

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru Kelas Menggunakan Aplikasi Canva

Mutiara Dana Elita¹, Moefty Mahendra², I Made Ratih Rosanawati³, Geby Adellestia⁴, Kevin Fanreza Ardiansyah⁵, Fikrun Najih Hidayat⁶

PGSD FKIP Universitas Veteran Bangun Nusantara, Sukoharjo¹²³⁴⁵

mutiaradanaelita@univetbantara.ac.id^{1*}, moeftymahendra@univetbantara.ac.id²,

yariztata@gmail.com³, gebyadellestia84@gmail.com⁴, kevinfanreza@gmail.com⁵,

fikrunhidayat221@gmail.com⁶

*Corresponding Author

Submit: 16 Mei 2025; revisi: 17 Juni 2025, diterima: 18 Juni 2025

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran yang memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan bentuk perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan. Hal tersebut dapat membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan. Maka peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Sehingga, guru dituntut mengasah kemampuannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Pembuatan media pembelajaran dapat memanfaatkan aplikasi. Hal tersebut dapat menjadi salah satu bukti bahwa teknologi dapat menjadi perantara menyampaikan pembelajaran agar tujuan pembelajaran maksimal. pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru membuat media pembelajaran interaktif. Sehingga, kegiatan pembelajaran dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran lebih menarik. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 minggu. Program pengabdian kepada Masyarakat menggunakan metode Participatory Learning and Action (PLA). Metode PLA dilaksanakan melalui tiga tahapan kegiatan yaitu sosialisasi, diskusi, dan praktik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta pengabdian kepada masyarakat secara aktif. Hasil dari pengabdian kepada masyarakat ini menambah kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran. Setelah pelatihan, guru menjadi mengetahui jika guru dapat menggunakan seluruh fitur pada aplikasi canva secara gratis jika diakses dengan aku belajar.id. Kesimpulan pengabdian kepada masyarakat ini adalah aplikasi canva terbukti menjadi alat yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, asalkan didukung oleh manajemen sumber daya yang baik di lingkungan sekolah

Kata kunci: Aplikasi Canva; Media Pembelajaran Interaktif; Teknologi

ABSTRACT

The implementation of learning that utilizes interactive technology-based learning media is a form of technological development in the world of education. This can help teachers in implementing fun learning. So the role of learning media is becoming increasingly important. Thus, teachers are required to hone their abilities in creating interactive learning media. The creation of learning media can utilize applications. This can be proof that technology can be an intermediary in delivering learning so that learning objectives are maximized. This community service aims to train teachers to create interactive learning media. Thus, learning activities can carry out learning activities more interestingly. This activity is carried out for 1 week. The Community Service Program uses the Participatory Learning and Action (PLA) method. The PLA method is implemented through three stages of activity, namely socialization, discussion, and practice so that it can increase the involvement of community service participants

actively. The results of this community service increase teacher creativity in creating learning media. After the training, teachers became aware that teachers can use all the features on the Canva application for free if accessed with aku belajar.id. The conclusion of this community service is that the Canva application has proven to be a potential tool for improving the quality of learning, as long as it is supported by good resource management in the school environment.

Keywords: Canva Application; Interactive Learning Media; Technology



Copyright © 2025 The Author(s)

This is an open access article under the CC BY-SA license.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat pada saat ini berpengaruh dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi yang terjadi dalam dunia pendidikan dapat dilihat dari proses pelaksanaan pembelajaran yang tidak hanya dapat dilakukan secara luring tetapi dapat juga dilaksanakan secara daring. Selain itu, dalam pelaksanaan pembelajaran juga dapat memanfaatkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang dapat membantu guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Sehingga, dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat melibatkan peserta didik secara aktif. Maka peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Dengan demikian, guru dituntut mengasah kemampuannya dalam pembuatan media pembelajaran interaktif tersebut. Pembuatan media pembelajaran ini dapat memanfaatkan aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hal tersebut dapat menjadi salah satu bukti bahwa teknologi dapat menjadi alat perantara dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Secara umum teknologi adalah sebuah alat atau cara untuk mempermudah pekerjaan manusia. Selain itu teknologi juga dapat membantu manusia untuk mempelajari maupun menciptakan sesuatu yang baru yang dibutuhkan oleh manusia. Hal ini sesuai dengan pendapat Alisyahbana (2020), Teknologi adalah cara yang dilakukan manusia untuk memenuhi kebutuhannya dengan bantuan alat dan akal, untuk menghemat tenaga. Selain itu, menurut Mustafa (2024), teknologi adalah keseluruhan sarana untuk menyediakan barang-barang yang diperlukan bagi kelangsungan dan kenyamanan hidup manusia. Selanjutnya, Sembiring (2024), teknologi adalah penggunaan alat dan sumber daya digital untuk mempermudah kehidupan manusia.

Sedangkan media pembelajaran adalah alat bantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan untuk merangsang daya pikir, perhatian, maupun keterampilan peserta didik sehingga akan terjadi kegiatan pembelajaran yang diharapkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Aisyah (2023), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan pesan. Pesan yang dimaksud dalam hal ini materi yang dipelajari peserta didik. Selain itu, menurut Diana (2022), media merupakan salah satu alat yang memiliki peran sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan kegiatan pembelajaran. Selanjutnya, menurut Khamidah (2019), media adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik mengeksplor lingkungan sekitarnya sehingga pembelajaran yang bersifat teoritis dapat lebih realistis. Lebih lanjut menurut Mulyati (2021), media pembelajaran adalah alat yang dapat dimanfaatkan oleh guru memecah rasa bosan peserta didik saat kegiatan pembelajaran sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan maksimal.

Kualitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sangat mempengaruhi kualitas pendidikan. Maka, dengan guru mengikuti kemajuan teknologi dan memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, diharap akan menunjang pula kemajuan dunia pendidikan. Penggunaan media pembelajaran interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran diharap akan menambah ketertarikan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajarannya. Dengan demikian, peserta didik tidak mudah bosan dengan kegiatan pembelajarannya dan lebih mudah menerima materi pembelajarannya. Akan tetapi pada kenyataannya, tidak semua guru di SD Negeri Wonorejo menggunakan media pembelajaran interaktif saat kegiatan pembelajaran, dan tidak semua guru mampu membuat media pembelajaran interaktif tersebut. Hal tersebut dikarenakan tidak semua guru mengetahui bahwa ada aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif salah satunya aplikasi *canva* dan tidak semua guru mampu menggunakan aplikasi *canva* sebagai aplikasi pembuat media pembelajaran interaktif. Hanya beberapa guru di SD Negeri Wonorejo saja yang mengetahui jika media pembelajaran interaktif bisa dibuat melalui aplikasi *canva* dan guru diberi kemudahan mengakses seluruh fitur pada aplikasi *canva* secara gratis jika mendaftar aplikasi *canva* menggunakan akun belajar.id. Dengan demikian, perlu adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif untuk menunjang kegiatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Dalam pengabdian kepada masyarakat ini, aplikasi *canva* digunakan sebagai aplikasi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang menyediakan bermacam fitur diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi *canva*. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media pembelajaran interaktif, *canva* menyediakan pembuatan jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Salah satu contoh presentasi dalam dunia pendidikan yang dapat dibuat pada aplikasi *canva* yaitu pembuatan video pembelajaran. Pada aplikasi *canva* terdapat berbagai jenis fitur dan animasi yang dapat menunjang pembuatan video pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melatih guru kelas untuk membuat media pembelajaran terutama pembuatan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan aplikasi *canva*. Sehingga, dengan memanfaatkan media pembelajaran guru dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

METODE

Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SD Negeri Wonorejo Kecamatan Polokarto Kabupaten Sukoharjo. Kegiatan ini dilaksanakan mulai 11 Februari 2025 sampai 17 Maret 2025. Program pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode *Participatory Learning and Action (PLA)*. Metode PLA dilaksanakan melalui tiga tahapan kegiatan yaitu sosialisasi, diskusi, dan praktik sehingga dapat meningkatkan keterlibatan peserta pengabdian kepada masyarakat secara aktif. Sehingga, pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran terutama pembuatan video pembelajaran interaktif dapat efektif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para peserta.

Peserta pengabdian kepada Masyarakat ini adalah guru kelas SD Negeri Wonorejo Kecamatan Polokarto, Kabupaten Sukoharjo. Program pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Veteran Bangun Nusantara. Kegiatan akhir dari pengabdian kepada masyarakat ini yaitu kegiatan evaluasi. Di mana kegiatan evaluasi dilakukan melalui penilaian hasil video pembelajaran interaktif yang telah dibuat oleh para guru dan pemberian umpan balik tertulis. Kemudian hasil evaluasi ini dianalisis secara deskriptif

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengumpulkan penelitian data menggunakan wawancara, observasi, dan dokumentasi yang diperoleh data tentang Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru Kelas menggunakan Aplikasi *Canva* di SD Negeri Wonorejo sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva*

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* dilakukan dalam tiga tahap yaitu sosialisasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pelatih menyiapkan materi pelatihan, seperti contoh video pembelajaran, dan skenario pembuatan media interaktif. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan metode workshop, di mana guru diberi materi mengenai media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran dan mengenai aplikasi *canva*. Selanjutnya, guru diberi kesempatan untuk praktik langsung membuat video pembelajaran interaktif dengan dipandu oleh tim pelatih. Pada kegiatan praktek pembuatan video pembelajaran ini apabila guru masih mengalami kesulitan dalam pembuatannya, guru bisa berdiskusi dengan temannya yang sudah menguasai atau bisa didiskusikan bersama-sama dengan tim pelatih beserta peserta pelatihan lainnya. Selanjutnya, dilaksanakan kegiatan evaluasi, melalui kegiatan ini didiskusikan secara bersama-sama hasil karya video pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru dan memberi komentar dan saran pada video pembelajaran interaktif hasil buat guru agar video pembelajaran interaktif yang dibuat guru bisa lebih maksimal.

Tahap Sosialisasi disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat. Materi yang disampaikan pada saat sosialisasi mengenai media pembelajaran interaktif dan pengenalan aplikasi *canva*. Selain itu, manfaat aplikasi *canva* bagi guru juga dipaparkan pada kegiatan ini (Gambar 1).



Gambar 1. Sosialisasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva*

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* berupa video pembelajaran interaktif berjalan dengan lancar (Gambar 2). Pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Selain itu, dengan kegiatan pelatihan seperti ini guru dapat menambah keterampilan dan mengasah kreatifitasnya dalam membuat video pembelajaran interaktif yang menarik bagi peserta didik. Dengan kata lain, hal ini dapat meningkatkan minat belajar dengan ikut terlibat aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. Kendala Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva*

Kendala yang dialami pada pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berupa pembuatan video pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikais *canva* ini yaitu beberapa guru masih belum mampu mengoprasionalkan *laptop* terutama guru yang berusia tua, beberapa guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur yang ada pada

aplikasi *canva*, dan kendala saat proses pengeditan video di aplikasi *canva*, seperti sinkronisasi audio-video. *Laptop* yang dimiliki beberapa guru lambat sehingga membutuhkan lebih banyak waktu dalam pembuatan video pembelajaran interaktif. Kurangnya contoh media pembelajaran yang sesuai dengan kelas yang guru tersebut ampu. Selain itu, ada juga beberapa guru yang mengalami kendala saat proses pengeditan video di aplikasi *canva* memakan banyak waktu karena ukuran *file* yang besar.

3. Solusi yang Diterapkan untuk Mengatasi Kendala Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva

Solusi untuk mengatasi kendala yang dialami para guru tersebut yaitu dengan diadakannya pelatihan sesi kedua di mana pada sesi tersebut berfokus pada penanganan kendala yang dialami oleh para guru. Selain itu, pada pelatihan sesi kedua ini guru dibentuk menjadi beberapa kelompok dengan tujuan agar para guru bisa saling berdiskusi dan saling membantu apabila ada guru yang belum memahami pembuatan video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*. Pada pelatihan sesi kedua ini tim pelatihan juga menjelaskan dan melatih kembali pada bagian-bagian yang menjadi kendala para guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Apabila para guru masih kebingungan dalam pembuatan media pembelajaran dan masih belum memahami, para guru dapat bertanya terkait kendala yang mereka alami dan tim pelatih akan menjelaskan kembali terkait kendala yang dialami oleh para guru. Sehingga para guru mendapatkan solusi sesuai dengan yang mereka butuhkan. Terakhir, pada pertemuan monitoring dan evaluasi tim pengabdian kepada masyarakat memberi saran dan masukan yang membangun dari hasil karya video pembelajaran para guru. Hal ini bertujuan agar media pembelajaran karya guru selanjutnya dapat semakin baik lagi.



Gambar 2. Sesi Kedua Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi *Canva*

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakann menunjukkan hasil positif dan meningkatkan kompetensi teknis guru SD Negeri Wonorejo. Hal ini dapat dilihat dari bertambahnya kemampuan dan kreativitas guru SD Negeri Wonorejo dalam membuat media pembelajaran terutama video pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan dasar penggunaan aplikasi *canva*, namun efektivitasnya terbatas oleh keterampilan digital guru. Secara keseluruhan, aplikasi *canva* terbukti menjadi alat yang potensial untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, asalkan didukung oleh manajemen sumber daya yang baik dan budaya belajar yang aktif di lingkungan sekolah.

Beberapa waktu yang akan datang, perlu diadakannya pelatihan untuk meningkatkan keterampilan digital bagi para guru. Pelatihan dapat dilaksanakan dengan *in house training (IHT)* atau dengan saling belajar dengan teman dengan yang sudah bisa dalam penggunaan *laptop*. Dengan demikian, keterampilan guru dalam menggunakan *laptop* bisa meningkat dan

akan mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *canva*.

DAFTAR REFERENSI

- Adib, Mohammad. (2011). Filsafat Ilmu: Ontologi, Epistemologi, Aksiologi, dan Logika Ilmu Pengetahuan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ananda, Erlisa Dwi. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi. *Journal of Universitas Airlangga*, 2(3):5.
- Dwiningrum, S. I. A. (2012). Ilmu Sosial & Budaya Dasar. Yogyakarta: UNY Press.
- Hastuti., dkk. (2024). Buku Ajar Pengantar Teknologi Informasi. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Martono, Nanang. (2012). Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mulyati., dkk. (2021). Pelatihan dan Implementasi Pembuatan Media Buku Popup di Sekolah Dasar Negeri Jombor 03 Sukoharjo. *Educate: Journal of Community Service in Education* 1(1)
- Mustafa., dkk. (2024). Kemajuan Teknologi & Dampaknya Terhadap Tenaga Kerja Indonesia. Bandung: Widina Media Utama.
- Nurhikmah, A., dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3): 441.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2): 439.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). *Discovery Learning: Penerapan Dalam Pembelajaran IPA Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. *JIPVA: Jurnal Pendidikan IPA Veteran*, 3(1): 87.
- Rohmawati, Lutfi. (2022). Buku Ajar Media Pembelajaran. Karawang: Eureka Media Aksara.
- Sarimbing, Darmawan & Muri Kona. (2024). Inovasi Teknologi Pembelajaran. Solok: PT. Mafy Media Literasi Indonesia.
- Setiawan, Usep., dkk. (2022). Media Pembelajaran (Cara Belajar Aktif: Guru Bahagia Mengajar Siswa Senang Belajar). Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Shoffan., dkk. (2023). Media Pembelajaran. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka.
- Silmi, A. F. (2017). *Participatory Learning and Action (PLA)* di Desa Terpencil: Peran LSM Provinsi Yogyakarta dalam pemberdayaan masyarakat di Lubuk Bintialo Sumatra Pemberdayaan Selatan. *Masyarakat: Jurnal Media Pemikiran dan Dakwah Pembangunan*, 1, 83-102.
- Wibawanto, Wandah. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Jember: Cerdas Ulet Kreatif Publisher.