



Training on making creative learning media using the canva application for MI and MTs Al-Mu'minin Kendari Teachers

Fathur Rahman Rustan, Muhammad Syaiful✉, Rahmat Karim, Mutmainnah Muchtar, Jayanti Yusmah Sari, Phradiansah, Indar Ismail Jamaluddin, Suharsono Bantun, Nur Fajriah Muchlis, Yuwanda Purnamasari Pasrun, La Ode Hasnuddin S. Sagala
Universitas Sembilanbelas November Kolaka, Kolaka, Indonesia

✉ muhammadsyaifuul@gmail.com

 <https://doi.org/10.31603/ce.7106>

Abstract

Attractive learning media has become a necessity for teachers at all levels of education. For this reason, educators need to improve their competence in making good learning media. However, there are still many teachers who are not familiar with using technology to support their teaching and learning activities. As felt by MI and MTs AL-Mu' minin Kendari teachers who still find it difficult to make interesting and creative learning media. This service activity aims to improve the ability of teachers to create interesting media using the Canva application. The stages carried out in this activity are (1) coordinating with the school and identifying the needs of the target audience; (2) carry out community service activities with lecture, question and answer methods, and guided practice; and (3) evaluate and assign independent assignments. The results of this program showed an increase in teacher skills in making interesting learning media as seen from the independent assignments that were collected.

Keywords: *Canva; Creative teacher; Learning media*

Pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva bagi guru MI dan MTs Al-Mu'minin Kendari

Abstrak

Media pembelajaran yang menarik sudah menjadi kebutuhan bagi guru di semua jenjang pendidikan. Untuk itu, para pendidik perlu meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran yang baik. Namun masih banyak guru-guru yang belum familier untuk memanfaatkan teknologi untuk mendukung aktivitas belajar mengajar mereka. Seperti dirasakan para guru MI dan MTs AL-Mu'minin Kendari yang masih kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru untuk membuat media yang menarik menggunakan aplikasi Canva. Tahapan yang dilakukan dalam kegiatan ini yaitu (1) melakukan koordinasi kepada pihak sekolah dan identifikasi kebutuhan khalayak sasaran; (2) melaksanakan kegiatan pengabdian dengan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik terbimbing; serta (3) melakukan evaluasi dan pemberian tugas mandiri. Hasil dari kegiatan ini terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran menarik yang terlihat dari tugas mandiri yang dikumpulkan.

Kata Kunci: Canva; Guru kreatif; Media pembelajaran

1. Pendahuluan

Pandemi Covid-19 benar-benar menjadi momok yang memberikan dampak pada segala aspek tidak terkecuali dunia Pendidikan. Penerapan sistem belajar *online* di saat banyaknya guru yang masih gagap teknologi menjadi tantangan tersendiri bagi para guru untuk segera beradaptasi dengan kondisi yang ada. Peningkatan literasi digital para guru juga perlu terus didorong (Pratiwi et al., 2022). Dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tentunya penggunaan media pembelajaran menjadi suatu keharusan. Media pembelajaran yang menarik tentunya menjadi kebutuhan bukan hanya saat pembelajaran *online* tetapi juga pembelajaran *offline* (Fuada et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan agar pembelajaran dapat lebih efektif dan memudahkan siswa memahami pelajaran (Mahardika et al., 2021). Media pembelajaran juga tentunya mesti berfokus pada kemudahan dalam membantu guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran, salah satunya dengan memperhatikan efek ilustrasi dalam media yang digunakan (Junaedi, 2021). Tidak kalah penting juga materi yang disajikan mesti dapat dipahami oleh para pendamping belajar siswa di rumah (orang tua/wali) agar pembelajaran dapat lebih maksimal (Isnaini et al., 2021).

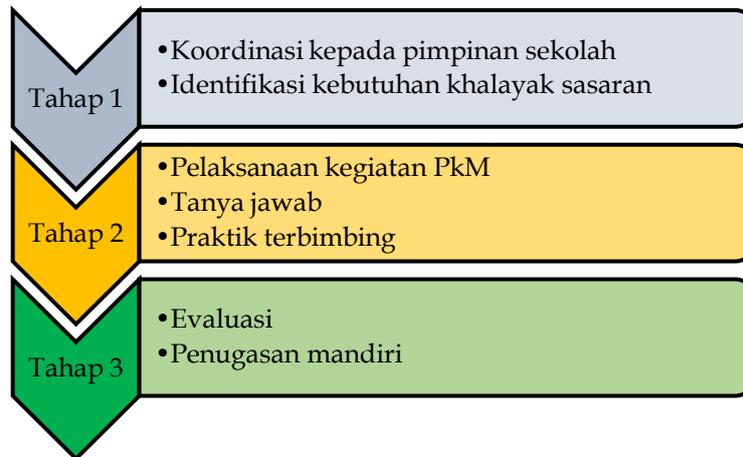
Namun yang menjadi pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana cara membuat media pembelajaran yang menarik agar mampu merangsang semangat serta minat siswa untuk belajar. Kendala tersebut dapat diatasi menggunakan aplikasi yang sudah ada di internet salah satunya adalah Canva (Nurhayati et al., 2022). Dalam pengabdian yang dilakukan oleh Resmini & Satriani (2021) melihat adanya respons positif dari guru yang menjadi peserta pelatihan karena meningkatnya kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran. Pengabdian lain yang dilakukan oleh Purwati & Perdanawanti (2019) juga mengkonfirmasi adanya manfaat yang dirasakan oleh khalayak sasaran dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pekerjaan mereka. Penelitian yang dilakukan oleh Putri & Mudinillah (2021) menemukan bahwa penggunaan aplikasi canva dapat membuat proses belajar mengajar menjadi sangat efektif. Pada penelitian lain juga ditemukan bahwa penggunaan Canva sangat memudahkan guru dalam mengkreasi media pembelajaran yang interaktif (Putra & Filianti, 2022).

Kendala dalam membuat media pembelajaran yang menarik juga dirasakan oleh para guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) dan Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Mu'minin Kendari. Dalam kunjungan awal tim pengabdian di sekolah yang berada di bawah Yayasan Pendidikan Islam (YPI) Al-Mu'minin Kendari (Gambar 1) ini ditemukan adanya kebutuhan guru untuk dapat membuat media yang menarik agar minat belajar siswa bisa meningkat. Dengan demikian tim pengabdian memutuskan untuk membuat pengabdian kepada masyarakat (PkM) dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan aplikasi Canva.

2. Metode

Pada kegiatan pengabdian ini yang menjadi khalayak sasaran yaitu guru-guru MI dan MTs Al-Mu'minin Kendari yang berjumlah 20 orang. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 19 Mei 2022 di Aula MI Al-Mu'minin Kendari. Dalam upaya untuk mencapai tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM)

ini tim pengabdian menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan praktik terbimbing sebagaimana disajikan pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Tahapan kegiatan PkM

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini terlaksana pada tanggal 19 Mei 2022 bertempat di Aula MI Al-Mu’minin Kendari, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara. Kegiatan ini dihadiri sebanyak 20 orang khalayak sasaran yang terdiri dari 10 orang guru MI dan 10 orang guru MTs Al-Mu’minin Kendari. Kegiatan dimulai dengan perkenalan seluruh tim pengabdian sekaligus menyampaikan maksud dan tujuan dilaksanakannya kegiatan ini. Kemudian kegiatan berlanjut pada materi inti seperti yang terlihat pada [Gambar 2](#). Materi yang disajikan terkait dengan pentingnya keterampilan menyusun media pembelajaran yang menarik dan kreatif, pengenalan aplikasi Canva, serta praktik pembuatan poster menggunakan Canva.



Gambar 2. Penyampaian materi

Setelah penyampaian materi selesai langsung dilanjutkan dengan sesi tanya jawab antara pemateri dan peserta kegiatan seperti pada [Gambar 3](#). Terlihat antusiasme peserta sangat tertarik dengan materi yang disajikan sehingga ada beberapa pernyataan yang disampaikan oleh peserta dan langsung direspons oleh pemateri.



Gambar 3. Proses tanya jawab

Setelah itu, untuk lebih maksimal lagi maka dilakukan praktik terbimbing kepada khalayak sasaran dalam penggunaan fitur-fitur yang ada dalam aplikasi Canva (Gambar 4). Tujuan praktik ini agar para peserta mendapat pengalaman secara langsung dalam menggunakan aplikasi Canva yang telah diajarkan. Sehingga diharapkan setelah kegiatan selesai para peserta dapat mengembangkan sendiri kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 4. Suasana praktik penggunaan Canva

Bagian terakhir dari kegiatan ini adalah pemberian tugas mandiri kepada para peserta kegiatan berupa pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang nantinya akan dikirimkan kepada tim pengabdian melalui *google form*. Pemberian tugas ini tentunya untuk membuat para peserta dapat terus berlatih sehingga nantinya dapat menghasilkan karya yang menarik. Selanjutnya kegiatan PkM ini ditutup dengan foto bersama (Gambar 5) antara tim pengabdian bersama dengan seluruh peserta kegiatan.



Gambar 5. Foto bersama tim pengabdian dan peserta kegiatan

4. Kesimpulan

Kegiatan PkM ini telah mampu memberikan dampak terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif dan menarik. Hal ini terkonfirmasi dari tugas mandiri yang dikumpulkan oleh para guru yang menjadi khalayak sasaran pada kegiatan ini. Tim pengabdian memberikan saran agar para guru terus berkreasi untuk menghasilkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik baik itu menggunakan aplikasi Canva maupun aplikasi sejenis lainnya.

Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak LPPM-PMP Universitas Sembilanbelas November Kolaka atas izin yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Yayasan Pendidikan Islam Al-Mu'minin Kendari yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan PkM ini.

Daftar Pustaka

- Fuada, S., Derawati, T., & Rohaeti, L. (2022). Strengthening online learning of geometry material at SDN Bojong 01 using Geoboard and GeoGebra media. *Community Empowerment*, 7(2), 196-209. <https://doi.org/10.31603/ce.5962>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- 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).
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Pratiwi, B., Izzati, A. N., Badriyah, R., & Mariana, U. (2022). Improving literacy competence for junior high school teachers. *Community Empowerment*, 7(2), 350-356. <https://doi.org/10.31603/ce.6412>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42-51.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125.

<https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>

Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. *Madrosatuna : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 65-85.

<https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution Non-Commercial 4.0 International License
