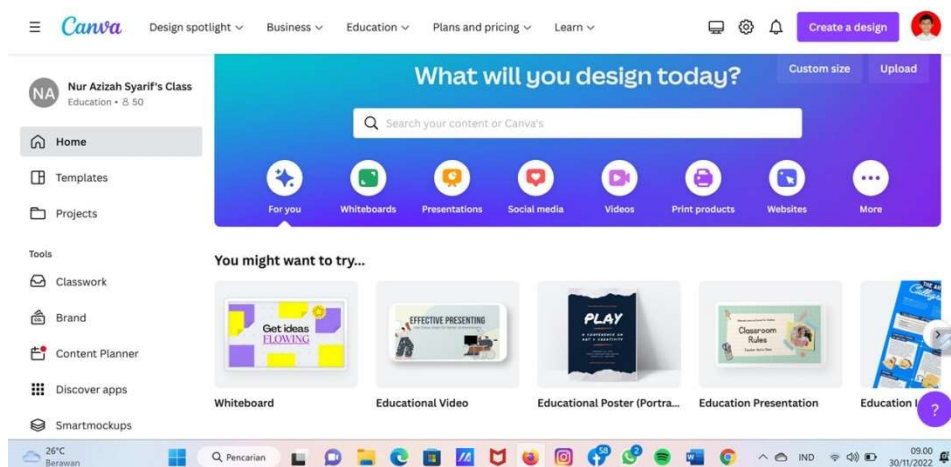
3	Materi 1: Pengenalan Aplikasi <i>Canva</i>	09:30-10:00
4	Sesi Tanya jawab	10:00-10:15
5	Materi 2 : Desain <i>Canva</i>	10:15-10:45
6	Sesi Tanya jawab	10:45-11:00
7	Membuat Media Pembelajaran Berbasis <i>Canva</i>	11:00-11:20
8	Pengisian Kuisioner oleh Peserta	11:45-11:55
9	Penutupan	11:55-12:00

Dalam pelaksanaannya, peserta yang telah melakukan pendaftaran melalui URL, hadir secara penuh berjumlah 20 orang. Mayoritas peserta masih awam terhadap aplikasi *Canva*, dan dalam pelaksanaan pelatihan tersebut mereka antusias dan aktif bertanya.



Gambar 1. Proses pembelajaran aplikasi *Canva*

Untuk materi pelatihan pertama, peserta yang hadir diberikan paparan dalam bentuk *Power Point Presentation* (PPT). Setelah itu pada materi kedua, yaitu aplikasi *Canva*, materi yang disampaikan dalam bentuk tutorial dasar secara bertahap dengan menjalankan langsung aplikasi materi tersebut dan disampaikan dengan memperkenalkan tiap fungsi menu yang ada pada *Canva* dan beberapa pilihan *layout* yang dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran.



Gambar 2. Media Aplikasi *Canva*

Setelah memberikan penjelasan aplikasi *Canva* secara umum dan bagaimana membuat/registrasi akun *Canva*, selanjutnya pemateri mengajarkan cara membuat media pembelajaran berbasis *Canva*. Pertama, cara membuat presentasi pembelajaran yang menarik. Dalam prosesnya, pemateri sudah mempersiapkan *template* presentasinya, kemudian mulai mengajarkan bagaimana menambah teks ataupun gambar/animasi/elemen agar presentasi lebih menarik. Kedua, membuat presentasi video pembelajaran. Caranya yaitu presentasi yang tadi dapat direkam dengan menggunakan fitur ‘tampilkan dan rekam’ pada aplikasi *Canva*.

Peserta dianggap mampu dalam mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *Canva* ini, serta peserta sangat merasa tertarik dalam mengeksplor kreativitasnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bimbingan mendesain dengan aplikasi *Canva* ini merupakan salah satu dari bentuk pengabdian Dosen Pendidikan kepada Guru SD Negeri Mandai. Sekolah ini memiliki 20 orang tenaga guru. Dari hasil penelitian yang dilakukan para guru sebagai peserta menunjukkan antusiasme dan ketertarikan lebih terhadap aplikasi *Canva*. Semua peserta mencoba melakukan semua langkah yang diberikan dari tahap pertama hingga pada tahap terakhir.

Tahap pertama yaitu persiapan dimulai dari pembuatan materi, pembuatan dan pembagian brosur digital, pembuatan link pendaftaran, kuesioner umpan balik dan model pemberian hadiah *doorprize* kepada peserta yang mampu menjawab pertanyaan. Semua peserta aktif dalam hal itu sehingga pemberian materi berlangsung sangat efisien dan tidak ada kendala.

Untuk materi selanjutnya, peserta yang hadir diberikan paparan dalam bentuk *Power Point* (PPT). Pada materi kedua, yaitu aplikasi *Canva*, materi disampaikan dalam bentuk tutorial dasar secara bertahap dengan menjalankan langsung aplikasi tersebut. Kemudian memperkenalkan tiap fungsi menu yang ada pada *Canva* dan beberapa pilihan *layout* yang dapat dipilih untuk membuat media pembelajaran. Setiap peserta diarahkan untuk membuat media pembelajaran berupa PPT kemudian mencari *template* yang mereka sukai dan melakukan hal sesuai dengan yang diarahkan oleh pemateri. Isi dari PPT tersebut tergantung dari peserta sendiri, mereka bisa membuat apapun dengan kreasi mereka sendiri dan semua hasil PPT dari para guru tersebut sangat bagus meskipun masih ada beberapa yang masih perlu diperbaiki, namun pencapaiannya sudah sangat baik dan memuaskan sebagai seorang pemula. Pembuatan video juga diajarkan kepada guru dimana *template* video juga telah disediakan oleh aplikasi *Canva*, sehingga peserta hanya perlu memilih sesuai yang dibutuhkan. Untuk memasukkan video atau suara caranya yaitu presentasi yang tadi dapat direkam dengan menggunakan fitur ‘tampilkan dan rekam’ pada aplikasi *Canva*.

Berdasarkan hasil evaluasi para guru, banyak siswa menunjukkan adanya kemajuan dalam hal wawasan dan pengetahuan dalam bidang teknologi jika dibandingkan sebelum adanya bimbingan belajar ini. Hal lain yang teramati sebagai hasil dalam proses bimbingan belajar ini adalah meningkatnya kemampuan para guru, seperti kemampuan mengedit, berkreasi serta mengembangkan pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan bimbingan belajar merupakan solusi yang efektif dan signifikan terhadap upaya peningkatan kemampuan guru di SD Negeri Mandai.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Dosen Pendidikan terlaksana dengan baik berkat kerja sama dengan pihak guru SD Negeri Madai. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi guru SD. Dimana dosen dapat berbagi ilmu dan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik agar dapat menambah motivasi peserta didik dalam belajar. Hasil pelatihan diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Canva* sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring. Desain materi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran adalah faktor yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan media yang sesuai agar peserta merasa nyaman dan mudah memahami materi (Rahmatullah dkk., 2020).

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur kami panjatkan kepada *Allah Subhanahu wa Ta'ala* karena atas berkat dan rahmat-Nya kami dapat menyelesaikan karya tulis ilmiah ini. Serta kami ucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan artikel ilmiah ini baik dalam proses pembuatan dan administrasi yaitu kepala sekolah, guru dan staf SD Negeri Mandai

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, L. (2011). "Character Education Integration". *International Journal of History Educaation*, 12(2), 392–403.
- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). "Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia". *Creative Education*, 03(08), 70–76.
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Burn, A. (2020). *Doing Action Research in English Language Teaching: A Guide for Practicioners*. New York: Routledge 270 Madison Ave Cipta.
- Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). "Development learning model of charactereducation through e-comic in elementary school". *International Journal of Education and Research*, 3(9), 369–386.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Isman, A. (2011). "Instructional Design In Education: New Model". *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 10(1), 136–142.
- Mahnun, N. (2012). "Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran)". *An-Nida'*, 37(1), 27–34.
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). "Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar". *Jurnal Ad'ministrare*, 5(1), 1–6.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar

- Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 284–288. Ramli, A.,
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 5–7.
- Rahmatullah, dkk. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha : Vol. 12 No. 2 Rusdiana, R. Y., dkk. 2021. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran *Canva* bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. Jurnal Pendidikan Magister IPA : Vol. 4 No. 3
- Reiser, R. A. (2001). "A history of instructional design and technology: Part II: A history of instructional design". Educational Technology Research and Development, 49(2), 57–67.
- Reiser, R. A., & Dick, W. (1996). "Instructional planning: A guide for teachers".
- Allyn and Bacon. Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". Journal of Language and Literature, 8(2), 143–149.
- Sharif, A., & Gisbert, M. (2015). "The Impact of Culture on Instructional Design and Quality Afsaneh". International Journal of Instruction, 8(1), 143–156. Sutarno, E., & Mukhidin. (2013). "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa Smp Di Kota Bandung". sJurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan, 21(3), 203–21
- .