



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 3, Tahun 2024, pp 677-683
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Yang Menarik Berbasis Canva Pada Guru Sekolah Dasar Negeri 43 Kota Bengkulu

Rachmat Hidayat¹, Risnanosanti², Surya Ade Saputera^{3*}

^{1,2}Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, ³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Bengkulu^{1,2,3}
Email: adesurya2012@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran bertujuan untuk mendorong kolaborasi dan partisipasi aktif dalam pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi tidak hanya membantu siswa untuk berpikir kreatif, terampil, dan mandiri, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru. Salah satu langkah yang diambil untuk meningkatkan keterampilan guru adalah mengadakan workshop pembuatan media pembelajaran menarik dengan menggunakan platform Canva di SD Negeri 43 Kota Bengkulu, dengan melibatkan 12 guru dan 1 kepala sekolah sebaagai peserta dan 5 mahasiswa kampus mengajar angkatan ke 7 sebagai penyelenggara serta pemateri. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu guru dalam mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik menggunakan Canva. Dilaksanakannya kegiatan ini berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah yang mengindikasikan bahwa guru-guru belum sepenuhnya mahir dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Tujuan akhirnya adalah agar guru dapat menguasai penggunaan aplikasi Canva serta mampu menciptakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform tersebut. Hasil evaluasi dari kegiatan workshop menunjukkan bahwa para guru telah berhasil memahami konsep media pembelajaran interaktif, menguasai penggunaan aplikasi Canva, dan berhasil menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan platform tersebut.

Kata Kunci: *Workshop Canva, Media Pembelajaran, Pelatihan*

Abstarct

The use of technology in creating learning media aims to encourage collaboration and active participation in education. The use of technology-based learning media not only helps students to think creatively, skillfully and independently, but also improves teachers' skills and competencies. One of the steps taken to improve teacher skills was to hold a workshop on creating interesting learning media using the Canva platform at SD Negeri 43 Bengkulu City, involving 13 teachers. The aim of this activity is to help teachers develop skills in creating interesting learning media using Canva. The implementation of this activity was based on the results of interviews with school principals which indicated that teachers were not yet fully proficient in creating interactive learning media. The ultimate goal is for teachers to be able to master the use of the Canva application and be able to create interactive learning media using this platform. The evaluation results from the workshop activities show that the teachers have succeeded in understanding the concept of interactive learning media, mastered the use of the Canva application, and succeeded in creating interesting learning media using this platform.

Keywords: *Canva Workshop, Instructional Media, Training*

PENDAHULUAN

Guru adalah pendidik yang memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan kepada siswa di seluruh Indonesia. Peran mereka sangat penting dalam meningkatkan kecerdasan anak-anak Indonesia serta dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Tugas seorang guru sangatlah berat karena mereka harus terus belajar ilmu baru dan teknologi, serta mentransfer pengetahuan tersebut kepada siswa di sekolah. Untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa, guru sering kali melakukan presentasi di depan kelas. Presentasi ini harus mudah dimengerti dan berguna bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari, di dunia kerja, maupun dalam wirausaha. Untuk mencapai pemahaman yang baik dari siswa, penting untuk memiliki pemahaman yang mendalam akan materi serta menggunakan media pembelajaran yang kreatif, terutama melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Media pembelajaran adalah sarana, baik dalam bentuk fisik maupun non-fisik, yang digunakan dalam proses pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Konsep ini juga diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 yang menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran sebagai alat bantu, proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik (Mila et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran memungkinkan guru dan siswa untuk mengembangkan keterampilan baru. Saat ini, kurikulum juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas, keterampilan mandiri, serta mengikuti perkembangan teknologi, tidak hanya mengandalkan buku dan guru sebagai satu-satunya sumber pembelajaran dalam konteks pendidikan (Nurrita, 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran kolaboratif dan aktif. Integrasi media pembelajaran berbasis teknologi dengan perkembangan zaman menjadi strategi terbaru bagi guru dalam menerapkan pembelajaran abad 21 (Monoarfa & Haling, 2021). Penggunaan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran tidak hanya membantu siswa untuk berpikir kreatif, terampil, dan mandiri, tetapi juga meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru. Meskipun demikian, penggunaan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran tidaklah mudah. Berdasarkan hasil wawancara dengan sekolah mitra, terdapat sejumlah kendala yang dihadapi guru dalam proses pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Junaidi, 2019).

Untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran, solusi yang diusulkan adalah mengadakan workshop pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi. Salah satu contoh aplikasi teknologi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva mempermudah dan menghemat waktu guru karena dapat diakses tidak hanya melalui laptop tetapi juga perangkat gawai lainnya. Selain itu, Canva tersedia dalam versi gratis dan berbayar secara online, yang mudah digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020).

Canva (Resmini et al., 2021) adalah platform desain online yang menyediakan berbagai template untuk presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, dan infografis. Dalam konteks penggunaannya untuk membuat media pembelajaran, Canva juga menyediakan berbagai jenis presentasi pendidikan. Beberapa keunggulan Canva meliputi: 1. Beragamnya desain yang dapat digunakan, 2. Meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran, 3. Menghemat waktu dalam proses desain media pembelajaran, 4. Memungkinkan kolaborasi antara guru untuk pertukaran ide, dan 5. Menyediakan resolusi gambar yang tinggi untuk pencetakan sesuai kebutuhan guru (Tanjung & Faiza, 2019). Keuntungan dari pelaksanaan program pengabdian ini adalah peserta dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan tambahan dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.

Kampus Mengajar merupakan kanal pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar di luar kampus selama satu semester guna melatih kemampuan menyelesaikan permasalahan yang kompleks dengan menjadi mitra guru untuk berinovasi dalam pembelajaran, pengembangan strategi, dan model pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan menyenangkan.

METODE

Metode pelaksanaan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan penyelenggaraan pelatihan bagi guru-guru SD Negeri 43 Kota Bengkulu yang berlokasi di Jl. Gunung Bungbuk, Tanah Patah, Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi dan dilanjutkan dengan praktik langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, dengan bimbingan dari pemateri. Selain itu, dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini, digunakan juga metode:

1. Observasi
Pada tahap ini dilakukan pengamatan terhadap permasalahan yang ada di SD Negeri 43 Kota Bengkulu. Hasil observasi menunjukkan bahwa masalah utamanya adalah minimnya penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran serta kekurangan pengetahuan guru-guru tentang cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi.
2. Pendidikan masyarakat
yaitu memberikan wawasan baru kepada para guru mengenai aplikasi Canva dari Mahasiswa Kampus Mengajar 7.
3. Advokasi
yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan materi pembelajaran yang menarik.
4. Pelatihan
yaitu pembuatan konten materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan di demonstrasikan kepada guru-guru SD Negeri 43 Kota Bengkulu.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan Canva dihadiri oleh 12 guru dari SD Negeri 43 Kota Bengkulu. Acara pelatihan dan workshop ini dimulai dengan sambutan dari Ketua Kampus Mengajar, Migklin Aran Ramsuni, yang mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 43 Kota Bengkulu atas izin yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan ini. Kemudian, Kepala Sekolah SD Negeri 43 Kota Bengkulu juga memberikan ucapan terima kasih kepada penyelenggara acara, Kampus Mengajar Angkatan 7, yang telah bersedia menyelenggarakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini karena dianggap sangat bermanfaat bagi pengembangan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.

Respon dari para guru SD Negeri 43 Kota Bengkulu terhadap kegiatan ini sangat positif dan antusias, yang terlihat dari semangat peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dan workshop, serta interaktifnya dalam sesi tanya jawab.



Gambar 1. Kegiatan Observasi

Gambar 1.1. Hasil pengamatan lapangan menunjukkan bahwa terdapat minimnya penerapan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar, serta kurangnya pengetahuan guru-guru tentang cara membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan teknologi.



Gambar 2. Kegiatan Pendidikan Masyarakat

Gambar 1.2 Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 melakukan kegiatan pendidikan masyarakat untuk guru-guru SDN 43 Kota Bengkulu. Kegiatan ini melibatkan presentasi tentang aplikasi Canva, diikuti dengan pelatihan penggunaan aplikasi secara bertahap.



Gambar 3. Kegiatan Advokasi

Gambar 1.3 merupakan advokasi yang dilakukan oleh narasumber kepada para peserta. Kegiatan advokasi yang dilakukan adalah memberikan pendampingan mengenai pembuatan materi pembelajaran melalui aplikasi Canva.



Gambar 4. pelatihan

Gambar 1.4 merupakan kegiatan pelatihan oleh guru. Kegiatan pelatihan yang dilakukan adalah pembuatan konten materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan di demonstrasikan kepada peserta, dalam kegiatan pelatihan ini para peserta membuat konten materi secara mandiri sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh atau dalam bentuk konten apa pun yang mudah dibuat oleh para peserta.

Target dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah untuk mendukung pengembangan keterampilan dan kompetisis guru dalam pembuatan media belajar berbasis canva di SD Negeri 43 Kota Bengkulu, yang terletak di Jl. Gunung Bungbuk, Tanah Patah, Dusun Besar, Kecamatan Singaran Pati, Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam pelaksanaannya melibatkan beberapa tahapan. Tahapan pertama mencakup persiapan awal seperti observasi, pendidikan masyarakat, advokasi, dan pelatihan atau peraktek langsung.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dengan tema workshop pembuatan media pembelajaran Yang menarik berbasis canva pada guru Sekolah dasar negeri 43 kota bengkulu telah berjalan dengan lancar dan teratur. Para guru dari SDN 43 Kota Bengkulu menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan ini, termasuk penjelasan materi dan pelatihan praktis dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva yang disampaikan oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7. Tingkat partisipasi yang tinggi dari para guru, terutama saat sesi praktek dan tanya jawab, menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan efektif. Peserta sangat tertarik dengan pelatihan dan workshop ini karena mereka menyadari kebermanfaatannya ilmu yang mereka peroleh untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Harapannya, pembelajaran di kelas akan meningkatkan keterlibatan siswa dan memacu motivasi belajar mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Saya mengucapkan terima kasih kepada pihak yang terlibat seperti rekan-rekan Mahasiswa Kampus Mengajar angkatan 7 dan pihak Sekolah atas dukungan mereka, baik finansial maupun non-finansial. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri 43 Kota Bengkulu dapat dilaksanakan kembali agar saya dan rekan-rekan Mahasiswa Kampus Mengajar 7 dapat berbagi pengetahuan kepada peserta dengan lebih luas. Saya juga berterima kasih kepada para peserta workshop, yaitu para guru SD Negeri 43 Kota Bengkulu, yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penelitian pengabdian masyarakat ini. Semoga SD Negeri 43 Kota Bengkulu terus meraih kesuksesan.

DAFTAR PUSTAKA

- Junaidi, & J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Rev. J. Manaj. Pendid Ik. Dan Pelatih*, 2(1), 470–477.
- 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).
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (. (2021). *ektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*. 1(1), 181–188.
- Monoarfa, M., & H., & A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu - Ilmu Al - Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., & Satriani, I. (. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembua tan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika: Vol. 7(2)*. <https://doi.org/v7i2.104261>