

Original Research Paper

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Untuk Peningkatan Ketrampilan Guru di Era Digital

Yorenza Meifinda<sup>1</sup>, Sinta Naviri<sup>2</sup>, Safira Vilola<sup>2</sup>, Heldi Apriansyah<sup>4</sup>

<sup>1,3,4</sup>, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jpmipi.v7i4.9601>

Sitasi: Meifinda, Y., Naviri, S., Vilola, S., & Apriansyah, H. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Untuk Peningkatan Ketrampilan Guru di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 7(4)

### Article history

Received: 30 September 2024

Revised: 17 Oktober 2024

Accepted: 30 November 2024

\*Corresponding Author: Yorenza Meifinda Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Bangka Belitung, Indonesia;

Email:

yorenza.meifinda@unmuhbabel.ac.id

**Abstract:** The digital era requires teachers to always hone their knowledge and skills in using technology. Canva interactive learning media is a media that uses technology because Canva is online-based. This method of community service is carried out in 3 stages, namely, planning, implementation and evaluation. Based on the results of the training, it was found that 16 respondents who took part in the training all experienced an increase in their knowledge and skills

**Keywords:** learning media, canva, teacher

## Pendahuluan

Perkembangan zaman mengarah kepada industry 5.0 serta kemajuan teknologi yang terus berkembang membawa Indonesia untuk terus mengembangkan potensi sumber daya manusia di dalam negeri. Lembaga pendidikan merupakan salah satu target dalam mengasah keterampilan dalam menyiapkan pendidik yang profesional dan menguasai teknologi. Pemanfaatan teknologi memungkinkan pendidik menciptakan lingkungan belajar yang interaktif, menyenangkan dan efektif (Hidayat & Wiyanto, 2019).

Pembelajaran menyenangkan dan efektif memerlukan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung pembelajaran sehingga dapat terlaksana dengan baik serta merupakan faktor keberhasilan dalam belajar (Ayu dkk, 2023). Media pembelajaran yang menarik menjadi kebutuhan bagi peserta didik agar mudah memahami materi, ditambah dengan tuntutan pembelajaran digital yang interaktif menjadi kebutuhan yang mendesak dalam meningkatkan

motivasi belajar (Windasari & Sofyan, 2019). Berdasarkan observasi dan wawancara masih banyak guru yang belum bisa memanfaatkan teknologi yang menggunakan aplikasi interaktif. Kendala tersebut dikarenakan 1) kurangnya pengetahuan serta keterampilan guru untuk memahami setiap ikon dan toolbar pada aplikasi tersebut serta terkadang laptop belum mampu mengcover aplikasi tersebut sehingga Ketika membuka aplikasi menjadi lama, 2) Sebagian guru belum memiliki laptop, laptop yang digunakan tersedia di sekolah namun terbatas.

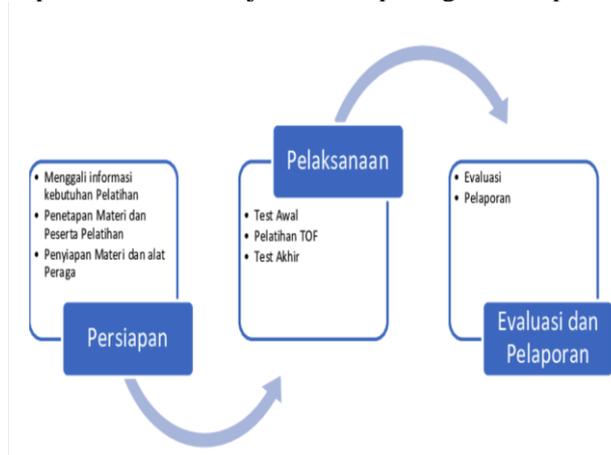
Salah satu aplikasi yang ringan dan mudah diakses serta dapat membuat pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif adalah *canva*. Aplikasi *canva* merupakan *platform* aplikasi berbasis online yang menyediakan berbagai template yang sudah ada atau membuat bahan baru sehingga mempermudah guru.

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan terkait dengan pemanfaatan aplikasi *canva* (fitirani dkk, 2022; Sarmini dkk, 2023). Naim dkk (2023) mengatakan bahwa *canva* merupakan salah satu aplikasi media pembelajaran yang lengkap

karena penggunaannya mudah, tinggal *drag and drop*. Selanjutnya penelitian Erwin Rahayu Saputra yang menyebutkan bahwa peserta didik tertarik belajar menggunakan *canva* karena memiliki desain grafis yang unik dan menarik. Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran interaktif berbasis *canva* menjadi Solusi tim pengabdian kepada sekolah mitra..SDN 13 Sungaiselan. Keterampilan membuat media interaktif diperlukan dalam era digital saat ini, jika tidak dimanfaatkan maka akan menjadi ketertinggalan, serta *canva* dapat mempermudah guru dalam menyampaikan kan pembelajaran yang interaktif.

## Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara terbuka, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi, praktik dan evaluasi. Kegiatan *pretest* dan *posttest* juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir guru SDN 13 Sungaiselan. Terkait materi dapat diuraikan menjadi beberapa bagian meliputi:



Gambar 1. Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat

### 1. Persiapan

- Kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dari tim berkoordinasi dengan sekolah melalui wawancara dan observasi berkaitan dengan kendala yang dihadapi sekolah
- Tim mengajukan proposal dan surat pengabdian masyarakat ke LPPM Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung
- Tim berkoordinasi dengan Kepala Sekolah SDN 13 Sungaiselan untuk menentukan

waktu pelatihan dan sarana prasarana yang dibutuhkan

- Membentuk tim kerja yang terdiri dari dosen dan mahasiswa
- Membuat kuisioner pretes dan postes agar mengetahui kemampuan awal dan kemampuan akhir peserta pelatihan
- Membuat *slide* presentasi materi pelatihan

### 2. Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan dengan metode ceramah interaktif, berkaitan dengan sosialisasi pemanfaatan media pembelajaran serta memberikan *pretest*. Kemudian memaparkan contoh slide dari hasil *canva* menjelaskan *icon* dan *toolbar* yang terdapat pada *canva*, memasukkan gambar, suara dan video ke dalam aplikasi *canva*. Sesi terakhir peserta pelatihan diberikan *posttest* yang bertujuan untuk melihat efektifitas dari kegiatan pelatihan.

### 3. Evaluasi

Evaluasi dalam bentuk google form yang terdiri dari *pretes* dan *postest*. Kemudian dalam kegiatan ini tim memberikan sedikit tambahan mengenai alat penilaian yang dapat diberikan oleh guru dengan menggunakan media interaktif. Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti pelatihan ini karena dapat melatih *hard* dan *softskill* mereka.

## Hasil dan Pembahasan

Permasalahan yang dihadapi mitra yaitu: 1) sebagian guru belum memiliki laptop sendiri, laptop yang digunakan disediakan sekolah namun pemakainnya terbatas, 2) kurangnya pengetahuan serta keterampilan guru untuk memahami setiap ikon dan toolbar pada aplikasi tersebut serta terkadang laptop belum mampu mengcover aplikasi tersebut sehingga Ketika membuka aplikasi menjadi lama. Berdasarkan permasalahan mitra, tim pengusul dan mitra sepakat untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan keterampilan guru di era digital di SDN 13 Sungaiselan.

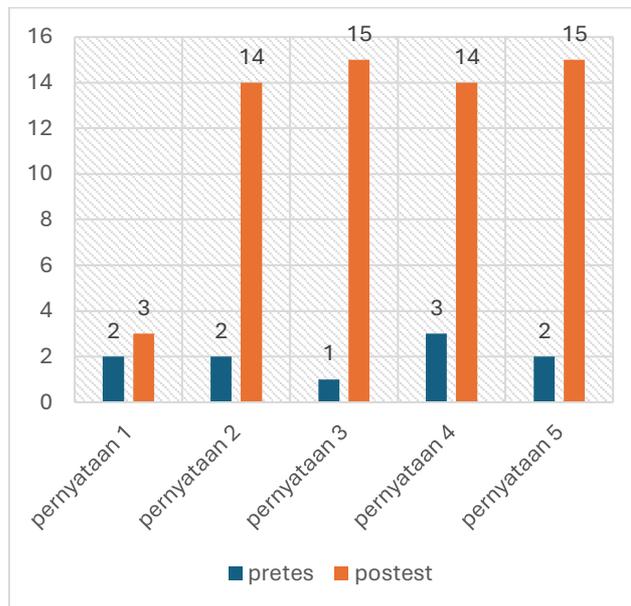


Gambar 2 . sosialisasi penggunaan *canva*

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di salah satu ruang kelas SDN 13 Sungaiselan, kegiatan diawali dengan pemberian *pretest* menggunakan *google form* yang berisi pernyataan : 1) saya sering menggunakan media interaktif dalam pembelajaran?; 2) saya mengetahui kegunaan aplikasi *canva* ; 3) saya mengetahui semua fitur, *icon – icon* yang terdapat dalam *canva*; 4) saya dapat memasukkan video, gambar dan suara kedalam *canva*: 5) *canva* sangat mudah dipahami sosialisasi pemanfaatan *canva*, menjelaskan cara penggunaan *icon-icon* yang terdapat dalam *canva*. Kegiatan selanjutnya adalah praktik pembuatan media pembelajaran interaktif *canva*



Gambar 3 . praktik penggunaan *canva*  
Peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 15 orang, hasil persepsi responden dari 5 pernyataan.



Gambar 4. Hasil kuisioner persepsi pengetahuan dan keterampilan responden

Hasil *pretest* dan *posttest* dapat dilihat terdapat peningkatan sebelum dan sesudah diberikan pelatihan pembuatan media interaktif *canva*, sebelum pelatihan dilaksanakan pernyataan 1 belum terdapat banyak perbedaan karena dari 16 peserta waktu diambilnya kuisioner ini peserta belum menerapkan kepada peserta didik, namun dipernyataan selanjutnya mengalami peningkatan yakni, awalnya hanya 2 peserta saja yang mengetahui kegunaan *canva* setelah dilaksanakan menjadi 14 orang yang mengetahui kegunaan serta dapat memasukkan gambar, video dan suara kedalam aplikasi *canva*.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan evaluasi pembuatan media pembelajaran menggunakan *canva* maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini guru di SDN 13 Sungaiselan mendapat pengetahuan dan keterampilan baru di era digital ini.

### Saran

Kegiatan pengabdian Masyarakat ini belum memberikan pelatihan pembuatan media interaktif untuk alat penilaiannya atau evaluasinya, diharapkan tim pengabdian masyarakat selanjutnya dapat memberikan pelatihan tentang ini.

## Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian masyarakat mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung yang telah memberi dukungan finansial melalui hibah internal agar terselengaran pengabdian Masyarakat ini

## Daftar Pustaka

- Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan di era digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89-95.
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471-1476.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., 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.
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 46-52.