



Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru UPTD SDN 014671 Sentang

Pristiyanilicia Putri^{1*}, Havid Syafwan², Nofriadi³

^{1,2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

³Sistem Komputer, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

^{1*}pristiyanilicia@gmail.com, ²havid_syafwan@yahoo.com, ³nofriadi.royal85@yahoo.com

Article History:

Received Feb 5th, 2024

Revised Feb 12th, 2024

Accepted Feb 12th, 2024

Abstrak

Perkembangan pesat teknologi informasi saat ini dalam dunia pendidikan telah membuka peluang baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dalam kegiatan pengabdian ini berfokus pada penerapan pembelajaran media interaktif berbasis Canva bagi guru-guru yang ada di UPTD SDN 014671 Sentang. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian ini adalah agar dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan serta pemahaman guru-guru dalam menggunakan teknologi informasi menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Melalui kegiatan pelatihan ini, guru-guru diberikan pemahaman lebih mendalam tentang fitur-fitur Canva yang dapat dioptimalkan untuk keperluan pendidikan, seperti pembuatan presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya, dimana pada kegiatan pengabdian ini khusus membahas mengenai pembuatan video pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian ini merincikan mengenai pendekatan, metodologi, hasil, serta memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan kompetensi teknologi guru-guru di era pendidikan modern. Dari hasil evaluasi kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Kata Kunci : Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva, PKM

Abstract

The current rapid development of information technology in the world of education has opened up new opportunities to improve the quality of learning. Interesting learning media is a necessity for students so that they can more easily understand the material presented. This service activity focuses on implementing Canva-based interactive media learning for teachers at UPTD SDN 014671 Sentang. The main aim of this service activity is to improve and develop teachers' skills and understanding in using information technology using the Canva application to create more interesting and interactive learning materials. Through this training activity, teachers are given a deeper understanding of Canva features that can be optimized for educational purposes, such as creating presentations, infographics, and other learning materials, where this service activity specifically discusses creating interactive learning videos. This service activity details the approach, methodology, and results, and makes an important contribution to the development of teachers' technological competence in the modern education era. The results of the evaluation of this activity show that there has been an increase in the ability of teachers to use the Canva application to create interactive learning media.

Keyword : Training, Learning Media, Canva, Community Service

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat teknologi informasi saat ini memiliki dampak yang signifikan pada banyak sektor terutama pada sektor pendidikan. Menyadari akan tuntutan zaman yang terus berubah, dunia pendidikan perlu terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Keberhasilan masa depan



pendidikan membutuhkan implementasi sistem informasi dan teknologi informasi, bukan hanya sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai elemen-elemen kunci yang mendukung kesuksesan pendidikan dalam menghadapi tantangan di era globalisasi.

Pembelajaran modern menghadirkan tantangan baru di dalam dunia pendidikan, dimana integrasi teknologi menjadi sebuah kebutuhan. Dalam konteks ini, penggunaan media interaktif telah menjadi salah satu metode pembelajaran yang sangat efektif. Fokus pada pengembangan keterampilan guru, pendekatan ini bertujuan untuk menggabungkan inovasi teknologi dengan proses pembelajaran di ruang kelas. Adanya kolaborasi antar berbagai pihak dan generasi tentunya akan menciptakan pengembangan pengetahuan yang lebih modern dan memadai salah satunya dalam bidang Pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif (Insani et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Rusdiana et al., 2021)(Mahardika et al., 2021). Ada berbagai pilihan aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran, dari yang berbayar sampai yang bebas guna. Salah satu yang terkenal adalah Canva.

Canva merupakan sebuah tools desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Canva menyediakan ribuan template, bahkan dalam versi gratis. Kemudahan dalam pengaplikasiannya juga menjadi daya tarik tersendiri dari Canva (Fitriani et al., 2022). Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran secara visual dengan menyediakan berbagai alat pengeditan untuk menciptakan berbagai desain grafis, termasuk poster, flyer, banner, kartu undangan, presentasi, video, dan lainnya (Yuma et al., 2023) (Ayunia Lestari et al., 2022).

Berdasarkan kegiatan-kegiatan pelatihan Canva yang telah dilakukan sebelumnya, pelatihan Canva memberikan manfaat yang besar dalam media pembelajaran untuk peserta didik. Penggunaan aplikasi Canva memiliki beberapa aspek yang perlu diperhatikan, baik itu berupa kekurangan maupun kelebihan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster. Hal ini dikarenakan adanya banyak fitur yang telah tersedia, seperti memuat 'drag and drop' yang mempermudah pengguna dalam mengaplikasikannya (Wulandari & Mudinillah, 2022).

UPTD SDN 014671 Sentang merupakan salah satu Sekolah Dasar yang ada di kota Kisaran, dimana guru-guru yang ada di sana sangat membutuhkan berbagai kegiatan pelatihan guna meningkatkan dan mengembangkan kemampuan mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada para peserta didik agar materi yang disampaikan lebih menarik dan interaktif. Dari penjelasan yang ada tersebut, maka tim PKM Dosen dari STMIK Royal mencoba untuk membantu pihak sekolah dan para guru dalam bentuk kegiatan pelatihan yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru-guru dalam menggunakan teknologi informasi menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

METODE

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode pelatihan dimana kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, tahap pelaksanaan berupa sosialisasi dan praktek, serta tahapan evaluasi. Adapun alur kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 1. Tahapan-tahapan Kegiatan PKM

1. Tahap Persiapan

Pada tahapan ini dilakukan koordinasi dengan pihak Kepala Sekolah UPTD SDN 014671 Sentang dalam mencari waktu kegiatan pelatihan yang tepat, kemudian dilakukan analisis situasi untuk dapat menentukan materi yang dibutuhkan oleh para peserta pelatihan.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring di ruang kelas UPTD SDN 014671 Sentang pada tanggal 29 November 2023 dimana pesertanya adalah para guru-guru yang ada di sekolah tersebut yang dihadiri sebanyak 14 peserta. Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung selama 1 (satu) hari dimulai dari pukul 08.00 s/d 14.00 WIB.

Para peserta diwajibkan membawa laptop masing-masing agar dapat langsung mempraktekkan materi Canva yang diberikan oleh pemateri. Adapun materi yang disampaikan adalah mengenai pembuatan video pembelajaran interaktif.

3. Tahap Evaluasi

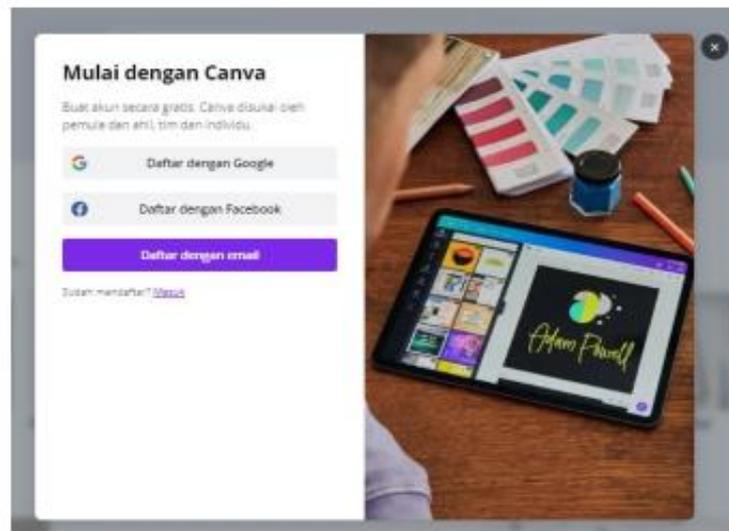
Adapun pada tahapan evaluasi ini dilakukan dalam bentuk survei secara lisan yang dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang terhadap materi yang diberikan. Pada sesi terakhir, guru-guru diminta untuk mengumpulkan objek video pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva. Setelah itu, pemateri memberikan saran dan masukan terhadap video pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta (Sarmini et al., 2023).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva ini dimulai dengan perkenalan oleh ketua tim PKM dari Dosen STMIK Royal, kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari pihak sekolah. Selanjutnya dilanjutkan dengan pemaparan materi dan praktek pengenalan tools dan penggunaan aplikasi Canva dilakukan pada perangkat laptop guru masing-masing. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan pengabdian ini terlihat antusias yang tinggi dari para peserta dalam mengikuti kegiatan ini dan kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif baik dan memberikan pengetahuan dan keterampilan pada peserta dalam menggunakan Canva dalam merancang video pembelajaran interaktif.

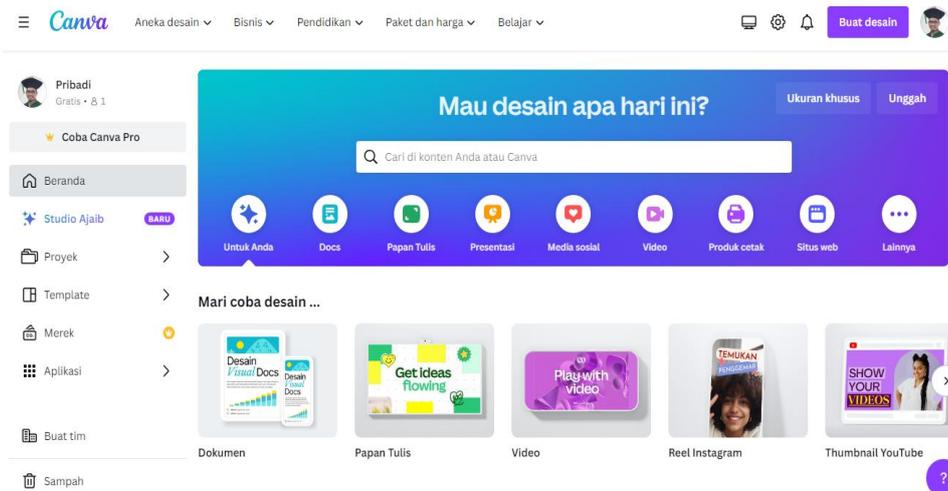
Adapun Langkah-langkah dalam membuat desain video pembelajaran interaktif yang pertama adalah dengan cara Membuat akun untuk *login* ke canva dengan cara (Ramdhan & Yusda, 2023):

1. Kunjungi situs atau alamat www.canva.com.
2. Pilih *sign up* sesuai keinginanmu yaitu dengan *email*, Facebook, atau Google.
3. Masukkan nama lengkap, *email*, dan *password* jika kamu *sign up* dengan email.
4. Jika *sign up* dengan Facebook atau Google, lakukan *authorize access*.
5. Setelah data terisi, klik *sign up* dan kamu sudah mempunyai akun Canva.



Gambar 2. Tampilan Menu Login ke Canva

Setelah login ke akun canva, kita akan di tampilkan dengan template desain canva dengan berbagai desain bentuk presentasi, dokumen, media sosial, video, dan berbagai macam lainnya. Berikut Tampilan menu utama Aplikasi Canva:

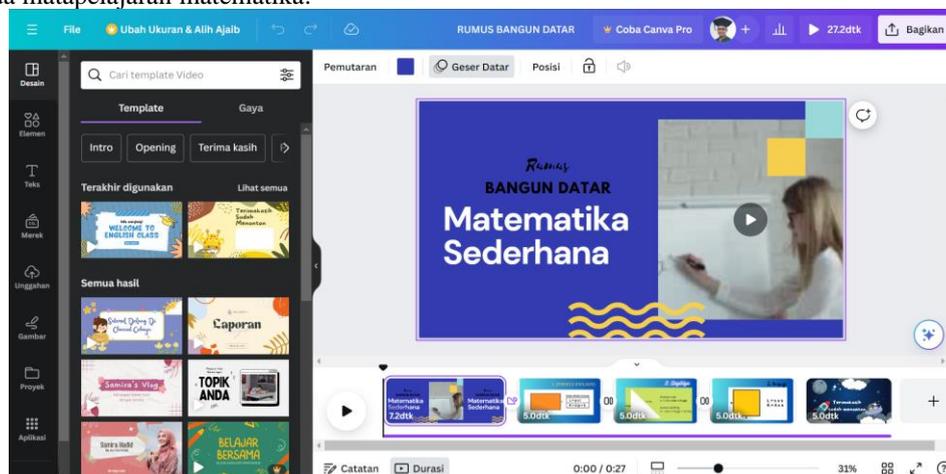


Gambar 3. Tampilan Menu utama pada Canva

Pada kegiatan pelatihan ini, Objek yang dibuat berupa video pembelajaran interaktif sederhana. Adapun langkah-langkah dalam membuat video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih opsi "Video" pada menu Canva untuk membuat desain dengan dimensi yang sesuai dengan video
2. Pilih Template Video Pembelajaran yang dapat digunakan sebagai dasar pembuatan video pembelajaran. Pilih template yang sesuai dengan kebutuhan dan selera Anda.
3. Tambahkan Konten dengan menggunakan panel samping untuk menambahkan teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya ke kanvas video Anda, kemudian sesuaikan konten dengan materi pembelajaran.
4. Tambahkan Efek dan Transisi yang tersedia antar slide sesuai dengan selera anda untuk membuat video lebih dinamis, dimana kita dapat menyesuaikan durasi slide untuk menentukan seberapa lama setiap elemen ingin ditampilkan.
5. Sisipkan Audio jika kita memiliki audio yang ingin disertakan, kemudian tambahkan ke video yang sudah kita buat (Canva biasanya sudah mendukung penambahan audio pada proyek video).
6. Atur timing dan durasi setiap elemen untuk mengontrol durasi tampilan.
7. Tambahkan sentuhan animasi (opsional) pada elemen-elemen untuk menambahkan ketertarikan visual yang dapat diterapkan pada teks dan objek.
8. Pratinjau dan edit ulang video untuk memastikan semuanya berjalan dengan baik, edit ulang jika diperlukan.
9. Unduh atau bagikan video setelah selesai dalam format yang diinginkan (MP4 umumnya digunakan). Dimana jika ingin berbagi langsung dari Canva, ada opsi untuk itu juga.
10. Simpan proyek dan pastikan menyimpan proyek canva jika ingin mengeditnya lagi di lain waktu.
11. Bagikan atau publikasikan jika sudah puas, bagikan video pembelajaran melalui platform yang diinginkan atau sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Berikut hasil objek yang sudah dibuat oleh pemateri berupa video pembelajaran interaktif mengenal beberapa rumus bangun datar pada matapelajaran matematika:



Gambar 4. Hasil Objek Pelatihan Video Pembelajaran Interaktif

Adapun beberapa dokumentasi kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 5. Pembukaan dan Sambutan dari Ketua Tim PKM



Gambar 6. Sambutan dari Pihak UPTD SDN 014671 Sentang



Gambar 7. Foto Bersama Tim PKM dengan Beberapa Peserta Kegiatan

KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang telah dilakukan dengan tema pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang berjalan dengan lancar dan diikuti dengan baik seluruh peserta. Berdasarkan hasil evaluasi, terlihat bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan kepada para peserta, seperti peningkatan pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembuatan materi pembelajaran. Peserta mampu menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif melalui video pembelajaran interaktif sederhana. Adapun harapan kedepannya adalah agar kegiatan pelatihan ini tidak hanya



terbatas pada pembuatan materi pembelajaran, melainkan dapat diperluas dengan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk desain grafis, seperti pembuatan poster, logo, sertifikat, dan elemen desain lainnya yang dapat memberikan manfaat tambahan kepada peserta pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan ucapan terimakasih, rasa syukur, dan penghargaan kepada tim pelaksana kegiatan pengabdian yang terdiri dari dosen-dosen dan mahasiswa STMIK Royal, kepada pihak sekolah UPTD SDN 014671 Sentang yang telah berkenan menyediakan fasilitas untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, dan kami juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh peserta pelatihan yaitu guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang yang dengan antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- 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 Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Insani, M., Wartariyus, W., Febriansyah, F. E., Mutiarani, A., Putri, N. A. D., Aziz, A. F., Fadillah, A., Kholis, Y. N., Nurani, S., Rineksowati, A. F., Kusuma, I. L. R. M., Febiyanti, D., & Putri, A. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Di Kecamatan Gunung Labuhan Kabupaten Way Kanan. *Buguh: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 290–294. <https://doi.org/10.23960/buguh.v3n3.1334>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Ramadhan, W., & Yusda, R. A. (2023). *PELATIHAN DESAIN KEMASAN PRODUK MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA UMKM KUBE (KULINER USAHA BERSAMA) ASAHAN PENDAHULUAN Tantangan bisnis di era industri 5 . 0 ini banyak sekali faktor yang mempengaruhi tingkat penjualan pada dunia usaha , salah satunya des. 6(3).*
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- 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. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD(translation:The effectiveness of using the Canva application as a medium for learning MI / SD science). *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.
- Yuma, F. M., Fauziah, R., Christy, T., Informasi, S., Tinggi, S., & Informatika, M. (2023). *PROMOSI USAHA MANIDIRI SMK KARYA UTAMA PENDAHULUAN Saat ini , kita berada dalam era Revolusi Industri 4 . 0 yang ditandai oleh kemajuan yang luar biasa dalam bidang teknologi internet (Karamoy & Tirayoh , 2022). Revolusi Industri 4 . 0 bertujuan untuk m. 6(3), 494–499.*