

**TRAINING IN CREATING INTERACTIVE LEARNING MEDIA
USING THE CANVA APPLICATION FOR FACULTY OF
TEACHER TRAINING AND EDUCATION'S STUDENTS AT
ABULYATAMA UNIVERSITY**

Shinta Dewi¹, Anzora², Rini Susiani³ Ema Dauyah⁴ Suryani⁵

¹SMP Ulumul Qur'an Pidie Jaya

^{2,3,4,5} Universitas Abulyatama

Lampoh Keude, Aceh Besar

e-mail: *anzora_matematika@abulyatama.ac.id

Abstract.

Learning media plays an important in learning. Through interactive learning media, students can achieve a deeper understanding of the material. Mathematics Education students know that they will improve their skills in creating learning media to improve the quality of learning and they request training in creating learning media. there are several application that can be utilised, including Canva. Canva has many menu services to create interactive learning materials. Therefore this service aims to provide learning media. The working method is a training method where participants practice directly on Canva. The result of this activity is that students can design interactive learning media using Canva. Based on the evaluation results of this activity, the training was successful.

Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Student

Abstrak

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran. Melalui media pembelajaran interaktif, siswa dapat memperoleh pemahaman materi yang lebih mendalam. Mahasiswa FKIP mengetahui bahwa mereka akan meningkatkan keterampilannya dalam menciptakan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mereka meminta pelatihan dalam membuat media pembelajaran. Ada beberapa aplikasi yang dapat dimanfaatkan diantaranya adalah Canva. Canva memiliki layanan menu yang banyak untuk membuat materi pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan canva kepada mahasiswa FKIP abulyatama untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Metode kerjanya merupakan metode pelatihan yaitu peserta praktik langsung di canva. Hasil dari kegiatan ini yaitu mahasiswa dapat mendesaian media pembelajaran yang interaktif menggunakan Canva. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil.

Kata kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Mahasiswa

1. PENDAHULUAN

Kualitas pendidikan merupakan salah satu faktor penting yang menentukan kualitas suatu negara. Oleh karena itu, jika suatu negara ingin maju maka perhatian terpentingnya adalah pada bidang pendidikan. Jika pelatihan berhasil maka proses belajar mengajar juga harus baik. Tercapainya tujuan pembelajaran yang baik dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Hal tersebut meliputi kualitas pendidik,

peserta didik, fasilitas, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang dimanfaatkan untuk membantu pembelajaran (Aprillia et al.,2022). Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk keberhasilan pembelajaran. Media interaktif membantu siswa memahami pelajaran. Terkait dengan peningkatan kemampuan pembuatan media pembelajaran, mahasiswa FKIP melamar sebagai calon guru dan mitra PKM untuk pelatihan membuat media pendidikan interaktif dengan canva.

Canva merupakan salah satu alat yang dapat digunakan untuk mendesigns. Aplikasi canva dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai hal contohnya membuat presentasi yang menarik, poster dan juga dapat digunakan dalam membuat konten materi pembelajaran interaktif. Keunggulan Canva yaitu memiliki fitur yang lengkap dan dapat dilakukan secara online (Fahrudin & Darussalam Pamungkas, 2022). Semua pihak harus memberikan perhatian serius terhadap guru sebagai pendidik nasional. Pembekalan guru dengan keterampilan dan kemampuan harus diprioritaskan (Yohanna dan Sondari, 2019). Banyak dosen, misalnya ((Amin, 2019); (Dyah Kurnia & Edy Nugroho, 2017); (Nurussaniah et al.,2020);(Umbara et al., 2019)), memberikan pelatihan media pembelajaran bagi pendidik. Sebab peran guru sangat penting bagi kemajuan suatu negara. Oleh karena itu, pengabdian ini akan mengadakan pelatihan Canva bagi mahasiswa FKIP Universitas Abulyatama untuk meningkatkan keterampilan digitalnya dalam membangun lingkungan belajar yang interaktif.

2. METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan ini terdiri dari 3 tahap yang dilaksanakan yaitu tahap pertama yaitu persiapan, tahap kedua yaitu pelaksanaan dan tahap ketiga yaitu tindakan akhir. Tahap persiapan merupakan tahap yang langkahnya lumayan banyak karena beberapa hal yang harus dipersiapkan untuk melakukan kegiatan tersebut. Tahap persiapan meliputi beberapa langkah, antara lain:

1. Memilih lokasi

Dalam tahap persiapan ini yaitu pertemuan kelompok anggota tim pengabdian untuk memutuskan mahasiswa mana yang mengikuti dalam pelaksanaan

pelatihan ini. Setelah adanya pertemuan tersebut akhirnya diputuskan untuk diterapkan pada mahasiswa FKIP Abulyatama.

2. Observasi Masalah

Setelah menentukan siapa mitra pengabdian, langkah kedua yaitu melakukan pengamatan dan survei pada mahasiswa. Berdasarkan observasi yang dilakukan bersama siswa, mereka ingin berlatih menciptakan lingkungan belajar yang interaktif. Salah satu tools yang mudah dan menyenangkan untuk dimanfaatkan saat membuat media pendidikan yaitu Canva. Oleh sebab itu, akhirnya diputuskan untuk mengadakan kegiatan pengabdian ini.

c. Mempersiapkan Materi

Setelah topik materi pelatihan ditentukan, langkah berikutnya yaitu mempersiapkan materi. Materi pendidikan yang ditawarkan sebagai berikut: membuat RPP, membuat lembar kegiatan siswa, mencari bahan di internet untuk disalin dan ditempel ke media Anda dapat menggunakan Canva untuk membuat hasil yang dapat ditampilkan hanya dengan audio atau video, dikonversi ke PNG untuk penggunaan powerpoint, disimpan sebagai tautan untuk mengaksesnya secara online, atau disimpan ke PDF untuk membuat eBook atau modul elektronik. Ketika tahap awal persiapan selesai, kita masuk ke tahap pelaksanaan. Sebenarnya ini merupakan inti dan Langkah utama dari seluruh tahapan. Pada tahap ini pelaksanaan pengabdian dilakukan di Laboratorium Bahasa Universitas Abulyatama, jadi muat 20 peserta. Lab ini memiliki lebih dari 20 komputer yang tersedia untuk peserta. Hasil survei dianalisis sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan pengabdian berikutnya

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berlangsung pada Rabu (29/05/2024) diikuti oleh 20 peserta dan 5 orang tim PKM. Pelatihan diawali dengan pembukaan dan pemaparan materi. Materi pelatihan disampaikan dengan menggunakan metode ceramah dan praktik, yaitu. materi yang disampaikan langsung

melalui praktek. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dan baik. Narasumber menjelaskan seluruh materi dan didengarkan secara antusias oleh seluruh mahasiswa.



Gambar 1: Narasumber menjelaskan materi.

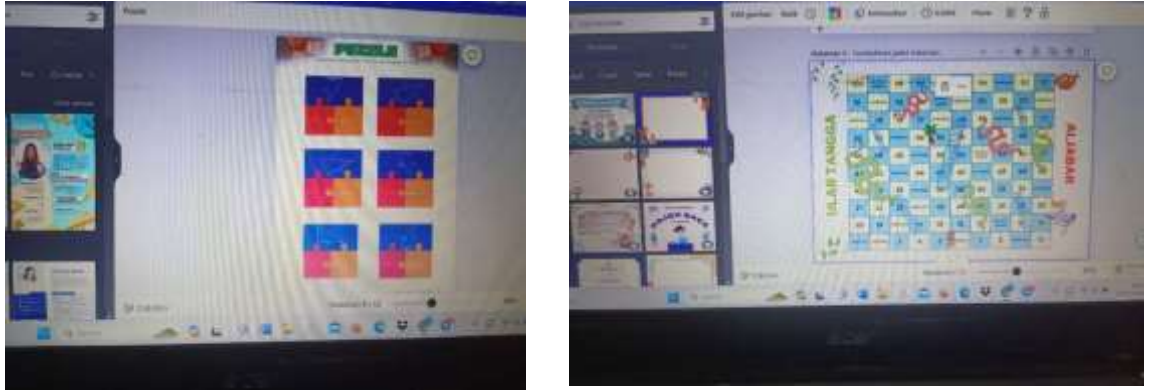
Narasumber menjelaskan cara mendesain RPP yang menarik dan sederhana. Lalu mahasiswa mempraktekan bagaimana cara menyusun RPP dengan baik dan benar dengan memilih desain yang menarik dari Aplikasi Canva.



Gambar 2. Mahasiswa mendesain RPP yang menarik dan sederhana

Setelah mahasiswa memahami cara mendesain RPP yang menarik dan sederhana. Lalu narasumber melanjutkan ke materi berikutnya berupa pembuatan Lembar Kerja Siswa yang menarik dan mudah untuk dilakukan. Mahasiswa mendengarkan dengan

antusias dan mempraktekannya secara langsung. Mahasiswa mendesain Lembar Kerja Siswa dengan memilih desain yang menarik dari Aplikasi Canva



Gambar 3 Mahasiswa mendesain Lembar Kerja Siswa yang menarik

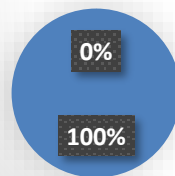
Berdasarkan observasi yang dilakukan selama pelatihan. Seluruh peserta dapat menggunakan canva dengan baik dan mendesain media pembelajarannya dengan menarik.. Berikut dokumentasi pelatihan tim dengan mahasiswa FKIP Universitas Abulyatama, seperti terlihat pada Gambar 4 berikut ini:



Gambar 4. Foto dokumentasi pelatihan

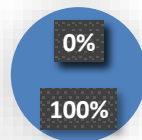
Setelah kegiatan PKM selesai dibuat laporan dan evaluasi kegiatan yang dilakukan. Evaluasi juga dilakukan melalui kuesioner yang dibagikan kepada peserta pelatihan.

Bagaimana pendapat anda mengenai Pelatihan Canva yang dilaksanakan



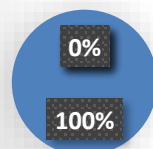
- Bermanfaat
- Kurang Bermanfaat
- Tidak Bermanfaat
- Tidak Tahu

Bagaimana pendapat anda tentang materi Canva yang dijelaskan



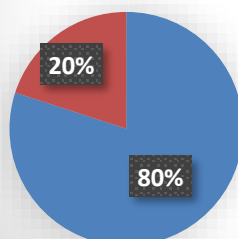
- Mudah dipahami
- Sulit dipahami
- Tidak dipahami
- Tidak tahu

Apakah aplikasi Canva mudah dilaksanakan dalam mengerjakan tugas kuliah dan pembuatan...



- Mudah dilaksanakan
- Sulit dilaksanakan
- Tidak dapat dilaksanakan
- Tidak bermanfaat

Apakah waktu yang digunakan untuk pelatihan Canva sudah mencukupi?



- Cukup
- tidak cukup, perlu ditambah
- terlalu lama
- tidak tahu

Bagaimana penyampaian materi



Berdasarkan hasil analisis kuesioner diatas dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Seluruh peserta menyatakan bahwa kegiatan pelatihan Canva yang dilakukan bermanfaat
2. Seluruh peserta merasa materi yang dijelaskan Canva mudah dipahami
3. Seluruh peserta akan menggunakan aplikasi Canva untuk mengerjakan tugas kuliah dan pembuatan media pembelajaran.
4. 80% peserta berpendapat bahwa waktu yang digunakan untuk pelatihan Canva sudah cukup sedangkan 20% berpendapat waktunya masih kurang.
5. 87% peserta berpendapat bahwa penyampaian materi oleh pelatih sudah sangat baik, sedangkan 13% menyatakan baik.
6. 89% peserta sangat setuju jika dilakukan pelatihan lanjutan dan 11% setuju jika dilakukan pelatihan lanjutan.

4. SIMPULAN

1. Kegiatan Pengabdian Masyarakat bagi mahasiswa FKIP Universitas Abulyatma berupa pelatihan Media Pembelajaran Interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva yang ditujukan untuk mahasiswa FKIP terlaksana dengan baik. Hal ini sejalan dengan hasil kuesioner dimana seluruh peserta memahami materi dengan sangat

baik. bermanfaat, dapat digunakan, dan seluruh peserta mengharapkan adanya pelatihan lanjutan.

2. Faktor pendukungnya pada pelatihan ini adalah antusiasme dan respon yang diberikan peserta terhadap pelatihan ini juga sangat baik. Sedangkan penghambat dari pelatihan ini adalah sinyal internet yang tidak stabil. Oleh karena itu diharapkan adanya monitoring pada kegiatan pelatihan selanjutnya

5. SARAN

Diperlukan tindak lanjut dengan menambah pelatihan dengan materi yang lebih beragam dari Canva. Karena banyak peserta sangat antusias dan masih ada banyak materi menarik lainnya yang bisa dipelajari dan dijadikan bahan pelatihan pengabdian masyarakat kedepannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dekan dan Wakil dekan, dosen serta mahasiswa FKIP Universitas Abulyatama yang telah memberi dukungan terhadap keberhasilan pelatihan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S. (2019). Peningkatan Profesionalisme Guru melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(4), 563–572. <https://doi.org/10.30653/002.201944.238>
- Aprillia, M., Inesia Sri Utami, I., & Keguruan, F. (2022). Wahana : Tridarma Perguruan Tinggi Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Google Classroom Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). *Wahana: Tridarma Perguruan Tinggi*, 74(1). <http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/whn>
- Dyah Kurnia, E., & Edy Nugroho, Y. (2017). PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN AKSARA JAWA BAGI GURU BAHASA JAWA SMA DI KABUPATEN REMBANG. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(2), 101–112. <http://ppm.ejournal.id/index.php/pengabdian/article/view/22>
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51.

- Fahrudin, A., & Darussalam Pamungkas, A. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN E- PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION. <https://www.journal.unindra.ac.id/index.php/batasa/article/view/1251>
- Nazariah. (2022). Workshop Model-Model Pembelajaran Interaktif Kepada Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Martabe*, (5) 1.
- Nuriyanti, W., & Kholisya, U. (2021). SOSIALISASI PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN MELALUI MEDIA INFOGRAFIS DI TAMAN KANAK- KANAK ISLAM AL A'RAF POLTANGAN JAGAKARSA JAKARTA SELATAN. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 40–48. <http://www.bps.go.id/>
- Nurussaniah, N., Anita, A., Boisandi, B., Saputri, D. F., Sukadi, E., Sari, I. N., Matsun, M., Nurhayati, N., Angraeni, L., Hakim, L., & Wahyudi, W. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis ICT bagi Guru di Kabupaten Bengkayang, Kalimantan Barat. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(4), 889– 896. <https://doi.org/10.30653/002.202054.755>
- Rochmawati, N., Hidayati, H. B., Yamasari, Y., Yustanti, W., Rakhmawati, L., Tjahyaningtjas, H. P. A., & Anistyasari, Y. (2020, October 3). Covid Symptom Severity Using Decision Tree. *Proceeding Pratiwi Bernadetta Purba, et al, Pelatihan Pembuatan Media Vocational Education and Electrical Engineering: Strengthening the Framework of Society 5.0 through Innovations in Education, Electrical, Engineering and Informatics Engineering, ICVEE 2020*. <https://doi.org/10.1109/ICVEE50212.2020.9243246>
- Umbara, U., Rosyid, A., & Setiawan, D. L. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 93–104. <https://doi.org/10.30653/002.201941.84>