



PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA DI SMP SWASTA ISLAM MUTHMAINNAH

Oleh

Yosephina Payu Wao¹, Jumilah Gago², Yuliana Yenita Mete³, Ainun Jariyah⁴, Melania Priska⁵, Maimunah H. Daud⁶, Veronika Praja Sinta Mbia Wae⁷, Maria Waldetrudis Lidi⁸, Maria Fatima Mei⁹, Laurensia Due¹⁰

^{1,2,3,4,5,6,7,8,10}Program Studi Pendidikan Biologi, Universitas Flores, Ende, NTT,

Indonesia

⁹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Flores, Ende, NTT, Indonesia

E-mail: yosephina0319@gmail.com

Article History:

Received: 21-12-2024

Revised: 19-01-2025

Accepted: 24-01-2025

Keywords:

Kekambuhan, Schizophrenia
Dan Keluarga

Abstract: *Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu unsur penting yang perlu dikuasai oleh guru maupun pengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran pada era saat ini. Tujuan pengabdian masyarakat ini yaitu untuk mengenalkan dan melatih para guru dalam menguasai pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu dengan aplikasi Canva. Pelatihan ini diberikan kepada 12 guru SMP Swasta Islam Muthmainnah. Metode pelatihan yang digunakan yaitu dengan pengarahan, diskusi dan tanya jawab, praktik langsung di lapangan serta pendampingan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru memahami penggunaan Canva dan mampu mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis Canva yang kemudian dapat diaplikasikan kepada beberapa siswa*

PENDAHULUAN

Pada perkembangan pengetahuan dan teknologi pada era revolusi industri 4.0, kualitas pendidikan dituntut untuk meningkat seiring dengan perkembangan zaman. Salah satu unsur penting yang ikut berkembang pada era saat ini ialah media pembelajaran. Media yang digunakan saat ini sangat beragam, bukan hanya media audio atau visual saja namun berkembang hingga multimedia. Menurut Shalikhah et al (2017), media pembelajaran multimedia yang digunakan akan lebih efektif dan efisien dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar. Kehadiran media pembelajaran membawa peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Kesulitan guru dalam menyampaikan materi dapat teratasi dengan penggunaan media pembelajaran.

Pengalaman belajar yang dialami siswa sangat ditentukan oleh peran guru. Guru merupakan ujung tombak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Peran guru dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dalam menentukan media pembelajaran. Menurut Shalikhah et al (2017), media pembelajaran merupakan segala hal yang berperan menyalurkan pesan, menstimulasi perasaan, pikiran, dan perhatian, serta minat siswa yang mendorong adanya proses belajar pada diri siswa. Guru menentukan media pembelajaran



yang tepat dengan karakteristik siswa dan materi yang diajarkan sehingga menghasilkan kualitas kegiatan pembelajaran.

Keterampilan penggunaan media pembelajaran multimedia mendukung pembelajaran secara interaktif (Harsiwi, 2020). Pada Media pembelajaran interaktif terdapat integrasi antara audio, visual, baik berupa gambar maupun teks sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang lebih menarik sehingga memudahkan proses belajar siswa dan mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa (Maryani, 2013). Karakteristik penting dari sebuah media pembelajaran interaktif ialah media yang dihadirkan tidak hanya mengarahkan siswa untuk memperhatikan objek namun juga dituntun melakukan interaksi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami apa yang diajarkan guru karena media ini menciptakan komunikasi dua arah. Rusma (2012) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang sangat mendukung pembelajaran interaktif dikarenakan peserta didik tidak hanya memerhatikan media namun juga berinteraksi dengan media.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru yaitu media pembelajaran berbasis Canva. Canva merupakan platform online yang menyediakan desain grafis yang membantu pengguna untuk mendesain berbagai kebutuhan produk digital seperti Power Point, Poster, e-modul dan lain-lain. Canva menawarkan banyak fitur-fitur beragam dan mudah diakses yang dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam menyajikan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Aplikasi Canva membantu siswa lebih memahami materi ajar guru karena Canva menyediakan tampilan teks, tabel, grafik, dan animasi yang menarik yang menarik minat siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), Canva merupakan media pembelajaran yang memudahkan guru dalam pembelajaran dan sekaligus menghemat waktu guru dalam mengadakan media pembelajaran.

Sebagai salah satu sekolah yang cukup peka dengan adanya kemajuan teknologi, SMP Swasta Islam Muthmainnah menyadari pentingnya adanya pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi. Menjawab hal ini para Dosen Program Studi Pendidikan Biologi melakukan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, yang bertujuan untuk melatih keterampilan para guru SMP Swasta Islam Muthmainnah yang umumnya belum banyak memanfaatkan Canva sebagai Media pembelajaran Interaktif.

METODE

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah terjadi pada tanggal 19 Mei 2024 bertempat di SMP Swasta Islam Muthmainnah, Kabupaten Ende, NTT. Peserta pelatihan terdiri dari guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah sebanyak 15 peserta. Pelatihan ini diberikan oleh dosen dari Program Studi Pendidikan Biologi sebanyak delapan orang, satu dosen program studi pendidikan matematika dan satu orang mahasiswa program studi pendidikan biologi Universitas Flores. Metode pelatihan yang digunakan oleh para pemateri yaitu dengan pengajaran, diskusi dan Tanya jawab, praktik langsung di lapangan dan pendampingan. Tahap dari kegiatan pengabdian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan pada mitra maka Tim PKM menyiapkan



rancangan persiapan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SMP Islam Muthmainnah Ende terkait cara penggunaan aplikasi Canva dalam mendesain presentase bahan ajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan secara luring di SMP Swasta Islam Muthmainnah di Kabupaten Ende. Kegiatan Pelatihan diawali dengan menyampaikan materi tentang pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa serta tujuan dari penggunaan aplikasi Canva, guru-guru diminta untuk membuat akun canva bagi siswa, guru-guru mensimulasi aplikasi canva. Tim PKM mendampingi guru-guru cara menggunakan aplikasi canva dalam mendesain bahan ajar presentase.

3. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam mendesain bahan ajar presentase.

HASIL

Pelatihan penggunaan aplikasi Media pembelajaran Berbasis Canva bagi guru bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran kreatif. Guru dan siswa tentu sangat bahagia melihat sesuatu yang baru dan penasaran bagi mereka. Sebelum menggunakan aplikasi Canva, guru-guru diwajibkan untuk menyiapkan PC atau laptop dan koneksi internet yang memadai. Pada kegiatan ini diawali dengan metode ceramah yang dilakukan oleh nara sumber yang mempresentasikan materi agar guru dapat mengetahui sejauh mana mereka mengenal aplikasi Canva secara keseluruhan baik manfaat maupun proses penerapannya. Pembuatan akun aplikasi Canva pada setiap peserta dilaksanakan untuk memudahkan praktik. Pada proses pembuatan media pembelajaran, para peserta didampingi oleh Fasilitator untuk menjawab pertanyaan dan memudahkan praktik pada aplikasi Canva. (Afianti et al, 2023).

Selama guru mensimulasi aplikasi Canva banyak siswa-siswi yang tertarik dan senang menggunakan program desain yang dapat diakses secara online. Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Hal ini juga dikatakan dalam penelitiannya Fitriani dkk. (2023) yang mengatakan media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan.

Pada kegiatan akhir, dilakukan post test. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan instrumen evaluasi online menggunakan Canva dapat meningkatkan pemahaman guru terhadap aplikasi Canva, serta guru mampu menyusun instrumen evaluasi online menggunakan Canva. Kegiatan pelatihan dapat dilakukan untuk menambah kemampuan dan keterampilan guru dalam menyusun instrumen pembelajaran yang efektif. Penerapan teknologi seperti Canva diharapkan dapat membuka peluang baru dalam pendidikan, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. (Gede, dkk, 2023).

Diskusi



Gambar 1. Prestes Guru-Guru

Setelah melewati prestes guru-guru diberikan materi mengenai Canva. Selanjutnya guru-guru didampingi oleh dosen-dosen penggunaan aplikasi canva. Dalam proses pendampingan penggunaan aplikasi canva dengan menggunakan desain secara online. Desain presentasi bahan ajar guru menggunakan laptop dan siswa menggunakan Untuk *handphon*.



Gambar. 2 Proses pendampingan Guru



Gambar. 3 Presentasi Guru

Selama guru mengsimulasi aplikasi canva banyak siswa-siswi merasa senang dengan desain yang menarik Hal tersebut berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa. Hal ini juga dikatakan dalam penelitiannya Munasih (2023) yang mengatakan aplikasi canva dalam pembelajaran akan membantu guru-guru dalam memberikan metode pembelajaran yang efektif dan kreatif kepada peserta didik. Implikasi dari pembelajaran dengan aplikasi *canva* bagi siswa menjadi semakin kritis dalam praktek, dan semakin dapat menuangkan konsep/ide-idenya dalam diskusi dan presentasi. Hal tersebut juga dikatakan oleh Fazriyah, dkk. (2020) yang mengatakan bahwa dalam evaluasi siswa lebih mudah. Disini juga ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru maupun siswa antara lain jaringan internet yang kurang memadai karena banyak pemakaiannya. Kendala tersebut juga dihadapi oleh peneliti Sari dan Yarza (2021).

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis Canva telah menambah wawasan dan keterampilan guru-guru SMP Swasta Islam Muthmainnah yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan hasil belajar.

Pengakuan/acknowledgements

Ucapakan terima kasih kami tujukan kepada Mitra Kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu SMP Swasta Islam Muthmainnah, khususnya bagi para guru yang menjadi peserta kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Afianti, F., Selviandro, N., Kusmayadi, M. R., Pratama, K. E. M., AB, C. R., Khomeini, M. R., & Rahman, R. N. (2023). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA AJAR KREATIF BAGI GURU PADA SDN 012 BABAKAN CIPARAY. In *The Proceeding of Community Service and Engagement (COSECANT) Seminar* (Vol. 3, No. 1, pp. 295-298).
- [2] Fazriyah, N., Cartonno, & Awangga, R. M. (2020). Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Quizizz Di Sekolah Dasar Kota Bandung. *Ethos: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 199-204. <https://doi.org/10.29313/ethos.v8i2.5429>
- [3] Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D.



- (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202.
- [4] Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- [5] Maryani, D. (2013). Pembuatan media pembelajaran interaktif bangun ruang Matematika. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(2).
- [6] Rusman. (2012). Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [7] Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1-6.
- [8] Saiful, S., Ismail, H., Mukhsin, M. A., Bakri, R. A., & Firdaus, A. M. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa. *Jurnal SOLMA*, 12(1), 89-98.
- [9] Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz dan Wordwall pada pembelajaran IPA bagi guru-guru SDIT Al-Kahfi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- [10] Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta Lpm*, 20(1), 9-16.
- [11] 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.