

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru di Yayasan Hikmatul Salridho

Yulita Molliq Rangkuti^{a*}, Arbiati Artika^b, Alyeska Purba^b, Amelia Mardani^b, Nanni Rizki Pulungan^b, Puan Olivia Sitanggang^b, Putri Aqilla Mahrani^b, Reka Loisah Hutasoit^b

^aJurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Medan (Unimed), Medan, 20221, Sumatera Utara Indonesia

^bJurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan (Unimed), Medan, 20221, Sumatera Utara Indonesia

yulitamolliq@unimed.ac.id, ika18122002@gmail.com^a, alyseska234@gmail.com^b, ameliamardanipane@gmail.com^c, dahliarizki0@gmail.com^d, puansitanggang28@gmail.com^e, putrimhrnii60@gmail.com^f, rekaloisah2912@gmail.com^g

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran secara efektif. Dengan adanya kemajuan teknologi, maka dunia pendidikan juga memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, diantaranya yaitu aplikasi Canva. Dimana aplikasi canva dirancang sebagai ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan hadirnya aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan, sangat membantu para guru dalam mempermudah pekerjaan guru dalam membuat materi pembelajaran, pembuatan tugas bagi anak dan menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di salah satu Yayasan yang ada di desa Tanjung Sari yaitu Yayasan Hikmatul Salridho. Dengan melakukan pelaksanaannya secara langsung di ruang kelas yang tersedia. Yayasan Hikmatul Salridho berada di Desa Tanjung Sari Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah guru 23 orang, ada 5 orang guru di Yayasan Hikmatul Salridho yang sudah mengetahui tentang aplikasi Canva. Adapun materi kegiatan pelatihan terdiri dari empat cakupan materi. Adapun materi pertama kegiatan pelatihan yaitu mengenai penjelasan pentingnya media pembelajaran, materi kedua mengenai pengenalan media kuis interaktif, materi ketiga mengenai pengenalan canva dan materi terakhir mengenai implementasi pengelolaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva. Secara keseluruhan, peserta mampu mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis Canva ini dengan antusiasme yang tinggi. Peserta merasa pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan pembuatan media kuis interaktif sehingga minat belajar siswa lebih meningkat dan demi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Kata Kunci : *Media pembelajaran; Canva; Kuis Interaktif ; Guru*

Abstract

Learning media is a means to help the effectiveness of the learning process and the delivery of messages and content of learning materials effectively. With advances in technology, the world of education also makes use of technology-based learning media, including the Canva application. Where the Canva application is designed as a learning space for every teacher in carrying out a lesson by relying on technology-based learning media. With the presence of the Canva application as a technology-based learning media in the world of education, it really helps teachers in facilitating the teacher's work in making learning materials, making assignments for children and saving teachers time in explaining learning material. The implementation of the activity was carried out at one of the foundations in Tanjung Sari village, namely the Hikmatul Salridho Foundation. By carrying out the implementation directly in the available classrooms. The Hikmatul Salridho Foundation is located in Tanjung Sari Village, Batang Kuis District, Deli Serdang Regency with a total of 23 teachers, there are 5 teachers at the Hikmatul Salridho Foundation who already know about the Canva application. The material for training activities consists of four material scopes. The first material for training activities is an explanation of the importance of learning

media, the second material is an introduction to interactive quiz media, the third material is an introduction to Canva and the last material is the implementation of management of Canva-based interactive quiz learning media. Overall, the participants were able to take part in this Canva-based learning media training with great enthusiasm. Participants felt that this training was useful in increasing the ability to make interactive quiz media so that students' interest in learning increased and for the sake of learning objectives could be achieved properly.

Kata Kunci : *Media pembelajaran; Canva; Kuis Interaktif ; Guru*

1. **Pendahuluan**

Di era 5.0 ini, sangat menuntut dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih dan pesat. Tidak lepas dari dunia pendidikan yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkat mutu pendidikan. Tentunya bisa dilihat dari banyaknya aplikasi edukatif yang berbasis teknologi. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi yang maju ini. Tentunya dalam dunia pendidikan, tidak lepas dengan adanya media pembelajaran, sehingga mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut (Zaini (2017)) 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. Selanjutnya media pembelajaran merupakan salah satu sarana untuk membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pembelajaran secara efektif. Tentunya dengan adanya kemajuan teknologi, maka dunia pendidikan juga memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis teknologi, diantaranya yaitu aplikasi Canva.

Dimana aplikasi canva dirancang sebagai ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Didalam 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 sebagainya. Tentunya Canva digunakan di laptop melalui web browser dan handphone melalui aplikasi (Tanjung & Faiza, (2019), Rizanta & Arsanti (2022)). Sehingga Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan..

Dengan hadirnya aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis teknologi di dunia pendidikan, sangat membantu para guru dalam mempermudah pekerjaan guru dalam membuat materi pembelajaran, pembuatan tugas bagi anak dan menghemat waktu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Di Yayasan Hikmatul Salridho berada di Desa Tajung Sari Kecamatan Batang Kuis Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah guru 23 orang, ada 5 orang guru di Yayasan Hikmatul Salridho 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.

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di salah satu Yayasan yang ada di desa Tanjung Sari yaitu Yayasan Hikmatul Salridho. Dengan melakukan pelaksanaannya secara langsung atau luring di ruang kelas yang tersedia. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan pelatihan meliputi:

1. Tahap Persiapan

- Menjalin komunikasi dengan mitra yaitu dalam hal ini adalah Ketua Yayasan Hikmatul Salridho desa Tanjung Sari yaitu Bapak Alwansyah Putra S.Ag.
- Melakukan kegiatan pendataan peserta yang akan mengikuti pelatihan
- Observasi lokasi kegiatan
- Membicarakan terkait kebutuhan sertifikat peserta pelatihan, seperti nomor sertifikat, tanda tangan ketua Yayasan, stempel ketua Yayasan serta nama nama peserta yang akan dicantumkan.
- Mengumpulkan beberapa laptop guru guru yang akan mengikuti pelatihan untuk membuka dan mendaftarkan aplikasi canva melalui web dengan akun guru masing masing.

2. Tahap Pelaksanaan

- Pembukaan Kegiatan
- Kata Sambutan Ketua Pelaksana
- Kata Sambutan Ketua Yayasan
- Pemateri sesi 1, menyampaikan Materi pertama yaitu teori tentang Media Pembelajaran, Media Kuis Interaktif dan Pengenalan Aplikasi Canva.
- Pemateri sesi selanjutnya, melakukan implementasi dan praktik pembuatan media kuis interaktif berbasis canva secara langsung oleh peserta pelatihan dan dipandu oleh pemateri.
- Layout hasil
- Do'a
- Penutup

Sesuai tema yang disajikan oleh penulis yaitu terkait “Desa Digital” maka kegiatan ini membutuhkan dan memanfaatkan perangkat teknologi seperti Laptop dan Infokus atau proyektor.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di salah satu ruang kelas Yayasan Hikmatul Salridho dengan jumlah peserta yang mengikuti kegiatan yaitu 23 guru.



Gambar 1 Peserta Kegiatan Pelatihan

Adapun materi kegiatan pelatihan terdiri dari empat cakupan materi. Adapun materi pertama kegiatan pelatihan yaitu mengenai penjelasan pentingnya media pembelajaran, materi kedua mengenai pengenalan media kuis interaktif, materi ketiga mengenai pengenalan canva dan materi terakhir mengenai implementasi pengelolaan media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 32 JP dimana setiap materi terdiri dari 8 JP.



Gambar 2 Pemaparan Materi

Pada materi pertama pemateri menjelaskan mengenai pengertian, manfaat, tujuan beserta fungsi media pembelajaran. Materi kedua menjelaskan mengenai pengertian media kuis interaktif dan keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan kuis interaktif. Materi ketiga menjelaskan mengenai penjelasan aplikasi canva secara umum dan bagaimana membuat/registrasi akun canva, serta manfaat dan kelebihan aplikasi canva. Dan materi yang terakhir, pemateri mengajarkan cara membuat media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva. Dimulai dari pemilihan template, menambahkan elemen gambar, video, dan suara sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran kuis interaktif yang menarik.



Gambar 3 Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Kuis Interaktif Berbasis Canva

Tabel 1 Angket Respon Peserta Pelatihan

No	Pernyataan	Penilaian			
		STS	TS	SS	S
1.	Pelatihan aplikasi canva mudah dipelajari	2 (8,7%)	5 (21,7%)	8 (34,8%)	8 (34,8%)
2.	Desain aplikasi menarik perhatian untuk digunakan	2 (8,7%)	2 (8,7%)	10 (43,4%)	9 (39%)
3.	Materi canva mudah dipahami	1	3	12	7

		(4,3%)	(13%)	(52%)	(30,4%)
4.	Penyampaian tentor secara detail mengenai canva	2	1	18	2
		(8,7%)	(4,3%)	(78%)	(8,7%)
5.	Aplikasi canva dapat digunakan untuk semua mata pelajaran	1	1	16	5
		(4,3%)	(4,3%)	(69,6%)	(21,7%)
6.	Waktu untuk mengedit canva efektif	2	1	12	8
		(8,7%)	(4,3%)	(52%)	(34,8%)
7.	Fitur-fitur dalam canva menarik perhatian untuk peserta didik	1	2	10	10
		(4,3%)	(8,7%)	(43,5%)	(43,5%)
8.	Tentor memberikan materi mengenai canva secara jelas	2	2	13	4
		(8,7%)	(8,7%)	(56,5%)	(17,4%)
9.	Moderator memandu acara pelatihan dengan baik	2	2	13	4
		(8,7%)	(8,7%)	(56,5%)	(17,4%)
10.	Para peserta dapat mengikuti pelatihan dari awal sampai akhir dengan baik.	-	-	20	3
				(87%)	(13%)

Berdasarkan dari hasil angket respon peserta pelatihan media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva, bahwa canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan, memiliki desain yang menarik, efektif dan efisien dalam pembuatan media pembelajaran kuis interaktif.

Dalam hal ini peserta dianggap mampu dalam mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva, dimana pelatihan ini terselenggarakan dengan baik serta peserta pelatihan sangat merasa tertarik dalam mengeksplor kreativitasnya karena media pembelajaran kuis interaktif ini dapat dimanfaatkan oleh para guru dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

4. Kesimpulan

Media dalam sebuah pembelajaran merupakan hal yang penting, sebab dapat membantu proses pembelajaran di dalam kelas menjadi lebih efektif dan efisien sehingga transfer pengetahuan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Media pembelajaran yang kreatif dan interaktif dibutuhkan di era serba digitalisasi seperti hari ini. Hal ini disebabkan karena proses belajar mengajar guru dan siswa sudah mengalami perubahan yang signifikan. Dengan urgensi tersebut, pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dihadirkan bagi guru di Yayasan Hikmatul Salridho Desa Tajung Sari, Kec. Batang Kuis, Kab. Deli Serdang pada Juli 2023 lalu dengan persiapan yang matang, mulai dari tahap persiapan yaitu pendataan peserta, observasi, persiapan sertifikat peserta, persiapan alat yang dibutuhkan seperti laptop dan proyektor hingga tahap pelaksanaan.

Adapun materi pokok yang dibahas pada pelatihan ini yaitu pemaparan terkait konsep dan pentingnya media pembelajaran, selanjutnya adalah pengenalan media kuis interaktif dan pengenalan aplikasi Canva. Sesi selanjutnya yaitu praktik dan implementasi media kuis interaktif berbasis Canva secara langsung oleh seluruh peserta yang dipandu oleh pemateri pelatihan dengan total 32 JP. Adapun jumlah peserta yang terdiri dari 23 guru, diharapkan mampu merasakan pengaruh positif atas pelaksanaan pelatihan sehingga berpengaruh dan meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas terutama bagi siswa. Secara keseluruhan, peserta mampu mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis Canva ini dengan antusiasme yang tinggi. Peserta merasa pelatihan ini bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan pembuatan media kuis interaktif sehingga

minat belajar siswa lebih meningkat dan demi tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Artikel jurnal ini ditulis oleh (Yulita Molliq Rangkuti, Arbiati Artikab, Alyeska Purba, Amelia Mardani, Nanni Rizki Pulungan, Puan Olivia Sitanggang, Putri Aqilla Mahrani, Reka Loisah Hutasoit dari Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam dan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan (Unimed), Medan, 20221, Sumatera Utara Indonesia) berdasarkan hasil kegiatan pelatihan media pembelajaran kuis interaktif berbasis canva di Yayasan Hikmatul Salridho melalui Program KKN 2023. Tak lupa ucapan terima kasih kepada TIM KKN di Desa Tanjung Sari, Kecamatan Batangkuis. Isi sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

Daftar Pustaka

- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 1(1), 81-96.
- Tanjung,R.E.,& Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika,VoteTEKNIKA7(2).
- Rizanta, G.A. & Arsanti, M., (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring), 1-9.