



**Journal of Human And Education**

Volume 5, No. 2, Tahun 2025, pp 812-816

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

## **Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Filmora Dan Canva Pada Guru-Guru Di Ponpes Binaul Insan Kota Jambi**

Muhamamad Nurung<sup>1</sup>, Firdiansyah<sup>2</sup>, Louisiana Muliawati<sup>3</sup>, Haerul Pathoni<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Ilmu Alquran dan Tafsir Hadist, Fakultas Ushuluddin dan Studi Agama, UIN STS Jambi

<sup>2</sup>Sastra Inggris, Fakultas Adab dan Humaniora, UIN STS Jambi

<sup>3</sup>Tadris Fisika, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN STS Jambi

<sup>4</sup>Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jambi

Email: [m\\_nurung@yahoo.co.id](mailto:m_nurung@yahoo.co.id)<sup>1</sup>, [firdiansyah@uinjambi.ac.id](mailto:firdiansyah@uinjambi.ac.id)<sup>2</sup>,  
[louisiana.muliawati@gmail.com](mailto:louisiana.muliawati@gmail.com)<sup>3</sup>, [haerul\\_pathoni@unja.ac.id](mailto:haerul_pathoni@unja.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses pendidikan, khususnya untuk meningkatkan efektivitas penyampaian materi kepada siswa. Workshop pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi Filmora dan Canva dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru di Pondok Pesantren (Ponpes) Binaul Insan, Kota Jambi, dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Metode yang digunakan meliputi pelatihan berbasis praktik langsung dan evaluasi hasil. Hasil workshop menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan peserta dalam menggunakan Filmora untuk editing video serta Canva untuk desain grafis. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan tersebut efektif dalam membekali guru dengan keterampilan yang relevan untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Filmora, Canva, Workshop, Guru, Pendidikan.*

### **Abstract**

Learning media is an important component in the educational process, especially to increase the effectiveness of delivering material to students. A learning media development workshop using the Filmora and Canva applications was carried out to improve the competence of teachers at the Binaul Insan Islamic Boarding School (Ponpes), Jambi City, in creating interesting and interactive learning media. The methods used include direct practice-based training and evaluation of results. The results of the workshop showed an increase in participants' understanding and ability to use Filmora for video editing and Canva for graphic design. The conclusion from this activity is that the training is effective in equipping teachers with relevant skills to face the challenges of 21st century education.

**Keywords:** *Learning Media, Filmora, Canva, Workshop, Teacher, Education.*

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan di Indonesia saat ini menunjukkan dinamika yang rumit sejalan dengan kemajuan teknologi, globalisasi, dan perubahan demografis yang cepat. Tujuan sistem pendidikan Indonesia adalah untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang berpengetahuan, terampil, dan memiliki nilai moral yang kuat. Peran guru sangat penting dalam proses belajar mengajar, sebagai pendidik, fasilitator, dan inovator. Guru-guru di SMA di Indonesia menghadapi tantangan untuk memenuhi standar pendidikan nasional sambil mengakomodasi kebutuhan beragam siswa mereka. Mereka tidak hanya diharapkan menyampaikan kurikulum, tetapi juga mengembangkan keterampilan kritis, kreativitas, dan adaptabilitas di antara siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia yang terus berubah. Tantangan yang dihadapi guru-guru meliputi integrasi teknologi dalam

pembelajaran, kompetensi bahasa, pemahaman mendalam tentang mata pelajaran yang diajarkan, rasio murid terhadap guru yang tinggi, keterbatasan sumber daya dan materi ajar, serta kebutuhan akan pembaruan pedagogis yang berkelanjutan.

Beberapa pengabdian yang telah dilakukan oleh tim pengabdian seperti Pengabdian yang dilakukan oleh Hidayati, Y,dkk (2024) melakukan pengabdian dengan tema pendidikan aqidah tentang qadha dan qadar: strategi menanamkan pemahaman takdir kepada generasi muda muslim. Pengabdian ini untuk memberikan pengetahuan kepada generasi muda tentang qada dan qadar. Sedangkan pengabdian yang dilakukan oleh Pathoni,H., dkk (2023) menjelaskan tentang penggunaan software Electronics Workbench, Phet Simulations Dan Algodoo dalam pembelajaran dikelas. Software ini diharapkan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Sedangkan Fitriyah, A., & Mustofa, I. (2021) mengeksplorasi penggunaan Canva dalam pembelajaran dan memberikan panduan praktis tentang cara menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pengabdian ini menunjukkan bahwa Canva telah berhasil digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang efektif meskipun dalam situasi pembelajaran online. Dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva, seperti desain template yang mudah digunakan dan berbagai elemen grafis yang tersedia, guru dapat dengan cepat menciptakan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa. Canva tidak hanya menjadi alat yang efektif untuk pembelajaran tatap muka, tetapi juga menjadi solusi yang tepat untuk mendukung pembelajaran jarak jauh selama masa pandemi. Penelitian yang menggunakan filmora seperti penelitian Patras, Y. E., Naibaho, M. M., & Karmila, N. (2023) membahas tentang penembangan perangkat lunak editing video Filmora dalam pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini mengungkapkan bahwa integrasi Filmora dalam pembelajaran di sekolah dasar sangat cocok digunakan dalam pembelajaran.

Pada tahun 2024 ini tim pengabdian melakukan pengabdian pada masyarakat di Ponpes Binaul Insan Kota Jambi . Kondisi guru Ponpes Binaul Insan Kota Jambi tercermin dalam aspek penting seperti latar belakang pendidikan, jumlah guru, fasilitas, dan metode pengajaran. Meskipun mayoritas guru telah memperoleh gelar sarjana dalam pendidikan atau disiplin terkait lainnya, mereka masih menghadapi keterbatasan fasilitas dan akses terhadap teknologi pembelajaran. Pelatihan dalam penggunaan teknologi seperti Filmora dan Canva diharapkan dapat membantu guru-guru meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.

Terdapat beberapa masalah prioritas yang perlu diatasi, yang mencakup beberapa aspek khusus seperti Kurangnya Pemahaman tentang Filmora dan Canva. Banyak guru tidak memiliki pemahaman yang memadai tentang Filmora dan Canva, termasuk cara kerjanya dan penerapannya dalam pendidikan. Ini menjadi hambatan dalam mengoptimalkan potensi Filmora dan Canva untuk meningkatkan pembelajaran. Keterbatasan dalam Keterampilan Teknologi seperti Guru-guru di Ponpes Binaul Insan Kota Jambi mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi terbaru, termasuk filmora dan canva. Keterbatasan ini menghalangi kemampuan mereka untuk menerapkan solusi filmora dan canva yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran.

Ada kekhawatiran terkait integrasi filmora dan canva dalam pendidikan, termasuk isu-etika, privasi, dan potensi penggantian peran guru dengan teknologi. Kekhawatiran ini dapat menimbulkan rasa takut dan resistensi terhadap adopsi teknologi baru. Kurangnya Sumber daya, keterbatasan akses terhadap sumber daya dan infrastruktur teknologi yang memadai juga menjadi masalah yang menghambat penggunaan filmora dan canva. Tanpa perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai, sulit bagi guru untuk menerapkan pembelajaran menggunakan filmora dan canva secara efektif.

## **METODE**

Metode pengabdian yang digunakan dalam pengabdian ini adalah *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR adalah metode yang melibatkan partisipasi aktif dari komunitas atau kelompok yang diteliti dalam setiap proses penelitian, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai selesai. Pada pengabdian ini melibatkan guru-guru yang

melakukan tes survei untuk mengidentifikasi kemampuan menggunakan filmora dan canva. Setelah hasil tes keluar, diharapkan menjadi panduan tim pengabdian dalam membuat materi pengabdian di sekolah.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mencakup beberapa langkah seperti Persiapan dan Perencanaan. Pada kegiatan ini dilakukan Identifikasi kebutuhan khusus guru-guru terkait penggunaan Filmora dan Canva, Penyusunan materi pelatihan yang mencakup pengenalan, panduan penggunaan, dan aplikasi praktis dari Filmora dan Canva dalam pembelajaran, Persiapan fasilitator yang ahli dalam menggunakan kedua platform tersebut, dan Kolaborasi dengan pihak-pihak terkait di tingkat lokal untuk mendukung penggunaan Filmora dan Canva dalam pendidikan. Yang kedua adalah Pelaksanaan Pelatihan. Pada kegiatan ini dilakukan Sesi-sesi pelatihan interaktif yang mencakup tutorial praktis dan latihan menggunakan Filmora dan Canva.



Gambar 1. Peserta antusias mendengarkan workshop tentang canva dan filmora

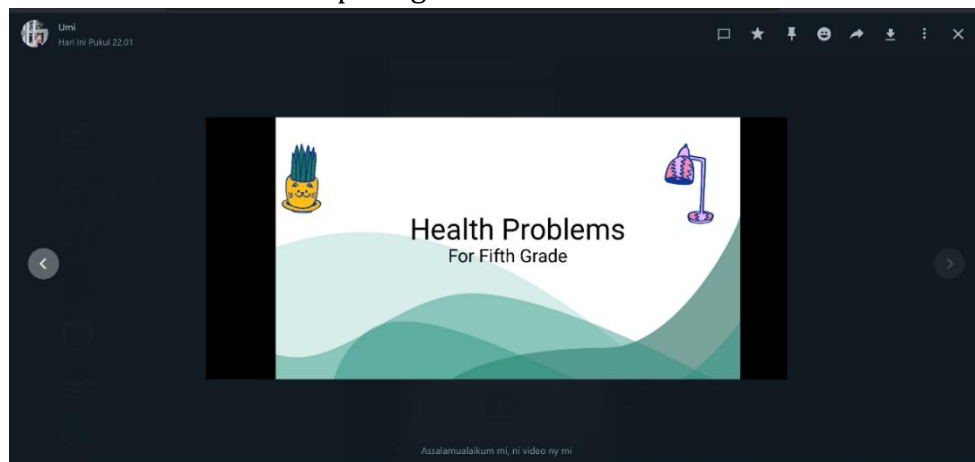
Pada gambar 1 dapat dilihat bahwa guru-guru melakukan Workshop kolaboratif di mana guru-guru dapat berbagi ide dan pengalaman dalam mengintegrasikan Filmora dan Canva dalam pembelajaran mereka. Selain itu, Praktik langsung guru-guru dalam merancang materi pembelajaran menggunakan kedua platform tersebut. Kegiatan terakhir yakni Penugasan tugas-tugas pembelajaran yang melibatkan penggunaan Filmora dan Canva, yang kemudian dievaluasi untuk memastikan pemahaman dan penerapan yang tepat dan foto bersama.



Gambar. 2 . Tim Pengabdian melakukan foto Bersama dengan kepala sekolah MTs dan Para dewan Guru

Kegiatan yang ketiga adalah melakukan Evaluasi Pelaksanaan pengabdian. Kegiatan

evaluasi dilakukan dengan Pengumpulan umpan balik dari peserta pelatihan terkait pengalaman mereka dalam menggunakan Filmora dan Canva. Penilaian proyek-proyek pembelajaran yang dibuat oleh guru-guru untuk menilai sejauh mana mereka mengintegrasikan Filmora dan Canva dalam pembelajaran. Analisis dampak pelatihan terhadap keterampilan guru dalam menggunakan teknologi ini dan kemajuan siswa dalam pembelajaran. Kegiatan yang terakhir yakni Pelaporan dan Refleksi. Pada kegiatan ini dilkauan Penyusunan laporan pelaksanaan yang mencakup hasil evaluasi penggunaan Filmora dan Canva dalam pembelajaran. Selain itu, diskusi bersama stakeholder untuk mengevaluasi kesuksesan program dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki. Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan Filmora dan Canva dalam pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi modern. Hasil pembuatan video pembelajaran peserta menggunakan filmora dan canva seperti gambar 3.



Gambar 3. Video tugas peserta pelatihan

Menurut Maryunani, A. (2021) membahas tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran selama pandemi COVID- 19 dan memberikan pandangan tentang potensi Canva dalam menyediakan solusi pembelajaran online yang menarik dan efektif di sekolah dasar. Penelitian ini membahas tentang peran Canva dalam mendukung pembelajaran online selama pandemi COVID-19 dengan menyediakan solusi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Temuan ini memberikan bukti bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh di sekolah dasar. Dalam konteks ini, penggunaan Filmora dan Canva dalam pendidikan memiliki landasan teoritis yang kuat, yang menunjukkan bahwa kedua platform tersebut dapat berkontribusi secara signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Penelitian oleh Sari, D. P., & Fatonah, S. (2022) menjelaskan bahwa menginvestigasi pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis Canva terhadap hasil pembelajaran siswa dan menawarkan wawasan yang berharga tentang efektivitas penggunaan Canva dalam konteks pendidikan dalam pembelajaran daring. Penelitian ini menyoroti efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran dengan menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis Canva dapat meningkatkan hasil pembelajaran siswa. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa Canva dapat menjadi alat yang berguna untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

## SIMPULAN

Salah satu elemen krusial dalam dunia pendidikan adalah media pembelajaran terutama untuk meningkatkan efisiensi penyampaian materi kepada siswa. Workshop pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Filmora dan Canva diadakan di Pondok Pesantren (Ponpes) Binaul Insan, Kota Jambi, untuk memperkuat kompetensi guru dalam menciptakan media yang atraktif dan interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan melalui metode pelatihan berbasis praktik langsung disertai evaluasi hasil. Workshop berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengedit video menggunakan Filmora serta mendesain grafis dengan Canva. Hasilnya menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam mempersiapkan guru menghadapi tantangan pendidikan di era abad ke-21.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian UIN STS Jambi yang telah memberikan pendanaan dalam pengabdian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Fitriyah, A., & Mustofa, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Digital di SMK Muhammadiyah 7 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan (JPMB)*, 3(2), 112–118.
- Hidayati, Y., Fathimah, L., & Karim, P. A. . (2024). Pendidikan Aqidah Tentang Qadha Dan Qadar: Strategi Menanamkan Pemahaman Takdir Kepada Generasi Muda Muslim. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(6), 1026–1032.
- Maryunani, A. (2021). Peningkatan prestasi belajar melalui aplikasi Canva sebagai media pembelajaran daring selama pandemi COVID-19. *Jurnal Inteligensi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 34–40
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ong, C. S., & Foong, S. K. (2019). The Effect of Canva-Based Teaching Materials on Student Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology & Society*, 22(3), 222- 235.
- Pathoni,H., Kurniawan,W, Alrizal, Muliawati, L., (2023) Pelatihan Penggunaan Praktikum Virtual Menggunakan Elektronik Workbench, Phet Simulations Dan Algodoo. *SELAPARANG.Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 7, Nomor 2 Juni 2023.
- Patras, Y. E., Naibaho, M. M., & Karmila, N. (2023). Development of video learning media based on Filmora in technology topics for elementary students. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 7(2), 168–178.
- Sari, D. P., & Fatonah, S. (2022). Efektivitas penggunaan media Canva dalam membuat poster pada pembelajaran daring. *Katalis: Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 5(2), 45–52.