

Pelatihan dan Pembimbingan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah

Yulita Molliq Rangkuti¹, Said Iskandar Al Idrus², Izwita Dewi³, Nurliani Manurung⁴, Insan Taufik⁵, Ahmad Landong⁶, Muhammad Noer Fadlan⁷

¹⁻⁵Universitas Negeri Medan

⁶⁻⁷Universitas Muslim Nusantara Al-Wasliyah

Artikel Info

Genesis Artikel:

Dikirim, 23 Mei 2024
Diterima, 1 Juni 2024
Diterbitkan, 30 Juni 2024

Kata Kunci:

Software Canva
Media Pembelajaran
Kuis Interaktif
Aplikasi

ABSTRAK

Proses pembelajaran sudah bertransformasi ke era digital 4.0. Materi pembelajaran digital diperlukan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman dan aktivitas belajar siswa, ini merupakan urgensi sehingga kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan. Tujuan adalah membuat materi pembelajaran dengan aplikasi Canva dan pembuatan kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan dilakukan di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah yang mempunyai level pendidikan dari SD hingga SMA. Kegiatan diawali dengan memberikan penjelasan pentingnya media pembelajaran, pengenalan media kuis interaktif, pengenalan canva dan implementasi pengelolaan media pembelajaran kuis interaktif. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa: a) Hasil evaluasi proses melalui observasi selama kegiatan, pemahaman peserta sangat baik dan isi kegiatan dinilai baik, b) Evaluasi produk menunjukkan bahwa seluruh peserta terampil dalam membuat media Canva. c) Respon peserta pelatihan sangat positif, hal ini tercermin dari keaktifan peserta dalam menghadapi tantangan yang ada.

ABSTRACT

Learning resources are required to enhance students' comprehension skills and learning activities. Canva is an internet tool that provides stunning templates, features, and category designs. This Canva application helps teachers make the teacher's work easier by creating learning materials and explaining learning materials. Implements activities on Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah has an educational level from elementary to high school. The activity consists of four materials: a) An explanation of the importance of learning media, b) An introduction to interactive quiz media, c) An introduction to Canva, d) An implementation of the management of interactive quiz teaching media. The results of this training show that: 1) The process evaluation results carried out during the activity through observation show that the participants' understanding is very good, and the participants' activities are in a good category. 2) The results of the product assessment show that all participants can produce Canva media with qualifications. 3) The training participants' response was very good, as evidenced by their activeness in completing the assignments.

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Yulita Molliq Rangkuti,
Jurusan Matematika,
Universitas Negeri Medan,
Email: yulitamolliq@unimed.ac.id

1 PENDAHULUAN

Proses pembelajaran sudah bertransformasi ke era digital 4.0. Saat ini, sangatlah dituntut membuat materi pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkat mutu pendidikan (Sucipto et al., 2024). Proses pembelajaran yang inovatif meningkatkan kapasitas kreativitas guru dalam menyajikan bahan ajar. Ingatlah bahwa guru adalah motivator yang mempengaruhi dan membimbing pengajaran dalam proses pembelajaran, dan peran mereka sangat penting dalam memilih strategi pengajaran yang kreatif dan inovatif untuk memotivasi siswa (Lutfiana & Mansur, 2020). Zaini dkk (2017) (Zaini & Dewi, 2017) mengatakan bahwa dengan hadirnya media pembelajaran bagi peserta didik dalam proses pembelajaran dapat mengalihkan perhatian siswa agar tidak cepat bosan, tidak jenuh dan menghidupkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Tentunya dengan adanya kemajuan teknologi, maka dunia pendidikan juga memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, diantaranya yaitu aplikasi Canva.

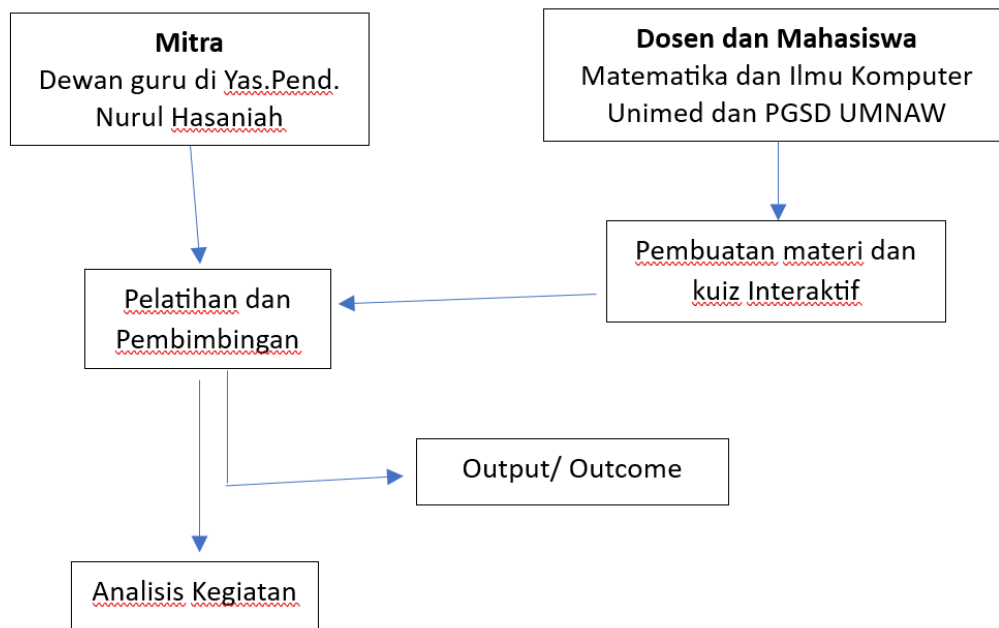
Aplikasi Canva dirancang sebagai ruang belajar bagi seluruh guru untuk belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Aplikasi Canva menyediakan fitur-fitur dan template dengan beragam tema yang gratis. Selain itu kegunaannya dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran seperti membuat kuis interaktif, presentasi, resume, poster, pamflet, dan lain lain (Eliastuti et al., 2023). Tentunya Canva digunakan di laptop melalui web browser dan handphone melalui aplikasi ((Tanjung & Faiza, 2019)). Beberapa penelitian tentang berhasil Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran seperti: Jannah dkk (Miftahul Jannah et al., 2023) telah menggunakan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Zebua (Zebua, 2023) meneliti tentang potensi aplikasi Canva sebagai media Pembelajaran praktis bagi guru dan peserta didik. Ruslan dkk (Ruslan et al., 2023) juga telah menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sejarah khusus untuk menghadapi pembelajaran di Abad 21. Hidayatullah dkk (Hidayatullah et al., 2023) juga telah menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di SD Negeri Sambirejo 02 Semarang. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva efektif terhadap Minat Belajar Siswa telah dilakukan oleh (Alamsyah et al., 2023) dan menurut (Hajar et al., 2023) bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap minat belajar siswa. Sucahyanto dkk, (2023) (Sucahyanto et al., 2023) mengatakan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi. Dampak penggunaan media Canva terhadap hasil belajar sebesar 36%.. Jefryadi dan Khoriyah, (2022) (Jefryadi & Khoriyah, 2022) mengatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. (Johan et al., 2022) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan media aplikasi canva. Efektifitas aplikasi Canva juga telah di teliti oleh Wibowo, dkk (2022) (Wibowo et al., 2022). Sehingga Canva layak sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif. Pemanfaatan aplikasi Canva telah dilakukan oleh para

peneliti seperti: Wardhanie dkk (Wardhanie et al., 2021) telah memanfaatkan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah islami berbasis kewirausahaan. Kemudian Pratama dkk (Pratama et al., 2023) memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. Lalu Rizanta dan Arsanti (Rizanta & Arsanti, 2022) memanfaatkan pplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini Terakhir, Isnaini dkk (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021)) memanfaatkan aplikasi Canva dengan melakukan pelatihan mendesain. Berdasarkan hasil penggunaan, melihat pengaruhnya serta pemanfaatan aplikasi Canva untuk berbagai tujuan, maka dimanfaatkan kembali aplikasi Canva untuk media pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru-guru di Yayasan Pedidikan Nurul Hasaniah untuk membuat materi presentasi dan kuis interaktif.

Upaya filantropis ini tidak terlepas dari antusiasme para guru luar biasa dari Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah dan partisipasi mereka sebagai mitra dalam upaya ini. Dengan kata lain: 1) adanya Otorisasi untuk memberikan kesempatan pelatihan aplikasi Canva dari universitas. 2) penyediaan ruang atau biasa disebut sarana dan prasarana yang dapat menunjang pelatihan melalui aplikasi Canva; 3) kesediaan guru untuk mengikuti berbagai kegiatan selama penerapan aplikasi Canva; subjek sesuai dengan bidang keahlian Anda.

2 METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan dan pembimbingan dilaksanakan selama 5 hari (15-20 Juni 2023) dimulai pada pukul 13.00 WIB-17.00 WIB di Jl. Amal Bakti No.69, Bandar Khalipah, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20371. Metode yang dilakukan untuk pengabdian masyarakat ini dimulai dengan mendaftar atau membuat akun di website www.canva.com, memperkenalkan tools, menambahkan teks, dan membuat animasi, suara, tidak dapat menyimpan video. Kegiatan pelatihan yang dilakukan terdiri dari fasilitator yang memberikan materi pengenalan tentang Canva. Peserta kemudian langsung mempraktekkan apa yang dijelaskan moderator tentang Canva. Peserta membuat akun, mulai spreadsheet baru, tambahkan gambar, animasi, suara, video, dan teks, gunakan template yang tersedia di Canva, atau impor file peserta yang ada dalam format PowerPoint untuk diedit langsung di Canva. Kegiatan ini didukung langsung oleh fasilitator dan tim pengabdian masyarakat. Kegiatan pelatihan Canva ini dilakukan dalam dua sesi. Materi diberikan pada pertemuan pertama, dilanjutkan dengan pengayaan pada pertemuan kedua atau terakhir. Singkatnya, tingkatkan praktik pengembangan media pembelajaran Anda dengan Canva dan sempurnakan proses pembuatan media pembelajaran Canva.



Gambar 1. Alur kegiatan Pelatihan dan Pembimbingan

Dari gambar 1 dapat dilihat bahwa mitra disini adalah guru-guru Yas. Pend. Nurul Hasaniah dilatih dan dibimbing oleh dosen Prodi Ilmu Komputer Universitas Negeri Medan dengan menghasilkan materi presentasi dan kuis interaktif. Outcome dituntut untuk mendapatkan dampak.

3 HASIL DAN ANALISIS

Kegiatan dilaksanakan di ruangan Laboratorium komputer Yayasan Pedidikan Nurul Hasaniah dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan yaitu 20 orang guru. , ada 5 orang guru di Yayasan Pedidikan Nurul Hasaniah yang sudah mengetahui tentang apa itu aplikasi Canva dan manfaatnya bagi mereka dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, karena hal ini berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.



Gambar 2. Para Peserta Kegiatan

Dari gambar 2 dapat dilihat bahwa dengan fasilitas yang memadai, peserta dapat ditampung hingga 20 orang guru. Kegiatan pelatihan ini adalah paparan materi yaitu materi pertama yaitu penjelasan pengantar media pembelajaran terkini, menjelaskan pengantar aplikasi Canva secara umum dan bagaimana membuat/registrasi akun Canva. Terakhir adalah penjelasan tentang target yang akan dicapai pada kegiatan ini. Adapun target luaran Pengabdian Kepada Masyarakat dipaparkan pada Tabel 1

Tabel 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

No.	Kegiatan	Luaran	Target Waktu
1.	Pelatihan aplikasi Canva kepada guru-guru YasPend. Nurul Hasaniah	Adanya peningkatan kompetensi guru dalam menyajikan media pembelajaran dalam kelas	15 Juni 2023
2.	Pendampingan guru-guru di YasPend. Nurul Hasaniah	Menguasai Aplikasi Canva dalam pembuatan Media Pembelajaran	16-20 Juni 2023

Dari tabel 1 tampak jelas tujuan yang dicapai. Sedangkan cuplikaan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Kegiatan Pengabdian Kepada pada Hari Pertama dan Hari Terakhir.

Dari gambar 3 dapat dilihat bahwa dari hari pertama sampai hari terakhir, peserta tetap antusias dengan tetap yang hadir 20 guru.

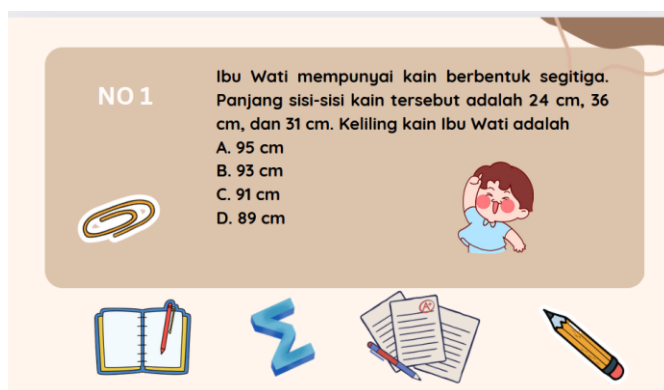
3.1. Temuan Kegiatan

Outcome pengabdian kepada masyarakat merupakan keluaran dan hasil dari kegiatan ini (Tabel 2). Hasilnya adalah media pembelajaran. Para guru di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniya menyadari bahwa media pembelajaran berupa kuis interaktif dengan teks, video dan audio. Media disimpan dalam format mp4 untuk dibagikan kepada siswa.

Tabel 2. Outcome kegiatan

No	Unsur Sebelum Kegiatan	Unsur Sesudah Kegiatan
	<ul style="list-style-type: none">Pertama kalinya saya menggunakan software Canva	<ul style="list-style-type: none">Mengetahui penggunaan aplikasi Canva
	<ul style="list-style-type: none">Masih awam dalam membuat materi presentasi menggunakan aplikasi Canva	<ul style="list-style-type: none">Bisa membuat media presentasi untuk materi dan Quiz interaktif

Dari Tabel 2 bahwa para guru sudah bisa membuat media presentasi untuk materi dan Quiz interaktif walaupun belum sempurna secara urutan materi. Salah satu contoh media pembelajaran berdasarkan aplikasi canva yang berhasil dibuat dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Contoh Media Pembelajaran yang berhasil dibuat

Dari Gambar 4 dapat dilihat hasil pembuatan kuis interaktif yang dibuat salah satu guru sebagai contoh outcome yang dibuat.

3.2. Hasil Evaluasi

Setelah melaksanakan kegiatan, penulis meminta tanggapan untuk memperoleh masukan dari peserta. Peserta akan diminta mengomentari beberapa pernyataan. Pilihannya berkisar dari “sangat tidak setuju” hingga “sangat setuju”. Ada 20 dewan guru yang mengisi formulir tentang Ringkasan hasilnya ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Rekap form feedback

Penilaian Terhadap Kegiatan	Sangat tidak setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Pelatihan ini sesuai dengan tujuan pelatihan itu sendiri.	0	0	10	10
Kegiatan ini memenuhi kebutuhan dasar masyarakat.	0	3	10	7
Waktu untuk kegiatan ini relatif mencukupi kebutuhan kami	0	0	12	8
Baik pengajar maupun siswanya ramah dan merespon dengan cepat dan ramah selama kegiatan berlangsung Para guru menyambut dan menantikan program pengabdian masyarakat saat ini dan di masa depan.	0	0	15	5
Para guru menyambut dan menantikan program pengabdian masyarakat saat ini dan di masa depan.	0	0	0	20

Tabel 3 menunjukkan bahwa 85% peserta setuju bahwa kegiatan yang dirancang memenuhi kebutuhan mereka. Orang-orang lainnya tidak setuju. Seluruh peserta sepakat bahwa tujuan kegiatan tercapai. Peserta dinilai kompeten untuk mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva ini, peserta sangat tertarik untuk mengeksplorasi kreativitasnya, dan hasil pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan hasil yang dicapai Isnaini dkk (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021) sesuai atau didukung oleh mereka. Pada akhirnya, seluruh peserta menginginkan kegiatan lebih banyak terjadi dan berlangsung dalam jangka waktu yang cukup.

4 KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan guru membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berhasil dilaksanakan. Ada hasil dan hasil dari kegiatan tersebut. Output yang dihasilkan adalah tersedianya modul pembuat aplikasi Canva. Sementara itu, para guru dari Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniya telah berhasil membuat media berupa kuis interaktif. Artinya bisa digunakan untuk materi dan pelajaran lainnya. Kegiatan ini dapat dilakukan seterusnya secara mandiri untuk mendapatkan bahan ajar digital setelah membuat materi pembelajaran dan kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva dikalangan guru untuk kemajuan siswa di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniyah.

REFERENSI

Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS

CANVATERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA.

Guru Pencerah Semesta, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>

- Eliastuti, M., Amelia, R., Marlina Batubara, F., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Flora Wani Purba, E., Dore Paron, O., Amelia Putri, R., & Info ABSTRAK, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/10.55506/ARCH.V2I2.62>
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Jefryadi, & Khoriyah, U. (2022). *PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP KREATIVITAS PEMBELAJARAN IPA* (pp. 99–108). Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar. <https://doi.org/https://doi.org/10.15548/alawlad.v12i2.4942>
- Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644>
- Lutfiana, R. F., & Mansur, M. (2020). Pelatihan dan Pendampingan E-Learning Berbasis Edmodo untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal ABDINUS : Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(1), 31–39. <https://doi.org/10.29407/ja.v4i1.14054>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 2. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia.*, 560–568.
- Ruslan, A., Sugiono, S., Andi, A., Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Abad 21. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(2), 182–191. <https://doi.org/10.24176/re.v13i2.8403>

- Sucahyanto, A'Rachman, F. R. A., & Syifa, I. (2023). pengaruh penggunaan media canva terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Geografi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan (JIWP)*, 9(24), 727–735. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10437656>
- Sucipto, S., Prasetya, D. D., & Widiyaningtyas, T. (2024). Educational Data Mining: Multiple Choice Question Classification in Vocational School. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika, Dan Rekayasa Komputer*, 23(2), 367–376. <https://doi.org/10.30812/matrik.v23i2.3499>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wardhanie, ayouvi P., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Masa Kini. *J-Symbol: Jurnal Magister Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 10(2), 103–107. <https://doi.org/10.23960/j-simbol/v10i2.2022.08>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK ANAK USIA DINI. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96. <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234. <https://doi.org/https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127>