

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN CANVA BAGI GURU DAN SISWA
SDN 25 MADELLO SOPPENG**

Ismail¹⁾, Nurul Azmy Rustan²⁾, Muh. Risaldi³⁾

¹ Sistem Informasi, Universitas Lamappapoleonro
email: ismail@unipol.ac.id

² PGSD, Universitas Lamappapoleonro
email: nurulazmy@unipol.ac.id

³ Sistem Informasi, Universitas Lamappapoleonro
email: risaldimuh@gmail.com

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangatlah banyak penting dibutuhkan selama pandemi. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran yang menarik dapat tercipta kegiatan pembelajaran yang mudah diingat dan mudah dipahami. Canva adalah grafik aplikasi desain yang membantu pengguna membuat berbagai jenis bahan ajar berbasis multimedia. Menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk merancang media pembelajaran. Hampir semua guru di SDN 25 Madello belum mampu membuat media pembelajaran berbasis multimedia sehingga penyampaian materi kepada siswa masih rendah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva untuk guru di SDN 25 Madello, Soppeng. Kegiatan pelatihan dilakukan di beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, praktik, dan evaluasi. Hasil dari Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Kata Kunci : *Aplikasi Canva*, Guru SDN 25 Madello, Media Pembelajaran Interaktif.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran. 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. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi

informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

Sekolah Dasar Negeri 25 Madello berada di wilayah Kabupaten Soppeng. Lokasi sekolah berada Kecamatan Lalabata, Kabupaten Soppeng. Sekolah ini berada di pinggiran kota, namun demikian sekolah ini memiliki cukup banyak torehan prestasi di skala kabupaten. Jumlah guru di sekolah ini berjumlah 13 orang, yang sebagian besar berpendidikan akhir Strata 1 Jurusan Pendidikan. Menurut Wartomo (2016), Guru dengan berbagai kompetensinya, mempunyai peranan sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator dan lainnya. Peranan-peranan tersebut tidak bisa dilepaskan dalam rangka pengembangan kecerdasan baik intelektual, emosional dan spiritual .

Tuntutan guru sebagai pengajar untuk dapat menyampaikan materi-materi pembelajaran di masa new normal merupakan tantangan besar, salah satunya kurangnya motivasi siswa dalam menyimak pembelajaran daring (Cahyani, 2020). Motivasi belajar siswa penting artinya karena berpengaruh dalam keberhasilan pembelajaran (Resmini dkk, 2021). Selama pandemi kegiatan belajar mengajar di SDN 25 Madello dilakukan secara daring. Aplikasi yang digunakan ialah *Google Classroom* dan *WhatsApp* untuk memberikan tugas dan menyampaikan file materi ajar.

Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting diperlukan di masa new normal. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Video merupakan media audio visual, dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, kreatif serta berkesan (Febrianto dkk, 2020). Hampir seluruh guru di SDN 25 Madello belum mampu membuat media pembelajaran berbasis video sehingga ketersediaan materi ke siswa masih rendah. Fasilitas wifi dan Laptop di SDN 25 Madello diharapkan dapat dimanfaatkan maksimal oleh para guru dengan membuat video pembelajaran.

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, persentasi, video persentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan 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 media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi,

grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran interaktif menggunakan canva menjadi solusi tim kepada mitra. Keterampilan membuat bahan ajar berbasis animasi akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran dan siswa dapat memutar ulang materi-materi pelajaran. Sejalan menurut Setiawan dan Jatmikowati (2021) bahwa di era sekarang, guru harus mampu berevolusi dan berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tim dan mitra sepakat untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva bagi guru-guru dan Siswa SDN 25 Madello.

METODELOGI PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di ruang Kelas SDN 25 Madello. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi/ penyuluhan, praktek dan evaluasi kegiatan. *Pretest* dan *postest* juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan akhir guru SDN 25 Madello terkait materi yang akan diberikan. Tahapan kegiatan adalah sebagai berikut:

- Pada tahap awal TIM Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 25 Madello
- Penentuan jadwal kegiatan bersama Kepala Sekolah SDN 25 Madello
- Pembuatan Modul Pelatihan
- Registerasi Peserta
- Pemberian Materi Pelatihan
- Evaluasi Pelatihan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif. Partisipasi adalah keterlibatan masyarakat dalam proses perencanaan dan pembuatan keputusan tentang apa yang akan dilakukan dalam pelaksanaan program, dalam berbagi

manfaat dari program pembangunan dan evaluasi program pembanguna (Ismail, Nusri, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu SDN 25 Madello diantaranya: (1) belum ada guru di SDN 25 Madello yang memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia pada proses pembelajarannya; (2) belum ada guru yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia; (3) sebagian guru belum memiliki laptop, sehingga selama ini proses pembelajaran menggunakan media handphone hanya memanfaatkan aplikasi WhatsApp; dan (4) minimnya kreatifitas dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis yang tersedia di media handphone.

Berdasarkan permasalahan mitra yang sudah dipaparkan, tim pengusul dan mitra telah sepakat bahwa *update* kompetensi guru dalam hal kemampuan membuat media pembelajaran merupakan persoalan prioritas yang harus diselesaikan. *Update* kompetensi dilakukan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Canva bagi guru SDN 25 Madello

B. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Berikut ini adalah proses pelaksanaan kegiatan pengabdian pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan aplikasi Canva bagi guru SDN 25 Madello:

- 1) Proses Pemberian Materi Pengenalan Canva



Gambar 1. Proses Pemberian Materi

Gambar diatas merupakan proses pemberian dan penjelasan materi tentang canva, dimana dijelaskan mulai dari definis aplikasi canva, tujuan dan manfaat aplikasi canva, dan cara pembuatan template bahan ajar menggunakan canva.

- 2) Praktek Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva



Gambar 2. Praktek Pembuatan Media Pembelajaran

Gambar diatas merupakan proses praktikum pembuatan media pembelajara, proses praktikum dimulai penjelasan dari pemateri, langkah-langkah pembuatan bahan ajar, kemudian pembuatan animasi pembelajaran, selanjutnya menampilkan slide show. Setelah selesai pembuatan media pembelajaran kemudian di buatkan dalam bentuk bahan ajar slide animasi

- 3) Proses Pengujian Hasil



Gambar 3. Proses Pengujian Hasil

Gambar diatas merupakan proses pengujian hasil pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Tahapan pengujian dimulai dari pengujian template, pengujian slide show. Dari hasil pengujian dapat dilihat bahwa media yang dibuat berjalan lancar dan menghasilkan media pembelajaran yang

interaktif dan kreatif dari guru-guru yang mengikuti pelatihan.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, terdapat beberapa faktor pendukung dan penghambat. Faktor yang menjadi pendukung adalah besarnya minat dan antusiasme para peserta dalam mengikuti pelatihan sehingga kegiatan berlangsung dengan penuh semangat. Sedangkan faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelaksanaan, serta keterbatasan fasilitas komputer. Selain itu terdapat kendala jaringan pada tempat praktikum sehingga menghambat pelatihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi sosialisasi, praktek, dan evaluasi pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini guru SDN 25 Madello selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan canva, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan canva untuk mata pelajaran yang diampu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan kontribusi atas terselesainya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, yaitu kepada yang terhormat :

1. Rektor Universitas Lamappapoleonro.
2. Ketua LPPM Universitas Lamappapoleonro.
3. Kepala Sekolah SDN 25 Madello Soppeng.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada Tim Pelaksana ini mendapat imbalan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Akhirnya kami sebagai pelaksana pengabdian ini

berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi semua pihak yang menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3(1).
- Ismail, Nusri, A. Z. (2022). PELATIHAN JARINGAN KOMPUTER PADA LEMBAGA PELATIHAN DAN KURSUS AQILAH TEKNO EDUKASI. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL (Abdimas Unipol)*, 1(1), 44–47.
- Resmini, S., Satriani, I., dan Rafi, M. 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4 (2): 335-343
- Setiawan, B.A., dan Jatmikowati, T.E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1):1-8
- Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi GuruGuru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-110
- Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85
- Wartomo, W. 2016. Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VII*, (November).