



PROSIDING KONFERENSI NASIONAL PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT (KNPPM)

Direktorat Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Gadjah Mada

ISSN : 3031-304X (Print)

PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK GURU SDN SUKOSARI PONOROGO

Indah Puji Astuti*, Khoiru Nurfitri

Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

*Surel Penulis Koresponden: indahsan.0912@gmail.com

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran saat ini hampir digunakan di semua tingkat pendidikan. Pengajar di jenjang mulai dari taman kanak-kanak (TK) sampai perguruan tinggi berupaya untuk terus mengembangkan media tersebut. Media pembelajaran dapat mempermudah pemahaman para peserta didik saat proses pembelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk lebih aktif dan kreatif dalam membuat media pembelajaran. Banyak alat yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah dengan adanya teknologi informasi dan komunikasi (TIK). *Tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran salah satunya adalah Canva. Fitur-fitur yang ada di Canva dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti menerapkan unsur-unsur multimedia, yaitu teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam media pembelajaran. Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN Sukosari Ponorogo dengan peserta sejumlah delapan orang guru. Kegiatan dipandu oleh dosen pembimbing lapangan (DPL) bersama lima mahasiswa Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Pelatihan ini merupakan salah satu program kerja dari mahasiswa kampus mengajar yang bertempat di SDN Sukosari. Kegiatan terdiri dari tiga tahapan dimulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan diisi dengan ceramah untuk menjelaskan materi dan praktik langsung membuat media pembelajaran dengan Canva, serta evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah peserta dapat membuat media pembelajaran yang menarik berbasis multimedia untuk mata pelajaran yang diampu dengan Canva.

Kata Kunci

Canva; Guru; Media pembelajaran; Multimedia

1. Pendahuluan

Teknologi berkembang dengan begitu pesat di segala aspek kehidupan. Terutama pada saat pandemi COVID-19, pemanfaatan teknologi dapat dirasakan di segala bidang tanpa terkecuali bidang pendidikan. Siswa dan tenaga pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi pada saat proses belajar mengajar (Agustian & Salsabila, 2021). Salah satu contoh pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan adalah dengan adanya media pembelajaran yang memanfaatkan TIK. Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat bantu untuk mempermudah proses pembelajaran (Nurfadhillah, dkk., 2021). Media pembelajaran penting untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar. Salah satu contohnya adalah siswa yang merasa bosan dengan teknik pengajaran guru yang masih menggunakan metode ceramah, media pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar sehingga dengan cara tersebut siswa akan menjadi lebih bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran (Ndraha & Harefa, 2023).

Salah satu pemanfaatan TIK untuk membuat media pembelajaran adalah dengan menerapkan konsep multimedia interaktif, yaitu suatu tampilan multimedia yang menggunakan komputer yang menggabungkan beberapa macam media yang memungkinkan pengguna untuk dapat belajar secara interaktif karena dilengkapi dengan alat yang dapat menghubungkan pengguna dengan program yang disebut sebagai alat pengontrol agar pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki (Pebriyanti, dkk. 2021). Penyampaian materi yang dianggap sulit akan terasa lebih mudah dengan bantuan tombol *hyperlink*. Adanya tambahan audio, animasi, video, maupun tambahan suara dari guru akan memungkinkan siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan mudah, meskipun materi yang dipelajari memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi (Paramitha, dkk., 2023).

Tools yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran salah satunya adalah Canva (Taboy, dkk., 2023). Canva merupakan alat yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan materi yang di dalamnya terdapat unsur multimedia interaktif dalam proses pembelajaran (Hafizah & Samosir, 2023). Selain itu, Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi, video presentasi, desain *cover*,

pamflet, komik, dan masih banyak lagi. Canva dapat digunakan dengan cara meng-*install* terlebih dahulu aplikasi terkait. Selain itu, Canva juga dapat diakses versi web dengan laptop atau komputer menggunakan *browser* (Simbolon, dkk. 2022). Canva memberikan *template* dengan beraneka ragam tema, sehingga Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula (Siska, dkk. 2023). Fitur-fitur Canva dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik seperti menerapkan unsur-unsur multimedia yaitu gambar, audio, video, dan teks dalam media pembelajaran (Arianto & Suyitno, 2023).

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SDN Sukosari Ponorogo dengan peserta sejumlah delapan orang guru. Berdasarkan hasil observasi menunjukkan bahwa kebanyakan dari guru masih belum familiar dengan Canva. Banyak dari guru yang belum pernah sama sekali menggunakan Canva. Sebagian guru yang ada di sekolah ini telah berumur yang sudah tidak muda lagi, sementara di sisi lain guru dituntut untuk kreatif dari segi pengajaran maupun pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa mempunyai semangat yang tinggi untuk belajar (Istiqomah, dkk., 2023). Dibutuhkan suatu alat atau *tools* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik, salah satunya adalah berbasis multimedia interaktif namun pengguna tidak perlu memiliki keahlian khusus di bidang desain.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini memilih Canva sebagai alat yang digunakan dalam pelatihan. Kegiatan dipandu oleh DPL bersama lima mahasiswa dari program Kampus Mengajar. Program kampus mengajar merupakan salah satu bentuk pelaksanaan dari program MBKM berupa asistensi mengajar yang dilakukan oleh mahasiswa dalam rangka membantu proses pembelajaran di berbagai sekolah di berbagai kota atau desa di Indonesia (Etika, dkk., 2021). Mahasiswa program kampus mengajar melakukan beberapa kegiatan diantaranya berupa asistensi mengajar, adaptasi teknologi dan administrasi sekolah (Kotimah, 2023). Pelatihan ini merupakan salah satu program kerja dari mahasiswa kampus mengajar yang bertempat di SDN Sukosari. Kegiatan terdiri dari tiga tahapan dimulai dari persiapan, pelaksanaan kegiatan diisi dengan ceramah untuk menjelaskan materi dan praktik langsung membuat media pembelajaran dengan Canva, serta evaluasi. Hasil dari kegiatan ini adalah guru diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang menarik berbasis multimedia untuk mata pelajaran yang diampu dengan menggunakan Canva.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Gambar 1 yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

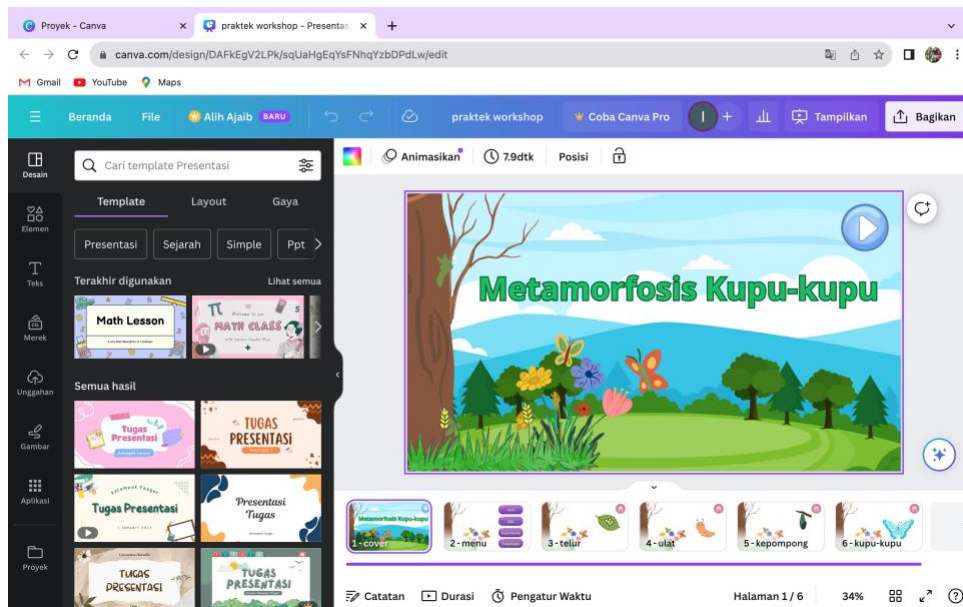
Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> - Observasi - Menentukan tools yang akan digunakan untuk pelatihan - Membuat modul pelatihan
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> - Pembukaan kegiatan - Pengenalan aplikasi canva - Materi 1, Membuat media pembelajaran dengan memasukkan unsur multimedia (teks, gambar, audio, video, dan animasi) - Materi 2, Membuat media pembelajaran conversation bahasa Inggris
Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Peserta menampilkan hasil media pembelajaran yang telah Dibuat - Diskusi / tanya jawab antara DPL dengan peserta

Gambar 1. Metode pelaksanaan kegiatan

2.1. Persiapan

Pada tahap persiapan ini dilakukan beberapa kegiatan di antaranya yang pertama adalah observasi. Observasi yang dilakukan berkaitan dengan guru yang ada di SDN Sukosari dan penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar yang selama ini digunakan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian guru yang masih muda sudah mulai menggunakan teknologi dalam pembelajaran sedangkan guru yang sudah berusia tua masih banyak yang menggunakan cara ceramah tanpa ada sentuhan teknologi ketika mengajar. Berdasarkan informasi ini maka perlu ditentukan *tools* atau alat yang nantinya digunakan untuk pelatihan. Salah satu yang menjadi pertimbangan adalah bagaimana caranya semua guru (baik yang berusia muda ataupun tua) dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan TIK tanpa harus belajar ilmu desain dan dapat mengikuti dengan mudah. Akhirnya, di pelatihan kali ini akan menggunakan Canva sebagai *tools* untuk membuat media pembelajaran.

Langkah selanjutnya adalah membuat modul pelatihan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan Canva. Sebagai contoh, dalam pembuatan modul ini mengambil tema tentang materi metamorfosis dan materi percakapan dalam bahasa Inggris. Di dalam materi metamorfosis, menggabungkan beberapa unsur mulai dari teks, gambar, video, audio, dan animasi untuk menjelaskan proses perubahan mulai dari telur sampai kupu-kupu. Tampilan gambar materi metamorfosis kupu-kupu di Canva dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Contoh membuat media pembelajaran tema metamorfosis kupu-kupu

2.2. Pelaksanaan

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Kegiatan diisi dengan ceramah untuk menjelaskan materi dan diikuti praktik langsung oleh peserta untuk membuat media pembelajaran dengan Canva. Kegiatan dilaksanakan dengan diikuti oleh delapan orang guru, dipandu oleh DPL dan didampingi lima mahasiswa dari program MBKM. Pada pelatihan ini terdiri dari dua materi inti, yaitu membuat media pembelajaran dengan memberikan efek multimedia dan membuat media pembelajaran *conversation* bahasa Inggris. Gambar 3 menunjukkan pelaksanaan kegiatan.



Gambar 3. Pelaksanaan kegiatan

2.3. Evaluasi

Pelatihan dilaksanakan dengan cara memberikan contoh dan memandu peserta untuk membuat media pembelajaran dari awal sampai akhir secara *step by step*. Ketika mengalami kesulitan atau kendala peserta diperkenankan untuk bertanya, dan jika ada pertanyaan pemateri langsung memberikan jawaban dan mencontohkan secara langsung materi mana yang tidak dipahami. Pada tahap ini peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan atau menunjukkan hasil media pembelajaran yang telah dibuat.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan pada Sabtu, 27 Mei 2023 di SDN Sukosari. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini adalah delapan orang ditambah lima mahasiswa dari program Kampus Mengajar. Peserta pelatihan tampak begitu antusias dan semangat mengikuti pelatihan. Hal pertama yang disampaikan dalam pelatihan ini adalah materi pembuka yaitu pengenalan tentang Canva (Gambar 4). Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara *online*, bahkan bagi pemula ataupun orang yang belum mempelajari aplikasi desain grafis dapat dengan mudah menggunakan aplikasi ini. Materi selanjutnya, yaitu mengenal fitur di Canva, di mana Canva memiliki ratusan *template* siap pakai, *tools editing* yang lengkap, koleksi fon dan elemen desain yang banyak, serta memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dengan tim. Mengetahui kelebihan dan kekurangan Canva. Mengetahui penggunaan Canva seperti apa saja yang bisa dilakukan dengan Canva yang sekiranya dapat mendukung proses belajar mengajar seperti membuat media pembelajaran, sampul buku, sampai dengan membuat komik, dan lain sebagainya. Di tahap pengenalan Canva ini sebagian guru belum memiliki akun di Canva, bahkan belum pernah menggunakan Canva. Sebagian besar adalah mereka yang berusia tidak muda lagi. Di pelatihan ini peserta dipandu untuk membuat akun terlebih dahulu, sebelum mengeksplorasi fitur-fitur yang ada di dalamnya.



Gambar 4. DPL menyampaikan materi pengenalan tentang Canva

Pada tahap pelaksanaan materi inti dan praktik dimulai dengan pembahasan membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan Canva. Materi yang sudah dipersiapkan adalah teori tentang metamorfosis kupu-kupu. Namun peserta diberi kebebasan untuk mengembangkan materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di kelas. Contohnya, ada salah satu peserta yang membuat media pembelajaran untuk materi pengenalan bilangan untuk siswa kelas rendah.



Gambar 5. Pendampingan mahasiswa program kampus mengajar ke peserta pelatihan

Pada tahap evaluasi, peserta diberi kesempatan untuk mempresentasikan atau menunjukkan hasil media pembelajaran yang dibuat. Pada sesi ini juga dilakukan sesi tanya jawab langsung dengan para peserta. Dalam kesempatan

ini peserta memanfaatkan sesi ini untuk bertanya tentang beberapa elemen di Canva yang tidak bisa diakses. Beberapa dari fitur Canva memang terkunci dan tidak semua akun bisa mengaksesnya. Hal ini karena ada perbedaan hak akses antara pengguna biasa dengan pengguna premium. Jika ingin meningkatkan ke level lebih atas agar bisa mengakses lebih banyak fitur di Canva, maka pengguna dikenakan sejumlah biaya. Namun, apabila tidak mendaftar akun yang premium, Canva sudah lebih dari cukup memberikan fitur untuk dapat dieksplor. Selain itu, peserta yang mengalami kendala karena ketinggalan materi, maka pemateri dibantu oleh mahasiswa program Kampus Mengajar untuk mendampingi, atau menyampaikan ulang materi yang sudah disampaikan. Kegiatan pendampingan mahasiswa program Kampus Mengajar dapat dilihat pada Gambar 5.

4. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dengan Canva di SDN Sukosari berjalan dengan lancar. Peserta dapat mengikuti serangkaian kegiatan dengan praktik langsung. Pada awalnya masih ada sebagian peserta yang belum memiliki akun bahkan belum mengetahui apa itu aplikasi Canva. Di pelatihan ini semua peserta dapat berhasil membuat akun di Canva dan dapat bereksplorasi dengan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Terdapat perbedaan yang signifikan dari segi waktu penyelesaian pembuatan media pembelajaran, antara peserta yang masih berusia muda dan yang sudah berusia tua. Peserta yang berusia muda dapat dengan cepat menyelesaikan dan dapat berinovasi menambahkan konten atau mengeksplor fitur Canva yang tidak tersedia di modul. Tidak ingin kalah dengan peserta yang berusia muda, peserta yang berusia tua pun sangat antusias dan semangat menyelesaikan pembuatan media pembelajaran hingga akhir. Hasil dari kegiatan ini seluruh peserta, yaitu guru di SDN Sukosari dapat mengimplementasikan unsur-unsur multimedia yaitu menggabungkan antara teks, gambar, audio, video, dan animasi dalam media pembelajaran untuk membuat media pembelajaran interaktif yang menarik dengan aplikasi Canva sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kemendikbudristekdikti sebagai penyelenggara kegiatan program Kampus Mengajar angkatan 5, seluruh warga SDN Sukosari sebagai sekolah penempatan, dan semua pihak yang membantu terlaksananya kegiatan pengabdian ini.

6. Referensi

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(1), 16–23.
- Etika, E., Pratiwi, S. C., Lenti, D. M. P., & Al Maida, D. R. (2021). Peran mahasiswa kampus mengajar angkatan 2 dalam adaptasi teknologi di SDN Dawuhan Sengon 2. *Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 2021.
- Hafizah, Z., & Samosir, K. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis siswa kelas VIII SMP Nurul Islam Indonesia Medan. *Nautical: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 42–51.
- Istiqomah, A. N., Lestari, W., Anggraeni, F. T., & Utami, W. T. P. (2023). Analisis faktor yang mempengaruhi kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran di SD Negeri 3 Brosot. *Ciencias: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 10–18.
- Kotimah, K. (2023). Implementasi asistensi mengajar, adaptasi teknologi, dan administrasi dalam program Surabaya Mengajar sebagai wadah berproses mahasiswa dengan terjun langsung pada SMPN 39 Surabaya. *Jurnal Pelayanan Hubungan Masyarakat*, 1(2), 120–135.
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Paramitha, M., Fadllah, S., & Sari, M. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Canva pada materi sistem pernapasan. *Jurnal BIOEDUIN*, 13(2), 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- Pebriyanti, I., Divayana, D. G. H., & Kesiman, M. W. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia pada mata pelajaran informatika kelas vii di SMP Negeri 1 Seririt. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 10(1), 50–58. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v10i1.31110>
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain poster menarik memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Siska, A. I., Kareja, N., & Meidayanti, K. (2023). Pembuatan Buku pelajaran digital berbasis Canva sebagai penunjang pembelajaran jarak jauh pada SMP Kosgoro, Sragi. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 7(2), 359–365. <https://doi.org/10.29407/ja.v7i2.18679>

Taboy, G. S., Nokas, D. N., & Usfomeni, G. Y. (2023). Pelatihan pembuatan desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva bagi mahasiswa STKIP Surya Kasih T. A. 2022/2023. *ABDIMAS45*, 2(1), 34–41.