



**PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA UNTUK MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN KREATIFITAS GURU
DI MTSS NURUL BAHRI GORONTALO**

Puspita Dian Agustin¹, Ellyana Hint², Herson Kadir³

^{1,2,3} Jurusan Pend. Bahasa & Sastra
Indonesia FSB UNG

*puspitadianagustin@ung.ac.id

Received: 20/07/2024

Accepted: 26/07/202

Published: 31/07/2024

Abstrak: Kegiatan pengabdian ini secara umum bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih guru-guru di MTsS Nurul Bahri Gorontalo dalam membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva. Tujuan kegiatan pengabdian ini meliputi menjelaskan apa itu media pembelajaran interaktif, serta apa saja fungsi serta fitur Canva. Tujuan pelatihan ini adalah upaya meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru-guru tentang cara membuat MPI untuk mendukung proses pembelajaran, meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva, memotivasi guru-guru untuk selalu berinovasi dalam menyajikan materi pembelajaran. Ada beberapa metode yang digunakan dalam kegiatan PKM yaitu: metode pelatihan, pendampingan, penugasan dan evaluasi. Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di MTsS Nurul Bahri Gorontalo, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket yaitu sebanyak 72% guru merasa puas akan pelatihan PKM ini. serta adanya peningkatan kemampuan guru dalam pemanfaatan Canva sebagai sarana membuat media ajar.

Kata kunci: media pembelajaran interaktif, canva, PKM

Abstract: This service activity generally aims to introduce and train teachers at MTsS Nurul Bahri Gorontalo in creating interactive learning media with the Canva application. The aim of this service activity includes explaining what interactive learning media is, as well as what the functions and features of Canva are. The aim of this training is to increase teachers' knowledge and understanding of how to create MPI to support the learning process, improve teachers' skills in creating Canva-based learning media, and motivate teachers to always innovate in presenting learning materials. There are several methods used in PKM activities, namely: training, mentoring, assignment and evaluation methods. Based on the analysis of response questionnaires distributed to training participants consisting of teachers at MTsS Nurul Bahri Gorontalo, the following results were obtained: This activity has made a positive contribution to service partners, as evidenced by the results of the questionnaire analysis, namely that 72% of teachers were satisfied with the training this PKM. as well as increasing teachers' abilities in using Canva as a means of creating teaching media.

Keywords: interactive learning media, canva, PKM

Pendahuluan

Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah *et al.*, 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli *et al.*, 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas dengan bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik (Farmawati *et al.*, 2018). Dalam hal ini, media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Sebab, melalui media ini diharapkan pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif.

Kondisi di Sekolah MTsS Nurul Bahri Gorontalo saat ini menerapkan pembelajaran berpadu antara daring dan luring sesuai kondisi yang sedang berlaku. Karena sekolah ini berada di daerah pesisir Pantai sehingga rawan terjadi banjir yang dapat mengubah proses pembelajaran dari luring menjadi daring. Sehingga kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa akan menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran. Program pengabdian dan penelitian di kawasan pesisir Teluk Tomini yang digalakan oleh Universitas Negeri Gorontalo juga mempengaruhi pemilihan subjek pengabdian kali ini.

Kemampuan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva di MTsS Nurul Bahri juga masih kurang, hal tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan tanya jawab seputar Canva sebelum dimulainya pelatihan. Dominasi guru muda yang dapat dan mau mengakses Canva serta mempelajarinya, sebaliknya bagi guru yang sudah usia lanjut enggan untuk bereksplorasi dalam teknologi dengan alasan tidak ada waktu dan sulit memahami petunjuk.

Melalui kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, solusi yang ditawarkan saat pelatihan adalah membuat media pembelajaran interaktif yang dapat diakses guru serta murid secara daring maupun luring dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Canva merupakan program online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan untuk berbagai bidang kebutuhan seperti poster, presentasi, laporan, sertifikat, sampul buku, video, grafik organizer hingga storyboard. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

Metode

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan penggunaan Canva, yang akan diikuti oleh 30 guru di MTsS Nurul Bahri Gorontalo. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah metode ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, diskusi, dan penugasan (project).

1. Metode ceramah

Metode ceramah digunakan ketika narasumber utama menjelaskan materi tentang teknologi dalam pembelajaran, pengertian animasi, video animasi, pengenalan aplikasi Powtoon.

2. Metode demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan ketika narasumber memberikan penjelasan terkait aplikasi Powtoon, mulai dari pengenalan menu, fitur-fitur, serta cara pembuatan video animasi.

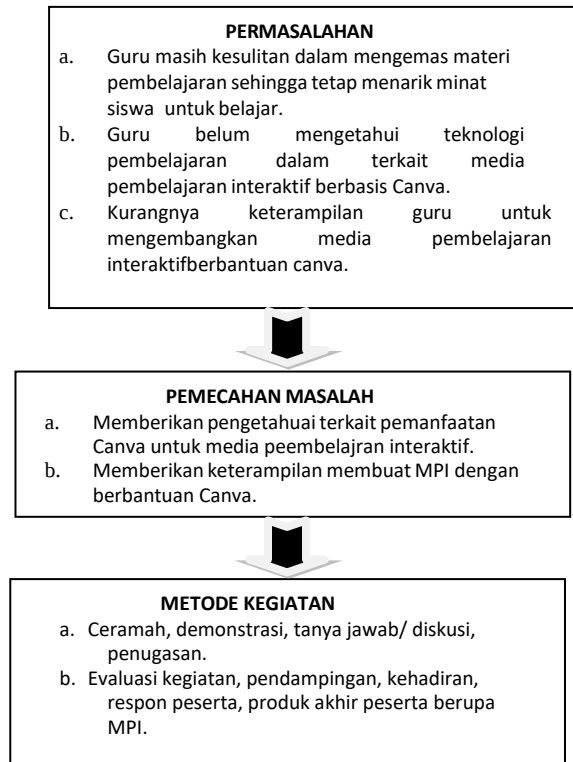
3. Metode Tanya jawab dan Diskusi

Metode tanya jawab/diskusi digunakan ketika terdapat hal yang kurang dimengerti oleh peserta / guru terkait yang telah disampaikan oleh narasumber.

4. Metode penugasan (project)

Metode penugasan digunakan untuk melakukan evaluasi sejauh mana guru paham dengan materi yang telah dijelaskan melalui kualitas produk yang dihasilkan.

Berangkat dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di MTsS Nurul Bahri Gorontalo, maka alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam PKM ini dapat dilihat dalam diagram alur berikut (gambar 1). Metode kegiatan yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah dalam bentuk penerapan teknologi dalam mendukung pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga membantu guru-guru dalam menyampaikan materi ajar dan pelatihan berupa workshop pembuatan media pembelajaran interaktif. Pelatihan yang dilakukan lebih fokus dalam memberikan informasi pengenalan serta cara pembuatan media berbasis aplikasi Canva. Kemudian untuk hari selanjutnya dilakukan evaluasi media yang telah dibuat oleh guru- guru.



Gambar 1. Metode pelaksanaan PKM

Proses evaluasi dilakukan saat berlangsungnya kegiatan serta produk akhir yang dihasilkan oleh peserta.

1. Aspek yang dievaluasi

Aspek yang dievaluasi adalah kehadiran, respon peserta, serta penilaian produk yang dihasilkan baik dari sisi desain dan konten.

2. Teknik evaluasi

Evaluasi dilakukan menggunakan instrument yang sesuai seperti kehadiran peserta dievaluasi berdasarkan daftar hadir, respon peserta dievaluasi menggunakan instrumen respon, serta produk akhir dievaluasi berdasarkan instrument produk.

3. Indikator pencapaian program

Kriteria pencapaian yang ditargetkan yaitu kehadiran peserta lebih dari 75%, respon peserta kegiatan berkategori baik, dan produk yang dihasilkan berkategori baik. dari 75%, aktivitas berkategori baik, respon guru terhadap kegiatan berkategori baik.

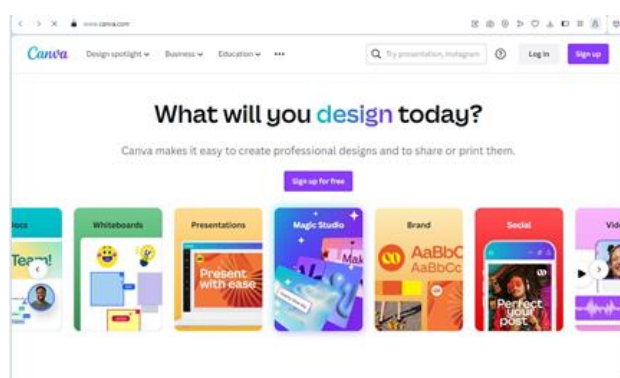
HASIL

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan aplikasi Canva dilakukan di MTsS Nurul Bahri Gorontalo pada tanggal 12 Juni 2024 (gambar 2). Kegiatan ini dihadiri oleh guru-guru MTsS Nurul Bahri Gorontalo dan beberapa mahasiswa praktikan dari UNG.



Gambar 2. Pembukaan PKM oleh Kepala Sekolah MTsS Nurul Bahri

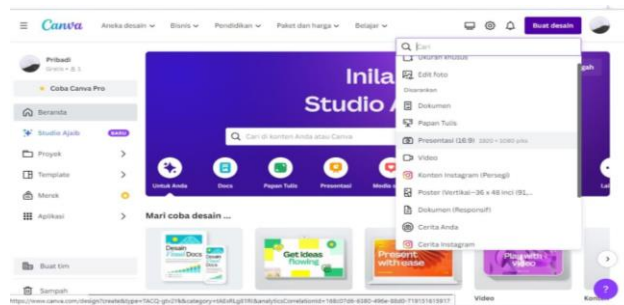
Kegiatan dibuka oleh Kepala MTsS Nurul Bahri Gorontalo, yang dilanjutkan dengan pelatihan. Metode pertama yang digunakan adalah ceramah yang memfokuskan pada materi pengenalan media pembelajaran interaktif dan memperkenalkan fungsi-fungsi Canva untuk media pembelajaran. Berikut langkah-langkah pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 3. Tampilan awal Canva

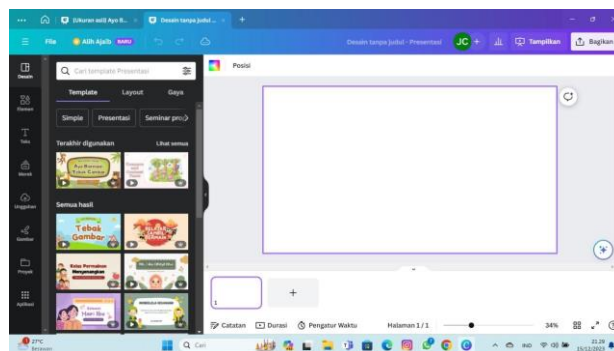
1. Langkah pertama yaitu masuk pada situs <https://www.canva.com/id/>. Kemudian pilih Login bagi yang sudah memiliki akun. Jika belum, maka klik daftar terlebih dahulu. Untuk lebih memudahkan, silahkan tautkan dengan akun google. Hal ini juga

bisa dilakukan pada Android baik menggunakan aplikasi, maupun browser.



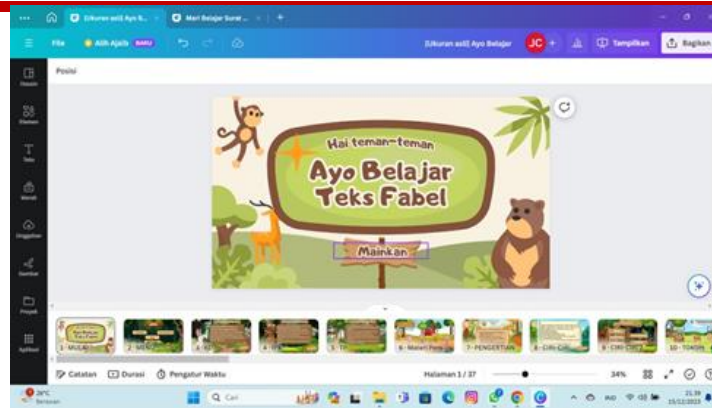
Gambar 4. Membuat halaman Proyek

2. Setelah berhasil masuk kita akan diarahkan pada halaman utama canva. Klik buat desain yang ada di pojok kanan atas. Disini ada berbagai macam model desain yang bisa kita gunakan seperti desain Presentasi, Poster, Video dan lain sebagainya. Untuk pembuatan Media Pembelajaran Interaktif silahkan klik desain Presentasi .



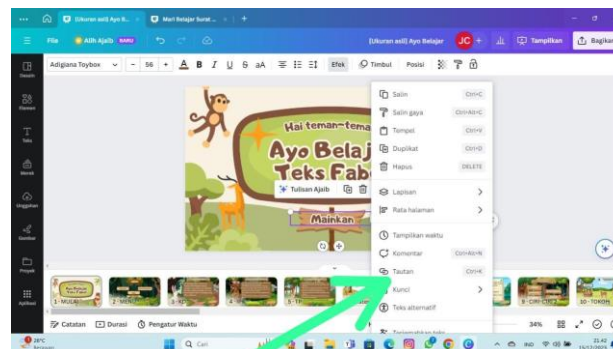
Gambar 5. Halaman awal kosong dengan berbagai Template Canva

3. Pada desain presentasi ini tersedia berbagai macam template yang bisa kita gunakan. Kita dapat menggunakan template yang ada atau membuat desain dari awal. Jika membuat halaman baru, mulailah merancang dengan kreatifitasmu dan tambahkan materi yang ingin kamu bahas beserta elemen-elemen yang diperlukan dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif.



Gambar 6. Proses editing

4. Setelah selesai merancang materi sesuai dengan keinginan dan kreatifitasmu, pilihlah elemen-elemen yang ada pada slide dan ingin kamu buat menjadi interaktif dengan saling menghubungkan elemen dan slide tersebut.



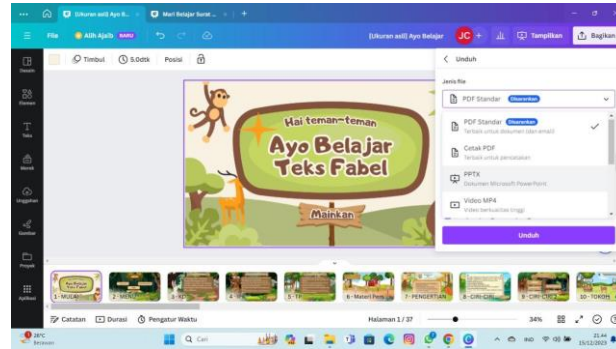
Gambar 7. Halaman Hyperlink

5. Cara menghubungkan elemen dengan slide yang ingin dituju yaitu dengan menggunakan tautan. Perhatikan secara jeli dan detail elemen atau ikon yang ingin dihubungkan!



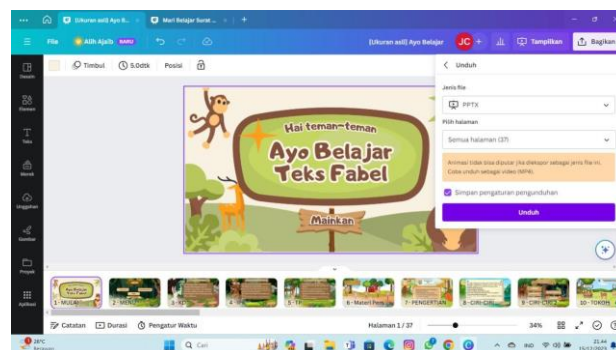
Gambar 8. Proses finishing dan unduh

6. Setelah semua materi sudah selesai dirancang, silahkan Klik Bagikan yang ada di pojok kanan atas. Lalu klik unduh.



Gambar 9. File dapat diunduh menggunakan berbagai jenis file

7. Disini terdapat beberapa pilihan jenis file untuk menyimpan hasil rancangan yang dibuat mulai dari jenis file pdf, ppt, video dan lain sebagainya.



Gambar 10. Rendering menjadi file PPT

8. Setelah itu pilihlah jenis file PPTX agar elemen yang ditautkan bisa berfungsi dengan baik, dan silahkan klik unduh untuk menyimpan.



Gambar 11. Media Pembelajaran Interaktif siap dipakai

9. Setelah tersimpan, buka kembali hasil yang telah diunduh untuk memastikan apakah berfungsi dengan baik atau tidak. Diharapkan untuk mengecek langsung dengan mode *slide show* pada bagian kiri bawah. Terakhir Media Pembelajaran Interaktif siap digunakan, baik melalui file yang telah diunduh ataupun melalui link yang telah disalin.

Kegiatan selanjutnya menggunakan metode demonstrasi untuk mempraktikkan sekilas terkait cara penggunaan fitur-fitur. Para peserta di demonstrasikan tahap demi tahap mulai dari membuat proyek baru, memilih template, membuat animasi, hingga menyimpan proyek MPI. Selama kegiatan demonstrasi dilakukan juga sesi diskusi atau tanya jawab jika ada pertanyaan dan hal yang kurang di pahami peserta. Untuk evaluasi terkait kegiatan PKM berdasarkan hasil diskusi secara umum peserta sangat antusias mendengarkan penjelasan dan menyimak demonstrasi. Hal ini

terlihat dari aktifnya peserta bertanya sekaligus ikut mempraktikkan apa yang didemonstrasikan. Untuk kendala hanya dikarenakan masalah koneksi internet.



Gambar 12. Pemberian Materi dan Praktik Penugasan

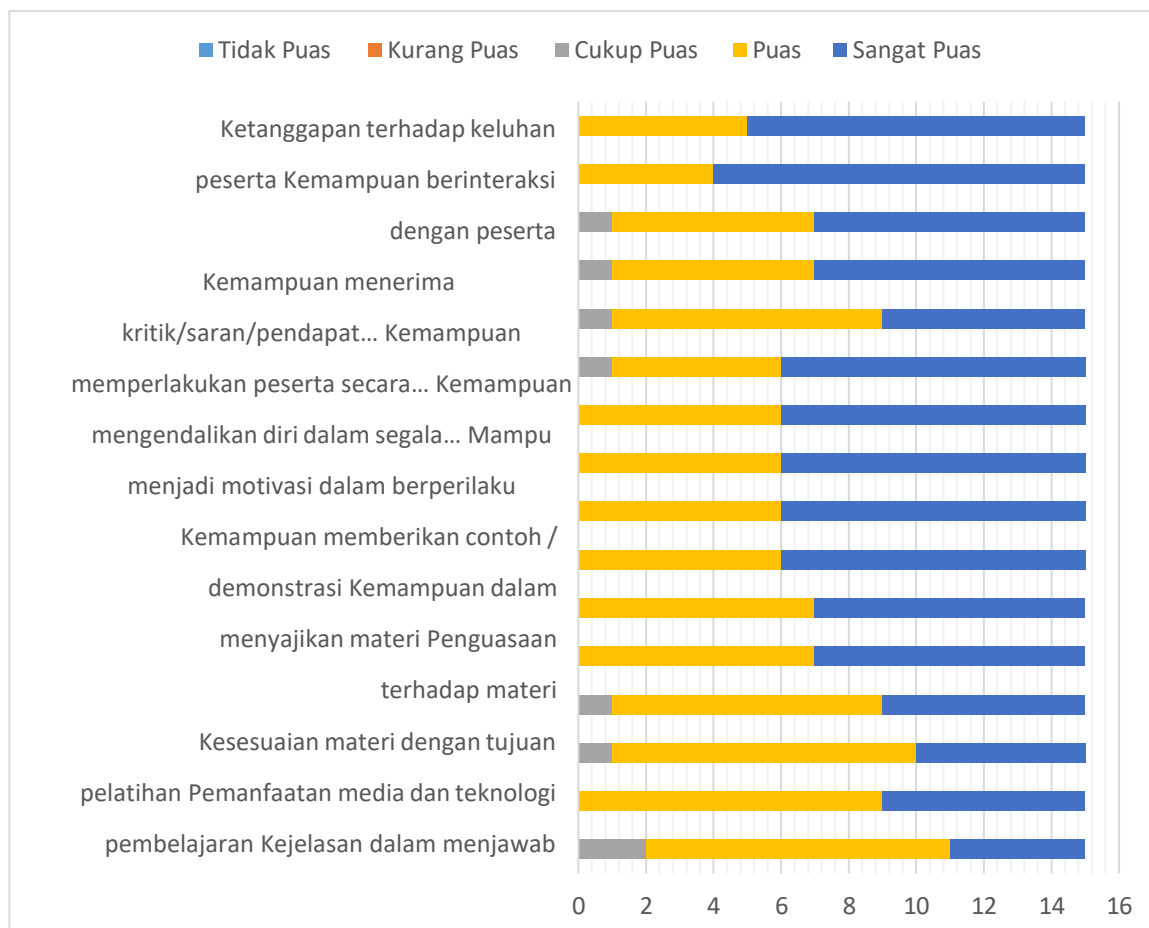
Dalam mendeskripsikan ketercapaian pelatihan kegiatan, tim menganalisa hasil angket dari instrumen *peer assessment* guru dan kepuasan peserta pelatihan. Penyusunan instrumen *peer assessment* dilakukan berdasarkan rekomendasi dari kepala sekolah untuk mengetahui antusiasme para guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan serta potensinya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinilai dari perspektif rekan sejawat. Disamping itu, instrumen kepuasan peserta pelatihan

Journal of Community Services on Multidisciplinary Sciences

diperlukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh baik dari teknis persiapan maupun kompetensi diri dari tim pelaksana (pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial) dengan mengadaptasi indikator pada kegiatan serupa oleh Meirejeki dkk. (2020). Adapun rekapitulasi hasil dari kedua instrumen ini tersaji dalam tabel berikut:



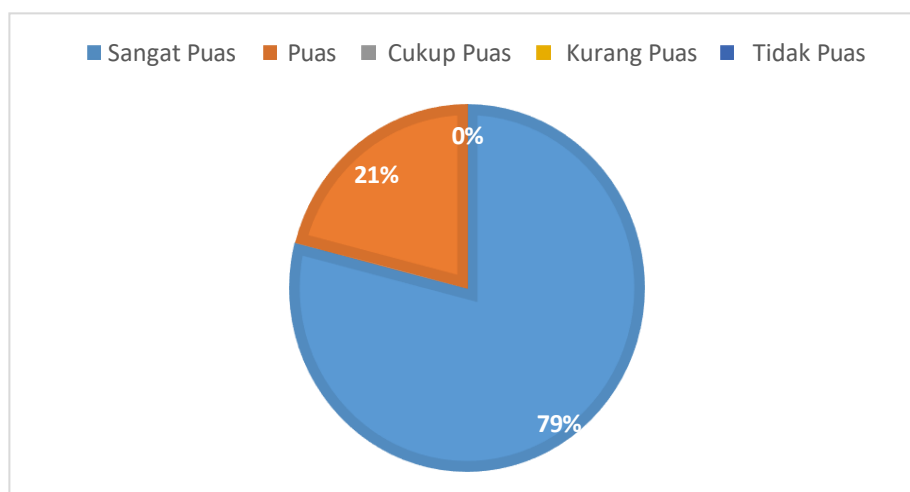
Tabel 1. Rekapitulasi *Peer Assemsent* Peserta Pelatihan



Tabel 2. Rekapitulasi Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan

Data pada tabel 1 menunjukkan bahwa seluruh guru sebagai peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menurut penilaian rekan sejawatnya. Antusiasme para guru terlihat dari bagaimana mereka menekuni setiap langkah – langkah pelatihan secara seksama dan kooperatif. Para guru pun mau menggali kemampuan diri dan memperkaya informasi dengan membuka diri untuk berkonsultasi. Hal ini sekaligus memberikan gambaran bahwa para guru sangat menerima adanya pemanfaatan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif dalam mengembangkan bahan ajar.

Dalam hal pelaksanaan kegiatan, seperti yang tersaji pada tabel 2, terlihat bahwa kategori yang paling dominan muncul di setiap indikator pelatihan adalah “Puas” dan “Sangat Puas”. Secara terperinci, prosentasi penilaian keseluruhan peserta tertuang dalam diagram berikut:



Gambar 13. Persentase Tingkat Kepuasan Peserta

Pada diagram di atas, sebanyak 79% peserta merasa sangat puas terhadap pelatihan yang telah diberikan. Setiap indikator yang mencerminkan 4 bentuk kompetensi tim pelaksana meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dinilai berhasil untuk mencapai tujuan dari pelatihan ini, yaitu agar para guru dapat memanfaatkan aplikasi Canva untuk media pembelajaran interaktif guna menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan PKM ini, dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif terhadap guru-guru di MTsS Nurul Bahri Gorontalo. Hal ini diperkuat dengan hasil analisis angket yang diisi oleh para guru dimana hasilnya menunjukkan antusiasme dan kepuasan terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva ini. Selain itu pelatihan ini diharapkan dapat berlanjut dan diterapkan di masa mendatang karena seiring berkembangnya zaman, peserta didik yang akan diampuh adalah para generasi Z dengan segala kemampuan serta pengetahuan mereka akan teknologi digital. Harapannya guru-guru akan terus berlatih dan menambah ilmu-ilmu serupa dalam mengembangkan media pembelajaran atau sarana pembelajaran.

Referensi

- Asnadi, I.W.S.W., Ratminingsih, N.M. & Myartawan, I.P.N.W. (2018). Primary Teachers and Students Perception on the Use of ICT-Based Interactive Game in English Language Teaching. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(1).
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Fajriah, N., Gani, S.A. & Samad, I.A. (2019). Students' Perceptions toward Teacher's Teaching Strategies, Personal Competence, and School Facilities. *English Education Journal*, 10(1).
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Gafur, A. (2012). *Desain pembelajaran: Konsep, model, dan aplikasinya dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Maryono. (2017). *Atmosfer Sekolah Dasar dan Implikasinya bagi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 17(1).
- Meirejeki, I. N., Nurjaya, I. N., Darlina, L & Wahyuni, L. M. (2020). Kepuasan Peserta Pelatihan terhadap Pelaksanaan pelatihan Bahasa Jepang di Desa Wisata Mas Ubud, Kabupaten Gianyar. *Jurnal Alpikasi Ipteks BHAKTI PERSADA*, 6(2), 136-146.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). "Peran Media Dalam Meningkatkan Efektivitas Belajar". *Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5–7.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. *Language Circle*". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).