

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI APLIKASI CANVA BAGI GURU SDN 235 PALEMBANG

**Kiki Aryaningrum¹, Aldora Pratama², Arief Kuswidyanarko³,
Putri Dewi Nurhasana⁴, Ali Fakhrudin⁵, Rury Rizhardi⁶, Sonia
Anisah Utami⁷, Pita Purnama Sari⁸, Eel Lestari⁹**

Universitas PGRI Palembang

kikiaryaningrum@yahoo.co.id¹, aldorapratama@univpgri-palembang.ac.id²,
arieframelan90@univpgri-palembang.ac.id³, putridewi.nurhasana@univpgri-palembang.ac.id⁴,
alifakhrudin12@gmail.com⁵, ruryrizhardi@univpgri-palembang.ac.id⁶,
soniaanisahutami@yahoo.co.id⁷

Abstrak

Media pembelajaran dimanfaatkan teknologi informasi sehingga situasi belajar yang awalnya learning with effort menjadi learning with fun. Media pembelajaran berupa visual, audio, maupun audio visual. Dalam pelatihan ini, media desain Canva menjadi salah satu pilihan sebagai media pembelajaran karena mempunyai template yang beragam dan juga menarik sehingga banyak diminati oleh pengguna terutama di ruang lingkup pendidikan. Pembuatan media pembelajaran yang menarik bisa membuat siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi-materi yang diajarkan oleh guru serta membuat siswa tidak jenuh dalam belajar. Adanya komunikasi atau proses penyampaian yang baik maka siswa akan mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Dalam pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan sebelum dan sesudah mendapatkan pelatihan. Hal ini bisa dilihat dari hasil pre tes dan post tes.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Aplikasi Canva.*

Abstract

Learning media is utilized by information technology so that learning situations that were originally learning with effort become learning with fun. Learning media in the form of visual, audio, and audio visual. In this training, Canva's design media is one of the choices as a learning medium because it has a variety of templates and is also attractive so that it is in great demand by users, especially in the educational sphere. Making interesting learning media can make it easier for students to understand and understand the material taught by the teacher and make students not bored in learning. With good communication or delivery process, students will easily understand the learning material delivered by the teacher. This training it can be conclude that there was an increase before and after receiving the training. This can be seen from the result of the pre test and post test.

Keywords: *Learning media, canva app.*

PENDAHULUAN

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kemampuan para pendidiknya untuk mengubah karakter generasi penerusnya ke depan. Pencapaian Indonesia hingga saat ini tidak terlepas dari peran seorang guru yang telah membimbing anak muridnya menjadi manusia dewasa dan berperan aktif dalam pembangunan. Guru merupakan tenaga pendidik yang mempunyai tugas pokok melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas guru meliputi instruction, education, and management. Kaitannya dengan tugas instruction, guru mentransfer pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam hal ini, guru berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik sehingga kelak akan menjadi orang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang tinggi.

Dalam meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik dalam pengetahuan guru yang profesional harus mempunyai

keterampilan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu seorang guru dalam memberikan pemahaman kepada peserta didik (Arsyad, 2019). Perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula learning with effort menjadi learning with fun. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. 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 digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva (Canva,

WAHANA DEDIKASI

2017). Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula.

mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran.

Sekolah Dasar Negeri 235 Palembang yang beralamatkan di jl. Kapten Robani Kadir, Kelurahan. Talang Putri Kecamatan. Plaju, Kota Palembang merupakan SD Negeri yang terakreditasi B. Kepala sekolah SD Negeri 235 bernama Emmilianty, S.Pd dengan jumlah guru 24 orang guru. Guru di sekolah ini 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.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka dilaksanakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva bagi guru Sekolah Dasar Negeri 235 Palembang.

BAHAN DAN METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 235 Palembang, pada tanggal 7 Januari 2023.

Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat

Narasumber yang memberikan pelatihan ada 7 Dosen, Adapun materi yang disampaikan masing-masing dosen yaitu :

Tabel 1. Penyampaian Materi

| No | Nama | NIDN | Materi |
|----|-----------------------------|------------|--|
| 1. | Kiki Aryaningrum, M.Pd. | 0608018602 | Desain Aplikasi Canva |
| 2. | Putri Dewi Nurhasana, M.Pd. | 0204109107 | |
| 3. | Arief Kuswidyankarko, M.Pd. | 0217039001 | Work Shop Penyusunan R Pembelajaran dengan Canva |
| 4. | Ali Fakhruddin | 0231079501 | |
| 5. | Aldora Pratama, M.Pd | 0223099301 | Hakikat Media Pembelajaran |
| 6. | Sonia Anisah Utami, M.Sn | 0201099401 | Evaluasi hasil kegiatan ke Guru dalam bentuk Pre dan Post Test |
| 7. | Rury Rizhardi, M.Pd | 0227088801 | |

Metode yang dilakukan dalam pelatihan ini adalah metode Pelatihan dan pendampingan. Pelatihan ini dilakukan untuk membantu guru-guru SD dalam meningkatkan kreativitas pembuatan media pembelajaran.

Sebelum melakukan pelatihan guru SD Negeri 235 diberikan soal pre test terlebih dahulu mengenai media pembelajaran. Setelah itu baru melakukan pelatihan pembuatan media menggunakan aplikasi Canva yang dilakukan secara bergantian, dengan mengenalkan terlebih dahulu aplikasi Canva setelah itu dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas

WAHANA DEDIKASI

guru dan wawasan bahwa dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dan media tidak selalu harus dibeli namun juga dapat memanfaatkan teknologi dan aplikasi-aplikasi yang sudah dikembangkan agar media yang dibuat lebih menarik dan membuat siswa lebih antusias belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan secara tatap muka dan diikuti oleh kepala sekolah dan guru-guru Sekolah Dasar Negeri 235 Palembang. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 7 Januari 2023. Pelatihan ini diawali dengan pembukaan dan pemberian *pretest* untuk mengukur pengetahuan awal peserta pelatihan.

Setelah *pretest* dilanjutkan dengan penyampaian materi dan demonstrasi aplikasi Canva oleh narasumber yang sudah ada di aplikasi android sebagai gambaran bagi peserta pelatihan. Persentase kehadiran peserta adalah 100%, ini menunjukkan bahwa peserta sangat antusias mengikuti pelatihan mengingat peran media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi agar siswa lebih memahami materi yang sedang diajarkan. Narasumber yang dilibatkan adalah

berasal dari tim PkM. Pada sesi praktik narasumber dibantu oleh dua orang mahasiswa semester III dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Kegiatan pelatihan selanjutnya adalah instalasi dan penggunaan aplikasi *Canva*. Setelah itu guru-guru dan kepala sekolah mencoba aplikasi *Canva*. Hasil dari percobaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang dilakukan oleh peserta.

Percobaan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* yang dilakukan oleh peserta menunjukkan bahwa peserta dengan mudah memahami dan menguasai teknik-teknik penggunaan aplikasi *Canva*. Selain itu juga terjadi peningkatan pengetahuan peserta tentang pembuatan media pembelajaran.

Pre-test dan post-tes diberikan kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta sebelum dan setelah diberikan ilmu melalui pelatihan yang dilaksanakan. Pengukuran terhadap pencapaian tujuan instruksional khusus (TIK) dari kegiatan yang dilaksanakan untuk mengetahui hal-hal berikut:

1. Pengetahuan peserta tentang penggunaan media pembelajaran
2. Pengetahuan peserta tentang media pembelajaran
3. Pengetahuan peserta tentang implementasi media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*

WAHANA DEDIKASI

Pada tabel 2 ditunjukkan komposisi materi evaluasi pre-test dan post-test, hasil masing-masing sesi tes ditunjukkan pada tabel 3 dan 4.

Table 2. Komposisi Materi Evaluasi

| No | Tujuan Instruksional Khusus (TIK) | Butir Soal | Jumlah |
|----|---|------------|--------|
| 1 | Pengetahuan peserta tentang penggunaan media pembelajaran | 1,2 | |
| 2 | Pengetahuan peserta tentang aplikasi Canva | 3,4,5 | |
| 3 | Pengetahuan peserta tentang pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva | 6,7,8,9,10 | |

Table 3. Hasil Pre-test

| No | Peserta | TIK 1 | TIK 2 | TIK 3 | Nilai |
|------------|------------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | Peserta 1 | 2 | 2 | 3 | 70 |
| 2 | Peserta 2 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 3 | Peserta 3 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 4 | Peserta 4 | 2 | 1 | 3 | 60 |
| 5 | Peserta 5 | 1 | 1 | 4 | 60 |
| 6 | Peserta 6 | 2 | 1 | 5 | 80 |
| 7 | Peserta 7 | 1 | 2 | 5 | 80 |
| 8 | Peserta 8 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 9 | Peserta 9 | 1 | 1 | 4 | 60 |
| 10 | Peserta 10 | 1 | 1 | 3 | 50 |
| 11 | Peserta 11 | 1 | 1 | 3 | 50 |
| 12 | Peserta 12 | 1 | 1 | 4 | 60 |
| 13 | Peserta 13 | 2 | 1 | 4 | 70 |
| 14 | Peserta 14 | 2 | 2 | 5 | 90 |
| 15 | Peserta 15 | 1 | 2 | 5 | 80 |
| 16 | Peserta 16 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 17 | Peserta 17 | 1 | 1 | 4 | 60 |
| 18 | Peserta 18 | 2 | 1 | 4 | 70 |
| 19 | Peserta 19 | 1 | 2 | 5 | 80 |
| 20 | Peserta 20 | 2 | 3 | 3 | 80 |
| 21 | Peserta 21 | 2 | 2 | 3 | 70 |
| 22 | Peserta 22 | 2 | 3 | 4 | 90 |
| 23 | Peserta 23 | 2 | 2 | 3 | 70 |
| 24 | Peserta 24 | 1 | 1 | 2 | 40 |
| Total | | 34 | 41 | 94 | 1730 |
| Rata2 soal | | 1,6 | 1,7 | 3,9 | 72 |

Table 4. Hasil Post-test

| No | Peserta | TIK 1 | TIK 2 | TIK 3 | Nilai |
|------------|------------|-------|-------|-------|-------|
| 1 | Peserta 1 | 2 | 3 | 4 | 100 |
| 2 | Peserta 2 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 3 | Peserta 3 | 2 | 2 | 4 | 90 |
| 4 | Peserta 4 | 2 | 2 | 3 | 70 |
| 5 | Peserta 5 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 6 | Peserta 6 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 7 | Peserta 7 | 1 | 2 | 5 | 80 |
| 8 | Peserta 8 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 9 | Peserta 9 | 1 | 2 | 4 | 70 |
| 10 | Peserta 10 | 1 | 3 | 4 | 80 |
| 11 | Peserta 11 | 2 | 3 | 4 | 90 |
| 12 | Peserta 12 | 1 | 3 | 4 | 80 |
| 13 | Peserta 13 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 14 | Peserta 14 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 15 | Peserta 15 | 2 | 2 | 5 | 90 |
| 16 | Peserta 16 | 2 | 3 | 4 | 90 |
| 17 | Peserta 17 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 18 | Peserta 18 | 2 | 2 | 4 | 80 |
| 19 | Peserta 19 | 1 | 3 | 5 | 90 |
| 20 | Peserta 20 | 2 | 3 | 4 | 90 |
| 21 | Peserta 21 | 2 | 2 | 3 | 70 |
| 22 | Peserta 22 | 2 | 3 | 4 | 90 |
| 23 | Peserta 23 | 2 | 3 | 5 | 100 |
| 24 | Peserta 24 | 2 | 3 | 3 | 80 |
| Total | | 43 | 62 | 102 | 2080 |
| Rata2 soal | | 1,81 | 2,60 | 4,20 | 86,7 |

Analisis dan Evaluasi Hasil

Kegiatan pelatihan dilaksanakan untuk memberikan pemahaman kepada kepala sekolah dan guru-guru SD tentang bagaimana pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran, serta pelatihan secara teknis kepada kepala sekolah dan guru-guru SD tentang penggunaan aplikasi Canva.

Menggunakan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor pendukung agar siswa lebih cepat memahami materi pelajaran yang sedang diajarkan oleh guru. Maka dari itu guru-guru SD harus lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Hasil pelatihan ini dapat dilihat

WAHANA DEDIKASI

berdasarkan perbandingan nilai pencapaian setiap poin TIK yang ditunjukkan pada tabel 5.

Tabel 5. Perbandingan Hasil Capaian TIK Pre-test dan Post-test

| No | Tujuan Instruksional Khusus (TIK) | Pencapaian | | |
|-------|---|------------|-----------|-----------|
| | | Pre-test | Post-test | Penilaian |
| 1 | Pengetahuan peserta tentang penggunaan media pembelajaran | 34 | 43 | |
| 2 | Pengetahuan peserta tentang aplikasi Canva | 41 | 62 | |
| 3 | Pengetahuan peserta tentang implementasi pembuatan Media menggunakan Aplikasi Canva | 94 | 102 | |
| Total | | 169 | 207 | |

Berdasarkan tabel 5, peningkatan pengetahuan peserta tentang media pembelajaran adalah 9%, hal ini dikarenakan masih minimnya informasi penggunaan media pembelajaran yang cocok dalam setiap pembelajaran agar siswa lebih cepat memahami materi pelajaran. Pengetahuan peserta tentang aplikasi Canva mengalami peningkatan 21% hal ini dikarenakan aplikasi Canva masih baru bagi guru-guru SD. Dan Pengetahuan peserta tentang implementasi pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva mengalami peningkatan 8% dikarenakan aplikasi ini membutuhkan kemampuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi tersebut. Peningkatan tujuan instruksional khusus dalam tiga poin mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 38%, artinya kegiatan

pelatihan yang diselenggarakan menambah pengetahuan peserta pelatihan.

Pengetahuan yang diperoleh tersebut diharapkan dapat diimplementasikan oleh peserta dalam membuat media pembelajaran sehingga proses belajar mengajar berjalan dengan baik dan lebih menarik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, pengetahuan guru-guru serta kepala sekolah yang dilaksanakan di SD Negeri 235 Palembang bertambah. Pembuatan media pembelajaran yang menarik dan bisa membuat siswa lebih mudah memahami dan mengerti materi-materi yang diajarkan oleh guru serta membuat siswa tidak jenuh dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Abdul Kadir. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Barbara, Seels, dan Richey, R. C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of the Field*. Washington: AECT.

WAHANA DEDIKASI

Canva (2017): *Arti Warna Dan Simbolis*

https://www.canva.com/id_id/belajar/artiwarna-dan-simbol-dari-merk/

(Diakses: 04 Agustus 2020)

Tanjung R.E., & Faiza, D. 2019. *Canva*

Sebagai Media Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektro dan Informatika. Vo.7(2).

Qomaruna (2019): *Pengertian Layout*

<https://qomaruna.com/pengertian-layout/> (Diakses: 04 Agustus

2020)