

Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika

Delsika Pramata Sari*, R. Ati Sukmawati, Rizky Pamuji, Firman Hidayat, Tri Wahyuni Suryandari, Calista Ramadhan, dan Naili Arifah

Pendidikan Komputer, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

*delsika@ulm.ac.id

Abstrak: Di era revolusi Industri 4.0, desain grafis memiliki peran penting dalam dunia modern. Dunia Pendidikan tak terlepas dari pengaruh visual untuk pembelajaran. Guru berperan penting untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga berdampak dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Salah satu aplikasi berbasis desain grafis untuk tujuan tersebut adalah Canva. Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah melatih kemampuan guru MGMP Matematika untuk mengimplementasikan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Program ini dilaksanakan secara tatap muka. Target program ini adalah 21 guru anggota MGMP Matematika SMA Kabupaten Hulu Sungai Tengah. Pelaksanaan pelatihan pada 18 Mei 2022 di SMA Negeri 8 Barabai. Kegiatan ini menghasilkan luaran berupa modul praktikum Canva yang digunakan oleh peserta selama kegiatan pelatihan. Pelaksanaan program PkM ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, antara lain (1) tahap persiapan: melakukan sosialisasi dan pendataan peserta pelatihan, menyiapkan modul dan administrasi di lokasi kegiatan PkM ini, (2) tahap pelaksanaan pelatihan: dengan metode demonstrasi, praktik, diskusi dan tanya jawab, (3) tahap akhir: dengan pelaporan kegiatan dan publikasi karya ilmiah. Teknik pengumpulan data dengan kuesioner. Berdasarkan hasil perolehan data dan hasil proyek yang telah dikerjakan peserta, menunjukkan bahwa Canva mudah untuk digunakan dan 73,3% peserta berencana untuk menerapkan aplikasi Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif di kelasnya. Dengan demikian, kegiatan pelatihan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar untuk peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Canva; Implementasi; Media Ajar Interaktif

***Abstract:** In the era of the Industrial revolution 4.0, graphic design has an important role in the modern world. The world of education is inseparable from visual influences for learning. Teachers play an important role in creating innovative and creative learning media so that they have an impact on preparing students to face global challenges. One of the graphic design-based applications for this purpose is Canva. The purpose of this community service program was to train the ability of Mathematics MGMP teachers to implement Canva in developing interactive learning media. This program was implemented face-to-face. The target of this program was 21 teachers who were members of the Mathematics MGMP of SMA Hulu Sungai Tengah Regency. Implementation of the training on May 18, 2022, at SMA Negeri 8 Barabai. This activity resulted in output in the form of a Canva practicum module that was used by the participants during the training activities. The implementation of this community service program was carried out through several stages, including (1) the preparation stage: conducting socialization and data collection of training participants, preparing modules and administration at the location of this community service program, (2) training implementation stage: with demonstration, practice, discussion and question methods responsibility, (3) the final*

stage: with reporting activities and publication of scientific papers. Data collection techniques with questionnaires. Based on the data acquisition results and the projects that participants had carried out, it showed that Canva was easy to use, and 73.3% of participants plan to implement the Canva application to develop interactive learning media in their classrooms. Thus, training activities were expected to increase the ability and creativity of teachers in developing teaching media to increase the effectiveness and quality of learning in the classroom.

Keywords: *Canva; Implementation; Interactive Learning Media*

© 2022 Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Received: 31 Juli 2022 **Accepted:** 9 Desember 2022 **Published:** 24 Desember 2022

DOI : <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>

How to cite: Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. 2022. Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491-1497.

PENDAHULUAN

Di era revolusi Industri 4.0, desain grafis memiliki peran penting dalam dunia modern kini. Hal ini digunakan untuk komunikasi dalam penyampaian pesan dengan desain visual yang dikemas menjadi lebih sederhana dan menarik bagi banyak orang. Visual diproses enam puluh ribu kali lebih cepat daripada teks oleh otak manusia dan 90% informasi ditransmisikan ke otak adalah visual (Vassallo & Panozzo, 2019). Berdasarkan hal tersebut, dunia Pendidikan tak terlepas dari pengaruh visual untuk pembelajaran. Alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran disebut media pembelajaran. Dengan itu, media pembelajaran sebagai penyampai pesan kepada siswa perlu desain visual yang menarik.

Salah satu aplikasi untuk tujuan tersebut adalah Canva. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan berbasis desain grafis online yang dapat digunakan dengan mudah dan gratis (Canva, 2022). Canva membantu mendesain presentasi, media sosial, poster, video, sertifikat, info grafis, logo dan lainnya. Canva memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran, di antaranya memiliki beragam template

desain yang banyak dan menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran, siswa dapat mempelajari ulang kapanpun dan dimanapun media pembelajaran karena tersedia online, dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan saling berbagi media pembelajaran (Tanjung & Faiza, 2019). Canva juga sangat mudah digunakan pada berbagai perangkat, baik dengan smartphone maupun dengan laptop (Mulyani, 2021). Selain itu, hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti PowerPoint (Resmini *et al.*, 2021).

Sebagai fasilitator di kelas, guru berperan penting untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran, sehingga berdampak dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global. Media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dimaksud dalam program ini berupa presentasi. Sebelumnya, guru sudah familiar dengan media presentasi dengan Ms. PowerPoint (Cahyono & Nugroho, 2021). Namun, Ms. PowerPoint memiliki kekurangan, yaitu hanya dapat diakses secara offline di mana file Ms. PowerPoint perlu dikirim

ke perangkat yang akan digunakan. Berbeda dengan Canva dapat diakses secara online sehingga memudahkan digunakan kapanpun dan dimanapun berada hanya dengan mengirim link file Canva yang dimaksud.

Hal ini mempermudah dalam kegiatan pelatihan membuat media presentasi berbasis Canva, karena Canva mudah digunakan hanya dengan *drag and drop* berbagai *tools* yang tersedia. Namun, berbeda dengan Ms PowerPoint, tampilan presentasi pada Canva sebagai media interaktif akan memunculkan 2 jendela, yaitu tampilan untuk presenter dan tampilan untuk *audiens*. Ketika sedang presentasi dengan menggunakan layar proyektor, jendela presenter hanya tampil untuk presenter saja. Hal ini dapat memudahkan presenter untuk melihat “Catatan” yang diberikan pada setiap slidennya tanpa diketahui oleh *audiens*. Presenter juga dapat melakukan siaran langsung. Fitur ini berfungsi agar *audiens* dapat bergabung secara langsung untuk memberikan pertanyaan melalui perangkatnya. *Audiens* dapat mengajukan pertanyaan berupa *text*. Secara otomatis pertanyaan tersebut akan tampil pada jendela presenter dan tidak dapat dilihat oleh *audiens* lain. Beberapa penelitian terdahulu menyebutkan bahwa penggunaan Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran (Admelia *et al.*, 2022; Mila *et al.*, 2021) yang meningkatkan kepercayaan diri siswa (Hartanti & Yulia, 2022). Selain itu, juga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, Program Studi Pendidikan Komputer FKIP ULM menginisiasi pelatihan mengimplementasikan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut disambut baik oleh mitra program PkM ini, yaitu MGMP Matematika SMA Kabupaten Hulu Sungai Tengah (HST). Kemitraan

MGMP dengan perguruan tinggi (PT) merupakan hubungan simbiosis mutualisme, karena guru-guru mendapatkan pengembangan wawasan keilmuan dan pengajaran dari dosen sementara PT memandang MGMP sebagai mitra untuk program PkM. MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) merupakan wadah bagi guru untuk belajar secara kolaboratif dengan membahas dan merefleksikan masalah dalam tugasnya, mencari solusi bersama kemudian mencoba menerapkannya dalam pembelajaran, membangun budaya saling asah dalam menjalankan tugasnya secara profesional (Hidayati *et al.*, 2020; Kastolan, 2021). Dengan demikian, tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah melatih kemampuan guru MGMP Matematika untuk mengimplementasikan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, di antaranya (1) tahap persiapan: melakukan sosialisasi dan pendataan peserta pelatihan, menyiapkan modul dan administrasi di lokasi kegiatan PkM ini, (2) tahap pelaksanaan pelatihan: dengan metode demonstrasi, praktik, diskusi dan tanya jawab, (3) tahap akhir dengan pelaporan kegiatan dan publikasi karya ilmiah.

Peserta yang terlibat merupakan mitra dari program PkM ini, yaitu MGMP Matematika SMA Kabupaten HST. Peserta berjumlah 21 orang guru anggota MGMP Matematika SMA Kabupaten HST. Peserta berasal dari 8 sekolah berbeda di Kabupaten HST.

Pelatihan dilakukan secara langsung tatap muka. Pelaksanaan pelatihan pada tanggal 18 Mei 2022 pukul 08.30 –12.30 WITA di SMA Negeri 8 Barabai. Materi pelatihan adalah implementasi Canva

untuk pengembangan media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini diakhiri dengan pengisian kuesioner *Google Form* untuk pengumpulan data *feedback* dari peserta (Sari *et al.*, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program PkM dilaksanakan oleh Tim Dosen Prodi Pilkom. Kegiatan ini diinisiasi dari kebutuhan mitra akan peningkatan pengetahuan dan kemahiran dalam pengimplementasian Canva dalam pengembangan media interaktif. Media interaktif yang dimaksud untuk media presentasi guru dengan desain tampilan yang menarik, interaktif dan dapat diakses secara online.

Materi yang dipaparkan dalam kegiatan pelatihan, antara lain: membuat akun Canva, *homepage* Canva, pengenalan *environment* lembar kerja Canva, memulai membuat presentasi dengan Canva (membuat presentasi (PPT), menampilkan presentasi, serta menyimpan, mengunduh, dan membagikan projek presentasi).

Kegiatan pelatihan ini dimulai dengan pembukaan dari Koordinator Program Studi Pendidikan Komputer, Ketua MGMP Matematika SMA Kabupaten Hulu Sungai Tengah, dan Kepala SMA Negeri 8 Barabai sebagai fasilitator lokasi program PkM. Selanjutnya, dilakukan kegiatan pelatihan yang didampingi narasumber dan mahasiswa yang menguasai materi Canva. Kegiatan dilakukan dengan presentasi disertai demonstrasi dari narasumber untuk memandu peserta praktikum. Peserta dipandu praktik langsung untuk membuat media pembelajaran interaktif berupa materi presentasi dengan Canva. Jika terdapat kendala, peserta dapat bertanya langsung kepada narasumber atau mahasiswa pendamping untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi. Selanjutnya, pengumpulan data dan evaluasi kegiatan dengan pengisian kuesioner oleh peserta.

Aktivitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1 Peserta Melakukan Praktikum dengan Canva

Peserta yang mengisi kuesioner sebanyak 71,4% dari keseluruhan peserta yang hadir, di antaranya sebanyak 40% peserta laki-laki dan 60% perempuan. Diketahui 60% dari peserta pernah menggunakan aplikasi Canva sebelum adanya pelatihan ini, sisanya 40% belum pernah. Selanjutnya, sebanyak 33,3% peserta pernah menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Itu artinya, dari peserta yang pernah menggunakan Canva sebelum pelatihan ini, sebanyak 55,6% pernah menggunakannya dalam pembelajaran di kelas.

Peserta menyatakan 33,3% setuju dan 66,7% sangat setuju bahwa Canva merupakan aplikasi yang mereka pelajari dalam membuat media pembelajaran. Senada dengan hasil persentase tersebut, sebanyak 33,3% setuju dan 66,7% sangat setuju bahwa Canva mudah untuk digunakan. Hal ini sejalan dengan keinginan pihak mitra untuk diberikan materi Pelatihan ini. Hasil persentase tersebut menggambarkan motivasi peserta menggunakan Canva dalam pengembangan media pembelajaran di kelasnya. Pernyataan itu mendapat apresiasi 73,3% peserta pelatihan untuk penggunaan aplikasi Canva akan diterapkan di kelasnya dan 26,7% sisanya ragu-ragu. Hal ini sejalan dengan kegiatan yang dilakukan sebelumnya, yang menyatakan peserta antusias peserta pelatihan selama kegiatan dan menerapkan menggunakan Canva untuk mata pelajaran yang diampu (Rusdiana *et al.*, 2021).

Peserta diminta mengirimkan hasil media pembelajaran interaktif berupa file presentasi yang mereka buat saat pelatihan. Dari peserta yang mengumpulkan kuesioner, semuanya atau 100% peserta mengumpulkan hasil proyek yang dikerjakan. Hal ini karena Canva dalam bentuk presentasi ini cukup familiar dengan media pembelajaran yang biasa dibuat oleh guru, yaitu Ms PowerPoint, ditambah dengan penggunaan *tools* pada Canva yang mudah dipahami penggunaannya. Salah satu hasil proyek peserta dalam pelatihan terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Hasil Proyek Canva Presentasi yang Dikerjakan Peserta

Gambar 2 di atas menunjukkan salah satu hasil proyek presentasi dengan Canva yang dikerjakan oleh peserta. Pada Gambar 4 menunjukkan peserta membuat presentasi dengan *template* tema, menggunakan fitur Teks untuk menambahkan teks dan mengunggah gambar sendiri untuk ditambahkan pada file presentasi. Pada Gambar 4 juga menunjukkan penggunaan fitur Elemen yang tersedia dari Canva. Pada fitur ini terdapat banyak *tools* yang dapat digunakan, seperti garis dan bentuk, tabel, grafis, foto, video, audio, bagan, stiker, dan masih banyak lainnya. Beberapa klaim dari Canva bahwa (1) presentasi yang dikembangkan di Canva

dapat digunakan secara *online*, tanpa harus mengunduh *software* karena berbasis website, (2) membuat desain lebih mudah dengan fitur tarik dan lepas disertai template berkualitas profesional yang gratis, (3) Canva dapat digunakan dengan mudah dan cepat dipahami dengan fasilitas gambar dan grafis yang banyak (Canva, 2022).

Berdasarkan perolehan data dan hasil proyek Canva yang telah dikerjakan peserta, menunjukkan peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan antusias dan motivasi yang tinggi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Hal ini terbukti dari 100% peserta yang mengisi kuesioner telah pengumpulan hasil proyeknya. Kegiatan pelatihan Canva ini juga tentu dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyaknya fitur yang tersedia (Mulyani, 2021). Hal ini akan mendukung pengembangan media interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi waktu, mendukung pembelajaran jarak jauh, dan tidak memerlukan pemeliharaan khusus, serta desain menarik (Khairunnisa & Ilmi, 2020; Mulyani, 2021). Dengan demikian, kegiatan pelatihan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar untuk peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelasnya.

SIMPULAN

Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah melatih kemampuan guru untuk mengimplementasikan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan perolehan data dan hasil proyek Canva yang telah dikerjakan peserta, menunjukkan peserta mengikuti kegiatan pelatihan dengan antusias dan motivasi yang tinggi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Canva mudah untuk digunakan dan 73,3% peserta berencana

untuk menerapkan aplikasi Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif di kelasnya. Dengan demikian, kegiatan pelatihan diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar untuk peningkatan efektivitas dan kualitas pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Cahyono, B. T., & Nugroho, W. (2021). Pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan power point bagi pendidik dan tenaga kependidikan SD muhammadiyah 3 “ikrom” wage sidoarjo. *Jurnal Abdidas*, 2(2), 323–328.
- Canva. (2022). *Membuat presentasi dengan aplikasi presentasi PowerPoint Alternatif*. Canva. https://www.canva.com/id_id/membuat/powerpoint-alternatif/
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hartanti, A. R., & Yulia, C. (2022). Efektivitas media canva untuk meningkatkan kepercayaan diri pada siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 565.
- Hidayati, S., Noor, I. H. M., Sabon, S. S., Joko, B. S., & Wijayanti, K. (2020). *Peran Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di SMA*. Pusat Penelitian Kebijakan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kastolan. (2021). *MGMP dan Peningkatan Kompetensi Guru Madrasah*. Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media pembelajaran matematika konkret versus digital: systematic literature review di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131–140.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, “Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19”*, 181–188.
- Mulyani, E. A. (2021). *Desain Grafis*. Jakarta: Media Sains Indonesia.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Sliwangi*, 04(02), 335–343.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 tegalampel bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Wiranda, N., Purba, H. S., & Rosyadi, I. (2021). Pelatihan penggunaan learning management system (lms) untuk peningkatan kompetensi pengajar dalam pengelolaan kelas online saat pandemi covid-19. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 205–210.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika R. *Jurnal*

- Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Vassallo, M., & Panozzo, F. (2019). *How Infographics can Enhance Business*. diakses pada <http://157.138.7.91/bitstream/handle/10579/15925/871753-1231419.pdf?sequence=2>