

Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru SDN 2 Liligundi

I Nyoman Sudiana¹, I Made Hendra Sukmayasa², I Nyoman Sugita Rupiana³, Basilius Redan Werang⁴

¹ Prodi Bahasa Sastra Indonesia Jurusan Bahasa Sastra Indonesia dan Daerah FBS UNDIKSHA ²³⁴Prodi PGSD Jurusan Pendidikan Dasar FIP UNDIKSHA

Email: [1nyoman.sudiana@undiksha.ac.id](mailto:nyoman.sudiana@undiksha.ac.id), [2hendra.sukmayasa@undiksha.ac.id](mailto:hendra.sukmayasa@undiksha.ac.id),
[3irupiana@undiksha.ac.id](mailto:irupiana@undiksha.ac.id), [4werang267@undiksha.ac.id](mailto:werang267@undiksha.ac.id).

ABSTRACT

The results of interviews and observations in the field found that teachers at SDN 2 Liligundi had the problem of not being able to create interactive learning media in classroom learning well, so teachers tended to only use minimal learning media. This of course has an unfavorable impact on the learning process carried out by teachers in class, so that student learning outcomes in class are less than optimal. The aim of this training activity is to improve the ability of Liligundi 2 Elementary School teachers in creating Canva-based interactive learning media. The number of teachers at the school who were also participants in this training was 7 people. This training activity will be carried out with offline training activities. The activities carried out were training once and mentoring twice. The data collection methods used to measure the success of this training are the training assignment method and questionnaires. An indicator of the success of this training is the increasing ability of Liligundi State Elementary School 2 teachers in creating Canva-based interactive learning media. The result of the training that has been carried out is that the teachers at State Elementary School 2 Liligundi have been able to create interactive learning media based on Canva.

Keywords: canva, interactive, media.

ABSTRAK

Hasil wawancara dan observasi di lapangan menemukan bahwa guru-guru di SDN 2 Liligundi memiliki permasalahan belum mampu membuat media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas dengan baik, sehingga guru cenderung menggunakan media pembelajaran seadanya saja. Hal ini tentunya berdampak kurang baik dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas, sehingga hasil belajar siswa di kelas kurang maksimal. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru Sekolah Dasar Negeri 2 Liligundi dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Jumlah guru-guru di sekolah tersebut yang sekaligus menjadi peserta dalam pelatihan ini adalah 7 orang. Kegiatan pelatihan ini akan dilakukan dengan kegiatan pelatihan secara luar jaringan. Kegiatan yang dilakukan adalah pelatihan sebanyak satu kali, dan pendampingan sebanyak dua kali. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini adalah metode tugas pelatihan dan kuesioner. Indikator keberhasilan pelatihan ini adalah meningkatnya kemampuan guru-guru Sekolah Dasar Negeri 2 Liligundi dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Hasil dari pelatihan yang telah dilakukan adalah guru-guru Sekolah Dasar Negeri 2 Liligundi telah mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Kata Kunci: canva, interaktif, media.

I. PENDAHULUAN

Pembelajaran di abad 21 menekankan siswa untuk aktif dalam pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai berbagai keterampilan yang dapat menunjang kehidupannya di era globalisasi. Keterampilan-keterampilan yang dimaksud diistilahkan dengan 4C yaitu *critical thinking, creative thinking, colaboration*, dan *comunication*. Untuk mencapai keterampilan abad

21 tersebut, tentunya proses pembelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa harus berpusat kepada siswa dan guru wajib menggunakan berbagai media pembelajaran yang interaktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat membantu dalam proses pembelajaran, karena dapat membuat siswa bersemangat dan merasa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran yang diberikan oleh guru di kelas (Roosita, 2022; Tarigan, 2015). Media interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, siswa, dan proses pembelajaran. Program multimedia interaksi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik, narasi (Warsita, 2002; Cheng, 2009).

Media interaktif menggunakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara dan bahan video yang disajikan dibawah control computer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif (Limjong and Janner, 2020). Karakteristik terpenting pada media pembelajaran interaktif adalah siswa tidak hanya terfokus memperhatikan penyajian atau objek, tetapi diajak untuk berinteraksi selama mengikuti pelajaran. Dalam pembuatannya media interaktif didesain dengan teknologi multimedia, dan para ahli menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perolehan hasil belajar melalui indera penglihatan dan indra pendengaran (Asela, 2020).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa manfaat media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas sangatlah penting. Namun, berdasarkan wawancara dan observasi di SDN 2 Liligundi, ditemukan permasalahan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil wawancara menunjukkan sebagian besar guru belum mampu membuat media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran di kelas, sehingga guru cenderung menggunakan media pembelajaran seadanya saja.

Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah membantu guru-guru SDN 2 Liligundi untuk mengembangkan kemampuannya dalam membuat media pembelajaran interaktif. Dalam pembuatan media interaktif, penulis akan menggunakan bantuan aplikasi Canva. Dipilihnya aplikasi ini karena banyak fitur/desain media yang dapat digunakan oleh guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.

II. METODE PENGABDIAN

Pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN 2 Liligundi terlaksana pada tanggal 8-10 Juli 2024. Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini, yaitu (1) Kepala SDN 2 Liligundi yang berperan dalam pemberian izin, sosialisasi kegiatan kepada sasaran, dan pendaftaran anggota pelatihan; (2) dosen Undiksha sebanyak 1 orang yang berperan sebagai narasumber (tutor) dalam pelatihan; (3) guru-guru SDN 2 Liligundi sebagai peserta pelatihan; dan (4) panitia pelaksana kegiatan yang berperan dalam perencanaan, pelaksanaan, dan refleksi kegiatan.

Sasaran yang dituju pada pelatihan ini adalah guru-guru SDN 2 Liligundi yang berjumlah 10 orang. Dipilihnya sasaran ini karena masih banyak guru-guru SDN 2 Liligundi yang belum bisa membuat media pembelajaran yang interaktif bagi siswa. Sehingga proses pembelajaran yang dibelajarkan di sekolah cenderung konvensional. Maka dari itu, penulis

berharap dengan dilakukan pelatihan ini, akan dapat meningkatkan kompetensi guru-guru SDN 2 Liligundi khususnya dalam hal membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan *offline* (tatap muka). Metode ini dipilih agar guru-guru dapat mempraktekkan langsung cara membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Selain itu, dengan metode pelatihan secara tatap muka cenderung dapat meminimalkan kesalahan konsep dan lebih mudah memberikan solusi apabila guru-guru mendapatkan kendala dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

Kegiatan pelatihan ini akan dibagi menjadi beberapa tahap. Tahapan itu yakni: tahap pelatihan, tahap pendampingan 1, dan tahap pendampingan 2. Untuk lebih memahami kegiatan yang akan dilaksanakan pada pelatihan ini, maka dapat digambarkan pada bagan berikut.



Gambar 1. Bagan Kegiatan Pelatihan

Pada kegiatan pelatihan akan dilakukan pemberian materi dari narasumber dan guru-guru mencoba mempraktekkan secara langsung dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Pada tahap pendampingan 1 dan 2 akan dilaksanakan setelah kegiatan pelatihan sesuai dengan kesepakatan antara panitia dengan guru-guru yang ada di SDN 2 Liligundi.

Evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini dirancang dengan menggunakan metode angket/kuesioner. Indikator keberhasilan dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru-guru Sekolah Dasar Negeri 2 Liligundi dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Hasil Kegiatan Pelatihan

Tugas yang diberikan kepada guru-guru SDN 2 Liligundi adalah membuat sebuah media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Berdasarkan tugas yang telah dikerjakan oleh guru-guru SDN 2 Liligundi didapatkan rerata hasil pengerjaan tugas sebesar 78,3. Hasil ini mengindikasikan bahwa kemampuan guru-guru SDN 2 Liligundi dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva sudah tergolong baik.



Gambar 1. Kegiatan Mendesain Media Menggunakan Canva

Selain pemberian tugas, pada kegiatan pelatihan guru-guru juga diberikan kuesioner untuk mengetahui penilaian pelatihan yang telah dilaksanakan kepada mereka. Hasil analisis data kuesioner penilaian pelatihan yang telah diisi oleh guru-guru SDN 2 Liligundi mendapatkan skor rata-rata sebesar 45,1, median sebesar 44, dan modus sebesar 43.

Untuk mengetahui katagori kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi guru-guru SDN 2 Liligundi dilakukan dengan menghitung mean ideal (M_i) dan standar deviasi ideal (S_{di}). Dimana $M_i = \frac{1}{2} \times (\text{skor maksimal} + \text{skor minimal})$ dan $S_{di} = \frac{1}{6} (\text{skor maksimal} - \text{skor minimal})$. $M_i = \frac{1}{2} (50 + 10) = 30$; $S_{di} = \frac{1}{6} (50 - 10) = 6,67$. Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, selanjutnya dapat disusun tabel konversi kategori pelatihan sebagai berikut.

Tabel 1. Kelas Interval untuk Masing-masing Kategori

Interval	Klasifikasi
$40 < \bar{X} \leq 50$	Sangat Baik
$33,33 < \bar{X} \leq 40$	Baik
$26,66 < \bar{X} \leq 33,33$	Sedang
$19,99 < \bar{X} \leq 26,66$	Kurang Baik
$10 < \bar{X} \leq 19,99$	Sangat Kurang Baik

Rata-rata penilaian pelatihan yang diberikan oleh guru-guru adalah = 45,1, apabila rata-rata ini dikonversikan pada Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi guru-guru SDN 2 Liligundi berada pada katagori *sangat baik*.

2) Pembahasan

Kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi guru-guru SDN 2 Liligundi secara umum sudah berlangsung dengan sangat baik. Proses pelatihan tidak mengalami kendala yang begitu berarti. Guru-guru merasa senang dan antusias dalam mengikuti pelatihan. Hal itu dikarenakan guru-guru baru mengetahui dengan menggunakan canva, mereka langsung dapat memilih template yang sudah berisikan materi, sehingga mereka hanya tinggal mengedit template dan materi yang sudah ada disesuaikan dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.

Canva for education adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi et al., 2020). Beberapa fitur dalam *canva for education* menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). *Canva for education* memberikan kemudahan dalam pembelajaran di antaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik, adanya fitur drag dan drop, praktis, dan efisien. Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh et al., 2020). *Canva for education* dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu *canva for education* juga dirasa efektif untuk mempermudah pekerjaan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas (Mahardika et al., 2021).

Canva for education merupakan salah satu alternatif dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Steffi dan Muhammad (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih giat (Purba & Harahap, 2022). Selanjutnya menurut Tafanao (2018) media pembelajaran adalah alat bantudalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran adalah: *Pertama*, Media pembelajaran identik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata "raga", artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, Tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, Media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, Media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik di dalam maupun di luar kelas. *Kelima*, Media pembelajaran merupakan suatu "perantara" (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. Dan *keenam*, Media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar (Hamalik, 1994).

Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva merupakan pelatihan yang sangat cocok diberikan kepada guru-guru. Hal ini didukung dari pelatihan-pelatihan yang telah dilaksanakan diberbagai tempat seperti: pelatihan yang dilakukan oleh Rochmawati, dkk. (2023) dengan judul Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI AL Ahmad, Krian, Sidoarjo. Hasil dari pelatihannya adalah kemampuan para guru MI Al Ahmad dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Dari hasil evaluasi kegiatan disimpulkan bahwa pelatihan ini dapat dikatakan berhasil meskipun masih perlu penyempurnaan dalam kegiatan yang dilakukan. Hal ini diindikasikan dengan respon

yang diberikan oleh guru MI Al Ahmad, sebagai peserta pelatihan, pada angket online yang dibagikan setelah selesai pelatihan.

Pelatihan yang dilakukan oleh Arafah, dkk. (2023) dengan judul Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru di SDN 021 Sungai Kunjang. Dalam pelatihan ini, guru-guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung mengoptimalkan semua fitur yang ada pada aplikasi canva, khususnya untuk pengembangan bahan ajar yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaborasi serta proses pendidikan yang aktif.

IV. SIMPULAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis canva bagi guru-guru SDN 2 Liligundi sudah berlangsung dengan sangat baik dan bermanfaat bagi peningkatan profesional guru dalam hal membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Pelatihan ini diikuti dengan sangat antusias, dan guru-guru SDN 2 Liligundi menyarankan agar kegiatan pelatihan seperti ini dilaksanakan secara berkesinambungan dikarenakan keterampilan dalam membuat media pembelajaran sangat penting dimiliki oleh guru-guru untuk menunjang proses pembelajaran yang diberikan kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arafah, dkk. 2023. Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal Volume 4 Nomor 6*.
- Asela, Saas, dkk. 2020. Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Pai Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian Volume 1 Nomor 7*.
- Cheng, G. 2009. Using game making pedagogy to facilitate student learning of interactive multimedia. *Australia: Australasian Journal of Educational Technology*.
- Hamalik, Oemar. 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Adtya Bakti.
- Limbong, T. and Janner Simarmata. 2020. *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- 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), 275–281*.
- Pelangi, G. 2020. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79–96*.
- Rochmawati, dkk. 2023. Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI AL Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI Volume 9 Nomor 1*.
- Roosita, Bian, dkk. 2022. The Relationship Between Interactive Media and The Spirit of Student Learning. *EduCurio Jurnal, Volume 1 Nomor 1*.
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. 2020. Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 8(11), 41–45*.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. 2020. Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. Selaparang. *Jurnal Pengabdian Berkemajuan, 4(11), 430–436*.

-
- Steffi, Adam dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *CBIS Journal, Volume 3 No 2: 79*.
- Tafanao, Talizaro. 2018. Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2*.
- Tarigan, Darmawaty, dan Sahat Siagian. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan, Volume 2 Nomor 2*.
- Warsita, B. 2002. *Teknologi Pembelajaran Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.