



**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK
MENINGKATKAN PENGETAHUAN GURU SDN MEKARSARI 02 CIMANGGIS, DEPOK,
JAWA BARAT****Oleh****Zulherman¹, Hanifah May Wisuda Ashari²****¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof.DR.HAMKA,
Indonesia****E-mail: ¹zulherman@uhamka.ac.id, ²hanifahmaywa@uhamka.ac.id**

Article History:*Received: 03-12-2022**Revised: 14-12-2022**Accepted: 24-12-2022***Keywords:***Canva Apps, PGSD, Media
Pembelajaran*

Abstract: *Education requires technology to improve its quality. One of the uses of technology in education is to support learning. The purpose of the activity is to provide knowledge to teachers by utilizing the Canva application as a creative and innovative learning medium. The training method is by providing material as a basis for initial knowledge, an explanation of the use of the Canva application in learning and tutorials for making learning videos. The results of the activities of the participants were very active and enthusiastic in participating in the activities. The conclusion of the activity was continued for the development of learning media materials and contents.*

PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat saat ini. Perkembangannya kini telah memasuki era revolusi industri keempat yang mengutamakan pembangunan digital, yang biasa disebut dengan disruptive innovation. Menurut Ima, disrupsi teknologi terjadi ketika otomatisasi dan koneksi di suatu wilayah membuat dunia industri bergerak. Kemajuan teknologi modern telah berdampak pada setiap aspek kehidupan, salah satunya adalah pendidikan (Mulyawati, Arini, and Polina 2022).

Pendidikan membutuhkan teknologi untuk meningkatkan kualitasnya (Sunarti 2022). Salah satu pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah untuk mendukung pembelajaran, apalagi saat ini Indonesia sedang menghadapi pandemi COVID-19, yang mengharuskan pemerintah mengeluarkan kebijakan pelaksanaan pembelajaran daring sesuai dengan Surat Edaran Pemerintah tanggal 18 Maret 2020 untuk semua kegiatan di dalam dan di luar ruangan. Untuk sementara waktu, semua sektor dihentikan untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19, khususnya di sektor pendidikan.

Efek utama dari kebijakan tersebut adalah adanya pergeseran proses pembelajaran (Setiany et al. 2022). Kebijakan pemerintah di masa pandemi COVID-19 adalah mengubah cara pelaksanaan pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran online. Jenis peristiwa ini disebut sebagai kedaruratan pendidikan, karena akibat dari perang atau bencana yang menggoyahkan, mengacaukan, atau menghancurkan sistem (Fatayan and Zulherman 2022).

Pembelajaran jarak jauh, atau disebut juga sebagai "pembelajaran online", adalah



istilah yang mengacu pada kegiatan belajar mengajar yang berlangsung dari jarak jauh melalui media berbasis teknologi (Irsan et al. 2021). Dalam praktiknya, siswa dan guru berkomunikasi melalui Grup WhatsApp, Google Classroom, Video Conferencing, atau melalui telepon dengan guru yang memanfaatkannya. Akibatnya, guru tidak bisa hanya mengandalkan pengajaran tatap muka menggunakan teknik ceramah dan keterlibatan fisik. Guru harus melakukan berbagai tindakan untuk memberikan pengalaman belajar yang baru dan kreatif kepada siswa, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk menyampaikan konten pembelajaran (Putri and Zulherman 2022; Ashari and Zulherman 2022; Ningsih and Zulherman 2022).

Media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang berkontribusi terhadap kinerja siswa selama proses pendidikan (Sinduningrum et al. 2021). Siswa akan lebih mudah memahami konten pembelajaran yang diberikan guru jika mereka memiliki pengalaman belajar yang bermakna (Putri and Zulherman 2022; Ashari and Zulherman 2022; Ningsih and Zulherman 2022). Guru meningkatkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran melalui penggunaan media visual, auditori, atau audio visual (Sudarismiati 2018). Menurut Yurdayanti mendeskripsikan media pembelajaran sebagai “media yang digunakan dalam proses komunikasi belajar dan mengajar”, dan Menurut Nurita, media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan dan memungkinkan tercapainya tujuan pendidikan atau pembelajaran secara efektif dan cepat (Yulia et al. 2021).

Merujuk pada latar belakang masalah tersebut, maka tujuan pengabdian ini adalah untuk melatih para guru dalam membuat media menggunakan aplikasi Canva sehingga akan meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan keterampilan mereka dalam mengoperasikan aplikasi Canva ini serta memberikan pengalaman positif mengenai aplikasi baru sehingga mereka juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah mentransfer ilmu tentang pembuatan video presentasi berbasis Canva dengan cara memberikan pelatihan bagi guru yang terkait dengan penggunaan dan pengaplikasian Canva dalam pembuatan video presentasi. Pelatihan dilakukan dengan mengajarkan guru secara langsung dengan menggunakan media teknologi berupa laptop ataupun Smartphone, dalam pelatihan ini guru diberikan materi mengenai video presentasi, pengenalan mengenai aplikasi Canva dan diajarkan bagaimana membuat video presentasi melalui aplikasi Canva yang diakses menggunakan akses internet.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan

Hari	Sesi	Kegiatan	Waktu	Pengisi
Selasa	I	Pengenalan aplikasi canva beserta contoh yang dibuat	60 menit	Dosen 1 PGSD
	II	tutorial pembuatan media pembelajaran dengan canva	60 menit	Dosen 2 PGSD
Rabu	III	pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan canva	90 menit	Tim kelompok PGSD



IV	Pembuatan video pembelajaran dengan canva	90 menit
----	---	-------------

Adapun bentuk pre-test dan posttest dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini. Peserta pelatihan (guru) wajib mengisi kuesioner untuk evaluasi eksternal ini. Kuesioner kepuasan peserta diklat meliputi beberapa indikator, antara lain (1) isi materi yang disampaikan oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi dari tim pengabdian, (3) tanya jawab dan diskusi selama pelatihan, (4) tingkat kepuasan peserta pelayanan, dan (5) terjadinya perubahan keterampilan dan sikap sesuai dengan tujuan pelayanan.

DISKUSI

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan di SDN 02 Mekarsari Depok dengan konsep pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Kegiatan dilaksanakan selama dua hari, 14-15 maret 2022, waktu kegiatan dimulai pukul 09.00 wib. Pada hari pertama kegiatan diawali pembukaan oleh kepala sekolah SDN 02 mekarsari depok yaitu Ibu Endang Wahyudi, M.Pd., kemudian sekaligus pembukaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva. Setelah itu dilanjutkan sesi pertama materi secara online oleh bapak Supriansyah, M.Pd. (Dosen PGSD UHAMKA) tentang pengenalan media pembelajaran berbasis canva yang pernah dibuat dan pemanfaatan dalam proses pembelajaran. Sesi kedua dilanjutkan oleh bapak Zulherman, M.Pd. (Dosen PGSD UHAMKA) dan juga sebagai Pembina mahasiswa yang Praktek Kerja Lapangan (PKL) di SDN 02 Mekarsari Depok. Pak Zulherman memberikan materi tutorial praktis pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Secara umum peserta sangat antusias sebab merupakan pengalaman baru dan menambah wawasan keilmuan dalam menciptakan inovasi pembelajaran.



Gambar 1. Materi oleh Zulherman, M.Pd.

Setelah mengetahui contoh-contoh hasil media pembelajaran berbasis canva dan juga melihat cara mudah membuat media pembelajaran dengan canva, maka pada hari kedua atau sesi 3 dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan workshop pembuatan media dengan Canva yang di pandu instruktur mahasiswa PGSD UHAMKA sdr Try Prakoso dan dibantu oleh tim anggota kelompok PKL, pada kegiatan ini berkonsep langsung praktek, dimana guru langsung mencoba membuat media. Di awali dengan cara menginstal aplikasi pada dua perangkat yaitu Handphone dan laptop. Kedua perangkat ini sudah familiar oleh peserta/guru, sehingga sudah memiliki semua. Namun kondisi internet juga menentukan



proses dalam workshop ini.



Gambar 2. Cara Membuat Power Point Interaktif Dengan Menggunakan Aplikasi Canva oleh Try Prakoso dkk

Dalam penjelasan pembuatan media ini cukup mudah dimengerti sebab contoh-contoh didalam youtube channel juga banyak.



Gambar 3. Proses Instalasi Canva Pada Perangkat Laptop dan Handphone

Proses instalasi ini juga mudah sebab sangat bergantung dari kecepatan internet dan spesifikasi laptop serta handphone peserta. Sehingga dalam proses awal ini juga terbantu dengan adanya ketersediaan jaringan internet yang baik.



Gambar 4. Pendampingan Instruktur Mahasiswa Dengan Peserta

Sesi terakhir yaitu membuat video pembelajaran dengan canva, dimana ini merupakan teknik lainnya selain daripada media presentasi yang dibuat.

Setelah penjelasan materi dan pendampingan langsung oleh instruktur mahasiswa dengan peserta, terlihat peserta sangat antusias dan semangat tinggi dalam mengikuti sesi workshop ini karena merupakan suatu pengalaman baru dalam membuat media pembelajaran kreatif dan inovatif bagi guru SDN 02 Mekarsari Depok.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru mengembangkan dan membuat media pembelajaran khususnya video berbasis Canva.



Pengajar yang aktif, kreatif, dan inovatif membuat video presentasi berbasis Canva yang lebih baik.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada guru, materi pengabdian disampaikan dengan memuaskan dan jelas. Tingkat partisipasi dalam layanan ini mencapai 94%. Oleh karena itu, hasil akhir pelatihan menunjukkan adanya perubahan wawasan guru tentang aplikasi Canva dan pembuatan video presentasi setelah mengikuti pelatihan, seperti yang disampaikan kepala sekolah dalam evaluasi program. Pelatihan ini akhirnya memberikan gambaran bagaimana membuat video pembelajaran di masa pandemi seperti ini, sehingga membantu para guru meningkatkan pemahamannya tentang video pembelajaran, khususnya presentasi berbasis video.

Hasil presentasi video berbasis Canva yang dilakukan oleh peserta dengan berbagai inovasi dan kreasi menunjukkan bahwa program kegiatan pelatihan sudah tertata dengan baik. Selama pelatihan, terlihat antusiasme peserta terhadap presentasi video berbasis Canva membantu proses pembelajaran di masa pandemi. Banyaknya pertanyaan dan antusiasme peserta menunjukkan hal tersebut.

Pelaksanaan kegiatan dilanjutkan dengan memberikan kesempatan kepada guru untuk membuat video presentasi berbasis Canva, sehingga hasil pelatihan bermanfaat bagi peserta. Ini memastikan bahwa peserta pelatihan tidak melupakan apa yang telah mereka pelajari. Menanyakan peserta tentang pelatihan adalah tindak lanjut yang sederhana. Tindak lanjut ini bertujuan untuk mendapatkan jawaban langsung dari peserta, sehingga memudahkan penyelenggara menilai presentasi video berdasarkan kreativitas dan inovasi guru.

PENUTUP

Kesimpulan

Pelatihan penyajian video berbasis Canva di SD Negeri 02 Mekarsari Depok dapat mengatasi rendahnya kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran, serta memberikan pengetahuan dan pengalaman baru mengenai aplikasi Canva dalam mengembangkan dan membuat video presentasi dan media pembelajaran lainnya berupa visual, audio, dan audiovisual, serta memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Pengakuan/Acknowledgements

Terimakasih kepada Lembaga Pengabdian & Pemberdayaan Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA untuk Hibah No.1050/H.04.02/2022. Serta, terimakasih kepada mitra SD Negeri 02 Mekarsari, Depok, Jawa Barat.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Ashari, Hanifah May Wisuda, and Zulherman Zulherman. 2022. "The Effect of Using The Kinemaster Video Application Among Elementary School Students: Extending The TAM Model." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14 (4).
- [2] Fatayan, Arum, and Zulherman. 2022. "DALAM APLIKASI MICROSOFT POWER POINT DI MADRASAH." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 6 (2): 882–93. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i2.6810>.
- [3] Irsan, Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, and Fina R. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva." *Jurnal Abdidas* 2 (6): 1412–17. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>.



- [4] Mulyawati, Ima, Novanita Whindi Arini, and Lanny Polina. 2022. "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di." *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 6: 170–74.
- [5] Ningsih, Mardhiyah Widya, and Zulherman Zulherman. 2022. "Elementary School Students Intention to Use Google Classroom Application: Extended TAM Model." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14 (4).
- [6] Putri, Elsa Ananda, and Zulherman Zulherman. 2022. "The Use of Wordwall Application Towards Elementary School Students Acceptance: Extension TAM Model." *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan* 14 (4).
- [7] Setiany, Anggit Prastika, Dede Ahmad Solihin, Dian Noviyanto, Dwi Chandra Maulana, Indah Rizki, Sahara Harahap, Muhamad Mirza, and Muhammad Qifli Hidayatullah. 2022. "Pelatihan Membuat Logo Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa MI Mathla ' Ul Anwar." *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (1): 26–32.
- [8] Sinduningrum, Estu, Isa Faqihuddin Hanif, Rosalina Rosalina, Nunik Pratiwi, and Muchammad Sholeh. 2021. "Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta." *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 5 (1): 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>.
- [9] Sudarismiati, Anik. ibrahim muhammad yusuf. 2018. "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BAGI GURU SDN TULANGAMPIANG DENPASAR DI MASA PANDEMI COVID-19." *Integritas : Jurnal Pengabdian* 2 (1): 1–11.
- [10] Sunarti, Sri. 2022. "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN." *Jurnal Perspektif* 15 (1).
- [11] Yulia, Epa, Fiharma Ulfathira, Aliyah Tazkiyah, and Rizan Safriza. 2021. "Pelatihan Pembuatan Video Presentasi Berbasis Canva Untuk Guru Di Sd Negeri 8 Pemali." *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5 (3): 301–9.