

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah

Irmayanti¹, Nurjannah², Anggy Heriyanti³, Mirna⁴, Fahmita Sari⁵

¹²³⁴⁵ Prodi Tadris Matematika, Universitas Islam Ahmad Dahlan, Indonesia

Email: ¹irmayanti91@gmail.com, ²nurjannah310807@gmail.com,

³anggyheriyanti25@gmail.com, ⁴mirnainna37@gmail.com, ⁵fahmita.sari1@gmail.com

Abstract

The purpose of this training and mentoring activity is for teachers to gain new knowledge about making Canva Education-based interactive learning media. This mentoring method is service learning. The type of service learning used is Integration of Service Learning in Subjects, which is a type of community service that is integrated with courses in study programs. In this service, the team will integrate training and assistance in making Canva Education-based learning media with courses in Mathematics Tadris Study Program. The courses that will be in service learning are Mathematics Learning Workshops in odd semesters of the 2021/2022 Academic year. The result of this community service is that this activity provides opportunities for participants to be more productive in teaching, the activities carried out are their needs and the material that has been taught and assumes that the material being taught can assist participants in teaching material to students in class and canva education becomes solutions for teachers in making interactive learning media.

Keywords: *Mentoring, Training, Learning Media, Canva Education*

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pelatihan dan pendampingan ini adalah agar para guru mendapatkan pengetahuan baru tentang pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva Education. Metode pendampingan ini adalah service learning. Jenis service learning yang digunakan adalah Integrasi service learning dalam Mata Pelajaran, yaitu jenis service learning yang terintegrasi dengan mata kuliah di program studi. Dalam pengabdian ini, tim akan mengintegrasikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva Education dengan mata kuliah di Program Studi Tadris Matematika. Mata kuliah yang akan diservice learning adalah Workshop Pembelajaran Matematika semester ganjil tahun pelajaran 2021/2022. Hasil dari pengabdian masyarakat ini adalah kegiatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk lebih produktif dalam mengajar, kegiatan yang dilakukan adalah kebutuhan mereka dan materi yang telah diajarkan serta menganggap bahwa materi yang diajarkan dapat membantu peserta dalam mengajarkan materi kepada siswa. pendidikan di kelas dan canva menjadi solusi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Kata Kunci: *Pendampingan, Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva Education*

Pendahuluan

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi memberikan pengaruh pada setiap lini kehidupan, baik itu bidang ekonomi, social, politik bahkan Pendidikan(Kaswar & Nurjannah, 2021). Oleh karena itu, diperlukan inovasi untuk mengimbangi perkembangan tersebut. Inovasi ini harus dilakukan agar kehidupan tidak tertinggal jauh, khususnya pada bidang Pendidikan. Ketika bidang Pendidikan memiliki inovasi, maka akan berdampak pada bidang-bidang lain(Shalikhah, 2017).

Salah satu bentuk inovasi pada bidang Pendidikan adalah dengan memberikan media pembelajaran yang interaktif(Tarigan & Siagian, 2015). Media pembelajaran interaktif yang dimaksud di sini adalah media pembelajaran yang memanfaatkan komputer atau laptop sebagai sumber belajarnya(Shalikhah, 2017). Proses pembelajaran yang menggunakan alat bantu komputer sebagai media penyampaian materi memungkinkan kita untuk dapat mendorong siswa untuk melakukan latihan, melakukan simulasi, karena ada warna, grafik, animasi, bahkan musik di media tersebut(Fatahillah et al., 2021).

Media pembelajaran dengan komputer juga dapat mengakomodir siswa yang lambat dalam menerima isi mata pelajaran, karena media pembelajaran dapat mempengaruhi karakteristik kepribadian siswa, sehingga membuat siswa tidak mudah lupa dan bosan dengan materi yang telah diperolehnya. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran lebih praktis dan efektif menggunakan media pembelajaran komputer(Rahman et al., 2019). Pemanfaatan media pembelajaran tidak hanya bermanfaat bagi guru tetapi juga bermanfaat bagi siswa karena penggunaan media dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran(Heriyanti, 2018).

Pada era digital ini banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Banyak aplikasi yang mudah dan gratis sehingga guru harus kreatif dan terus melakukan inovasi pembelajaran. Aplikasi yang menarik dan interaktif seperti aplikasi Quizizz, kahoot, *Microsoft office 365* yang memiliki banyak fitur yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa aplikasi quizizz efektif dalam meningkatkan pembelajaran matematika(Amsul et al., 2022). Selain itu, pendampingan aplikasi quizizz dapat meningkatkan kualitas mengajar guru tanpa kertas dan tanpa batas(Irmayanti et al., 2022). Selain itu, aplikasi yang lagi tren sekarang dan dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, salah satunya adalah *Canva Education*(Pelangi, 2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva Education* dapat memudahkan guru karena dapat diakses dengan teknologi komputer yang nantinya dapat diajarkan dengan pembelajarn online maupun pembelajaran tatap muka(Mahardika et al., 2021).

Canva adalah aplikasi online yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, sepesrti editing, pembuatan berbagai desain grafis dan berbagai tools lain yang dapat diaplikasikan dengan mudah(Supradaka, 2022). Canva dapat memberikan kontribusi yang sangat besar terhadap peningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa(Ahda & Khayroiyah, 2022).

Canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan Canva bisa diakses secara gratis dan mudah digunakan dalam mendesain pembelajaran. Selain itu, *Canva Education* memiliki banyak template yang

dapat digunakan untuk mendesain konten materi yang sangat menarik (Purba & Harahap, 2022; Raharja et al., 2018; Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

MTs Nurul Izzah adalah salah satu sekolah mitra yang dimiliki oleh IAI Muhammadiyah Sinjai. Sekolah ini memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, untuk menambah wawasan guru-guru di MTs Nurul Izzah, maka akan diadakan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Canva Education* di MTs Nurul Izzah.

Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah agar mitra PkM dapat memperoleh tambahan pengetahuan mengenai cara untuk membuat media pembelajaran berbasis *Canva Education*. Sedangkan bagi penulis, manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai tambahan kegiatan untuk peningkatan kapasitas sebagai dosen dengan pelaksanaan salah satu Dharma, yaitu dharma Pengabdian kepada masyarakat.

Metode Pengabdian

Model pengabdian yang digunakan adalah *model experiential learning*. *Model Experiential Learning* (Model Pembelajaran Pengalaman) adalah pendekatan pembelajaran yang fokus pada pengalaman langsung dan refleksi pada pengalaman tersebut. Model ini dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan pemecahan masalah dalam situasi kehidupan nyata. Pendekatan ini menekankan pada penerapan praktis dari pengetahuan dan keterampilan dalam situasi kehidupan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan relevan (Sutriana, 2019). Model ini merupakan sebuah model pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman belajar lebih bermakna. Model yang melibatkan mahasiswa secara langsung dalam proses pembelajaran dan menjadikan sebagai pengalaman yang bermakna. Adapun tipe *service Learning* yang digunakan adalah *Integrasi Service Learning* Pada Mata Kuliah (MK) yaitu salah satu tipe pengabdian kepada masyarakat yang diintegrasikan dengan mata kuliah di prodi. Dalam pengabdian ini, tim akan mengintegrasikan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis *canva education* dengan mata kuliah di Prodi Tadris Matematika. Adapun mata kuliah yang akan di *service learning* adalah Workshop Pembelajaran Matematika di semester ganjil tahun Akademik 2021/2022.

Adapun langkah pendampingan yaitu

1. Perencanaan
 - a) Pendamping melakukan Survey lokasi ke MTs Nurul Izzah. Hal ini dilakukan sebagai bentuk pengenalan awal pelaksanaan Service learning
 - b) Membentuk tim
 - c) Pemetaan kegiatan
 - d) Tim melakukan FGD terkait tema dan pelaksanaan
 - e) Mengundang Stakeholder yang dilibatkan dalam kegiatan
 - f) Persamaan persepsi antara dosen, mahasiswa dan pihak terkait
2. Pelaksanaan
 - 1) Pelaksanaan Kegiatan dengan melibatkan dosen, mahasiswa dan masyarakat
 - 2) Pelatihan Pembuatan akun Canva Education, pemilihan template, membuat materi ajar, menyisipkan objek, mendownload dan membagikan materi serta

membuat rekaman.

- 3) Pendampingan kepada guru-guru dalam menerapkan Canva Education dalam pembelajaran
- 4) Monitoring
- 5) Evaluasi
3. Pasca Pelaksanaan
- 1) Refleksi Kegiatan

Proses refleksi kegiatan pada pengabdian masyarakat ini dilakukan setelah program selesai dilaksanakan. Para pengabdian masyarakat akan membahas hasil program dan menganalisis segala hal yang berhubungan dengan program tersebut, seperti tujuan program, rencana pelaksanaan, dan dampak program pada masyarakat yang dilayani. Dari refleksi kegiatan tersebut, penulis membuat evaluasi program dan menyusun rekomendasi untuk meningkatkan kualitas program yang akan datang. Proses refleksi kegiatan pada pengabdian masyarakat sangat penting karena dapat membantu para pengabdian masyarakat untuk memperbaiki program dan memastikan bahwa program tersebut dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi masyarakat yang dilayani.

- 2) Evaluasi Menyeluruh

Evaluasi menyeluruh pada pengabdian masyarakat penting untuk memastikan bahwa program yang dilaksanakan berhasil dan memberikan manfaat yang maksimal bagi masyarakat yang dilayani. Evaluasi menyeluruh dapat membantu para pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kualitas program di masa yang akan datang, serta memastikan bahwa program yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan masyarakat.

- 3) Pemberian Nilai

Pemberian nilai pada pengabdian masyarakat adalah suatu proses untuk menilai kualitas dan efektivitas suatu program pengabdian masyarakat. Nilai ini diberikan berdasarkan penilaian kinerja para pengabdian masyarakat dalam melaksanakan program pengabdian masyarakat. Pemberian nilai ini bertujuan untuk memastikan bahwa program pengabdian masyarakat yang dilaksanakan telah mencapai tujuan dan memberikan manfaat yang maksimal bagi masyarakat yang dilayani.

- 4) Pelaporan

Pelaporan pada pengabdian masyarakat adalah proses penyampaian informasi tentang program pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan. Pelaporan ini penting untuk memberikan informasi kepada pihak yang terkait mengenai tujuan, hasil, dan manfaat program pengabdian masyarakat.

- 5) Penerbitan Jurnal

Penerbitan jurnal pada pengabdian masyarakat adalah salah satu cara untuk menyebarkan informasi dan hasil dari program pengabdian masyarakat kepada masyarakat akademik dan masyarakat luas. Penerbitan jurnal ini bertujuan untuk meningkatkan transparansi, akuntabilitas, dan kredibilitas program pengabdian masyarakat serta memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dimulai dengan pemberian materi tentang pembuatan akun Canva education pro untuk para peserta. Kegiatan ini dilakukan agar peserta dapat memanfaatkan seluruh fitur yang ada pada Canva education tanpa harus membeli atau membayar lagi. Canva education

pro dapat diperoleh dengan mengupload bukti bahwa peserta betul-betul bergelut di dunia pendidikan. Setelah melakukan pembuatan akun dan mengunggah persyaratan, peserta harus menunggu selama kurang lebih 24 jam untuk bisa menikmati seluruh fitur pro dengan gratis. Oleh karena itu, saat pelatihan berlangsung, peserta hanya diajarkan cara untuk menggunakan fitur gratis.



Gambar 1 Penyampaian Materi

Adapun materi yang diajarkan kepada para peserta dimulai dengan materi pembuatan bahan presentasi yang nantinya akan digunakan oleh peserta saat mengajarkan materi di kelas. Materi ini dapat digunakan peserta membuat bahan ajar yang interaktif sehingga tidak membuat siswa bosan ketika proses pembelajaran. Selain itu, bahan presentasi yang diajarkan dapat digunakan peserta untuk melakukan perekaman suara sehingga saat materi dibagikan ke siswa, guru tidak harus berada di tengah-tengah siswa saat mempelajari materi.



Gambar 2 Proses Pendampingan

Setelah mengajarkan bagaimana cara membuat bahan ajar yang interaktif, selanjutnya, peserta diajarkan untuk menyimpan hasil pekerjaan dalam berbagai format, salah satunya adalah video. Jadi, bahan ajar yang telah dibuat dapat disimpan dalam bentuk gambar, PDF maupun video. Hal ini jelas membuat peserta sangat antusias, karena selama ini bahan ajar yang mereka buat hanya dalam bentuk power point saja sehingga materi ini menjadi materi yang sangat menarik bagi peserta pelatihan.



Gambar 3 Proses Pembuatan Media Pembelajaran

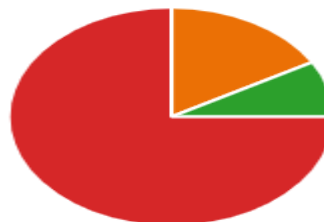
Untuk mengetahui seberapa efektif materi pelatihan yang telah diberikan, maka peserta pelatihan diberikan angket yang berisi beberapa pertanyaan terkait pelaksanaan pelatihan. Adapun hasil dari angket tersebut adalah sebagai berikut.

1. Kegiatan ini memberi peluang untuk lebih produktif dalam mengajar



Berdasarkan diagram di atas, ada 75% sangat setuju, 8% setuju dan 17% netral bahwa kegiatan ini memberikan peluang bagi peserta untuk menjadi lebih produktif dalam mengajar.

2. Kegiatan ini sangat berguna bagi saya



Berdasarkan diagram di atas, ada 75% sangat setuju, 8% setuju dan 17% netral bahwa kegiatan yang dilakukan berguna bagi para peserta.

3. Kegiatan ini dapat memberikan solusi penggunaan media pembelajaran di kelas



Berdasarkan diagram di atas, diperoleh informasi bahwa 50% peserta pelatihan merasa bahwa kegiatan ini dapat menjadi solusi penggunaan media pembelajaran di kelas. Sedangkan 50% lagi merasa bahwa kegiatan ini tidak memberikan solusi karena aplikasi Canva harus menggunakan jaringan internet yang stabil sementara di sekolah tempat pelatihan berlangsung, jaringan internetnya sangat tidak stabil.

4. Kegiatan ini sesuai dengan kebutuhan yang saya harapkan



Berdasarkan diagram di atas, terlihat jelas bahwa Sebagian besar peserta atau 76% merasa bahwa kegiatan yang dilakukan merupakan kebutuhan mereka, sedangkan sisanya, 12% merasa setuju dan 12% lagi menjawab netral.

Berdasarkan beberapa pertanyaan pada angket, diperoleh informasi bahwa peserta merasa puas akan materi yang telah diajarkan dan menganggap bahwa materi yang diajarkan dapat membantu peserta dalam mengajarkan materi kepada siswa di kelas. Selain itu, peserta juga merasa bahwa kegiatan ini memang sangat mereka butuhkan untuk mengupgrade kemampuan yang dimiliki. Hal ini sejalan dengan pendapat yang disampaikan oleh (Rahmatullah et al., 2020) yang menyatakan bahwa Canva dapat menjadikan guru lebih produktif. Selain itu, (Ahda & Khayroiyah, 2022) menyatakan bahwa Canva bisa menjadi solusi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif.

Simpulan

Pengabdian kepada masyarakat memberikan peluang bagi peserta untuk menjadi lebih produktif dalam mengajar, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut. Kegiatan pengabdian yang diselenggarakan merupakan kebutuhan peserta dan materi yang diajarkan dapat membantu mereka dalam mengajar siswa di kelas, sehingga memperkuat kompetensi dan

keterampilan peserta. Canva Education menjadi solusi bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran siswa di kelas. Dalam kesimpulan tersebut, dapat dilihat bahwa pengabdian kepada masyarakat memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dan masyarakat di sekitarnya. Selain itu, teknologi dan alat pembelajaran yang inovatif seperti Canva Education dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan siswa di kelas. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat menjadi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat secara keseluruhan.

Daftar Pustaka

- Ahda, H., & Khayroiyah, S. (2022). *Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD Swasta IT Darussalam. 1*, 57–65.
- Amsul, K. M., Irmayanti, I., Fitriani, F., & Sudirman, P. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Quizizz Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas XI IPA MAN 2 Sinjai. *JTMT: Journal Tadris Matematika*, 3(1), 10–17.
- Fatahillah, A. M., Mustamir, & Nurjannah. (2021). Keefektifan Aplikasi Macromedia Flash Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Kelas X SMKN 1 Sinjai. *Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 13(1), 1–6.
- Heriyanti, A. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Pemrograman Dasar Berbasis Android di SMK*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/10749>
- Irmayanti, I., Nurjannah, N., Mirna, M., & Hamka, H. (2022). *Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz pada Guru di MTs Darul Hikmah Lenggo-Lenggo. 1*(2), 135–140.
- Kaswar, A. B., & Nurjannah, N. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Interaktif (Mobelin) Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Algoritma Dan Pemrograman. *Jurnal Penjaminan Mutu*, 7(2), 143–153. <https://doi.org/10.25078/jpm.v7i2.2326>
- 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. <https://jurnal.fkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(02), 1325–1334.
- Raharja, A. T., Mahardhika, N. A., Betty, J., & Jusuf, K. (2018). Efektivitas

Penggunaan Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Penyakit Menular Seksual di SMA Negeri 1 Loa Kulu Effectiveness of the Use of Macromedia Flash 8 on Learning Outcomes of Students of Sexually Transmitted Diseases in Loa Kulu Pu. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14(2), 84–91.

- Rahman, H., Nurjannah, N., & Syarifuddin, S. (2019). Aplikasi Expert System Berbasis Fuzzy logic untuk Mendiagnosa Gaya Belajar Dominan Mahasiswa Tadris Matematika IAIM Sinjai. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 3(2), 143. <https://doi.org/10.31764/jtam.v3i2.1044>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Shalikhah, N. D. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, 20(1), 9–16. <https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Sutriana, E. (2019). Deskripsi Penerapan Model Experiential Learning Dalam Pembelajaran Matematika Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 13 Sinjai. *Mathematics Journal*, 1–11. http://eprints.unm.ac.id/13074/2/eva_sutriana_162050701068.pdf
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

