

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA DAN PADLET BAGI GURU SD DI SDN PULOGEBAWANG 09 PAGI

Ima Mulyawati¹⁾, Novanita Whindi Arini²⁾, Lanny Polina³⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, Jakarta, DKI Jakarta, Indonesia

Corresponding author : Ima Mulyawati
E-mail : Ima.mulyawati@uhamka.ac.id

Diterima 09 Februari 2022, Direvisi 18 Februari 2022, Disetujui 21 Februari 2022

ABSTRAK

Penyebaran virus Covid 19 begitu cepat dan dalam waktu yang singkat memberikan dampak bagi semua sektor khususnya pendidikan. Pola pembelajaranpun berubah dari luring menjadi daring. Banyak sekali penyesuaian yang harus dilakukan demi berlangsungnya pembelajaran daring ini, salah satunya adalah menyiapkan media pembelajaran bagi siswa agar mudah memahami materi yang disampaikan guru. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh guru salah satunya adalah menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan memaksimalkan berbagai platform yang ada. Kegiatan pengabdian yang dilakukan adalah Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SDN Pulogebawang 09 Pagi. Ada beberapa guru yang belum bisa membuat Canva dan Padlet sebagai salah satu media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran daring. Berdasarkan permasalahan tersebut maka kegiatan pengabdian ini menawarkan pelatihan pembuatan dan pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SDN Pulogebawang 09 Pagi. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru dan staff sebagai mitra pengabdian. Langkah-langkah kegiatan pengabdian ini terdiri dari tahap persiapan berupa survey dan wawancara mengenai kondisi mitra, tahap persiapan. Tahap yang terakhir adalah evaluasi dengan pemberian angket mengenai kegiatan pengabdian dan tindak lanjut mengenai kegiatan pengabdian selanjutnya. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran khususnya Canva dan Padlet.

Kata kunci: media pembelajaran; canva; padlet.

ABSTRACT

The spread of the Covid 19 virus is so fast and in a short time has an impact on all sectors, especially education. The learning pattern has changed from offline to online. There are so many adjustments that must be made for the sake of this online learning, one of which is to prepare learning media for students to easily understand the material presented by the teacher. There are several obstacles faced by teachers, one of which is creating interesting learning media by maximizing the various existing platforms. The service activity carried out was Training on Making Learning Media for Teachers at SDN Pulogebawang 09 Pagi. There are some teachers who have not been able to make Canva and Padlet as one of the learning media that supports the online learning process. Based on these problems, this service activity offers training in the manufacture and assistance of Making Learning Media for Teachers at SDN Pulogebawang 09 Pagi. The targets of this activity are teachers and staff as service partners. The steps of this service activity consist of a preparation stage in the form of surveys and interviews regarding the condition of partners, the preparation stage. The last stage is an evaluation by giving a questionnaire regarding service activities and follow up on further service activities. The results of this service indicate a positive response where teachers gain knowledge and skills in learning media, especially Canva and Padlet.

Keywords: learning media; canva; padlet.

PENDAHULUAN

Permasalahan besar yang dihadapi dunia saat ini yaitu penyebaran virus Covid-19. Virus ini menyerang siapa saja yang memiliki imun yang lemah, baik anak-anak, orang dewasa maupun orang tua. Hal ini sangat mengkhawatirkan mengingat hingga saat ini belum ditemukan obatnya, akibatnya korban

berjatuhan setiap hari. Untuk mencegah semakin banyaknya korban yang berjatuhan maka dilakukanlah *Social Distancing*. Kegiatan ini dilaksanakan pada semua sektor termasuk dunia pendidikan. Perkuliahan dan sekolah tidak lagi dilakukan dengan tatap muka (luring). Demi keamanan bersama akhirnya semua

proses pembelajaran dilaksanakan secara daring.

Dampak dari pandemi saat ini adalah terjadinya perubahan pesat dalam dunia pendidikan terutama dalam penggunaan teknologi. Perkembangan teknologi pada akhirnya juga merambah kepada dunia pendidikan. Banyak sekolah yang sekarang memakai teknologi ini untuk memperlancar pembelajaran di sekolah. Teknologi dalam pembelajaran bisa menjadi sarana pembelajaran, metode/media dan sebagai sumber belajar bagi peserta didik. Media merupakan komponen dalam pembelajaran yang membantu meningkatkan konsentrasi siswa dalam proses belajar mengajar (Amin, 2019; Suryansah & Suwarjo, 2016).

Hal lain yang juga perlu disediakan guna menunjang kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran daring ini. Media pembelajaran yang sesuai adalah yang berbasis multimedia, karena media ini harus dapat dioperasikan menggunakan *smartphone*. Dengan tersedianya media berbasis multimedia, maka kegiatan belajar dapat berlangsung dengan lebih baik. Penggunaan media multimedia diharapkan menjadi solusi dalam mengatasi berbagai permasalahan yang sering dijumpai dalam proses belajar mengajar (Kadaruddin, 2016).

Penggunaan media yang tepat diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan media yang menarik dan menyenangkan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Windasari & Sofyan, 2019). Pembelajaran saat pandemi covid 19 mengharuskan seorang pendidik untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh yang dimana proses belajarnya menggunakan dan memanfaatkan perkembangan teknologi, seperti teknologi komputer. Selama proses pembelajaran secara daring ini banyak permasalahan bermunculan yaitu menuntut kesiapan guru dalam proses belajar siswa. Siswa dituntut agar bisa belajar mandiri dan mampu untuk menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran. Selain itu, sekolah juga dituntut untuk menambah pengetahuan guru melalui seminar dan sekolah juga dituntut untuk menyediakan fasilitas tambahan yang lainnya.

Salah satu yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas, adalah media pembelajaran menggunakan teknologi komputer yaitu media pembelajaran Canva dan Padlet. Padlet dan Canva merupakan salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan oleh guru selama pembelajaran daring saat ini.

Canva merupakan salah satu fitur berbasis *online* yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran. Menurut Rahma Elvira Tanjung (2019), Canva adalah program desain online yang tersedia berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, *editing* foto dan facebook cover. Kelebihan dari canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreatifitas guru dengan berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain (Garris Pelangi, 2020; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Berbagai jenis penelitian yang memanfaatkan fitur aplikasi canva diantaranya (Melinda & Saputra, 2021; Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020; Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020).

Penelitian yang dilakukan oleh Melinda & Saputra (2021), disimpulkan pemanfaatan canva dalam belajar objek konkret materi perpindahan kalor dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian lain Rahmatullah et al. (2020), media pembelajaran audio visual dengan aplikasi canva sangat layak untuk digunakan dalam situasi pandemic saat ini. Pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh (Sholeh et al., 2020), penggunaan aplikasi canva dalam mempromosikan hasil produksi dengan penggunaan media konten sosial untuk pelaku UMKM di kecamatan Sedayu. Namun, perlunya memaksimalkan ketersediaan sumber daya (guru) sehingga pembelajaran di masa pandemi covid 19 ini dapat lebih optimal dan berkualitas.

Padlet ini aplikasi yang berbasis digital yang dapat digunakan oleh guru untuk melakukan diskusi, melakukan aktivitas berpikir serta menyimpan seluruh aktivitas pembelajaran di kelas (Prasetyo Widyanto, Naniek Sulistya Wardani, 2021; Rahayu, Nungki, Inggris, Pgri, & Buana, 2021). Aplikasi padlet bersifat free dan dapat diterapkan dengan mudah oleh guru.

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bukanlah perkara yang mudah. Tidak semua orang familiar dengan teknologi terutama generasi tua. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Pulogebang 09 Pagi terdapat 23 guru dan 5 staff di sekolah ini, di mana mereka berasal dari generasi yang berbeda. Para guru yang berada di SDN Pulogebang 09 Pagi ini berharap mendapatkan pelatihan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang memang sangat sesuai dengan kegiatan pembelajaran yang bersifat daring. Dengan

pelatihan ini mereka nantinya akan mampu membuat media pembelajarannya sendiri sehingga proses pembelajaran yang mereka lakukan bisa berjalan dengan lebih baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini berupa pelatihan. Ada beberapa tahapan yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu. (1) Tahap persiapan berupa wawancara dengan guru dan kepala sekolah mengenai permasalahan mitra di sekolah. Langkah selanjutnya adalah observasi awal mengenai media pembelajaran yang dilakukan saat pandemi berlangsung dan persiapan media pembelajaran yang akan digunakan untuk persiapan tatap muka. Berdasarkan observasi awal maka diperlukan pelatihan canva dan padlet karena mudah untuk diaplikasikan oleh guru dan dapat digunakan untuk membantu permasalahan guru saat pandemi maupun persiapan tatap muka. (2) Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan memberikan materi secara umum mengenai canva dan padlet, dilanjutkan dengan praktik langsung disertai tanya jawab permasalahan dalam menggunakan Canva dan padlet. Kegiatan pengabdian ini dilakukan secara tatap muka dengan memperhatikan protokol kesehatan. Mitra sekolah SD Pulogebang 09 Pagi mendukung kelancaran pelaksanaan pengabdian ini dengan menyediakan fasilitas berupa ruang aula untuk pelaksanaan pengabdian dan pemberian surat tugas agar peserta pengabdian dapat mengikuti acara pengabdian sampai selesai. (3) Tahap penutup. Tahap ini berupa evaluasi secara internal maupun secara eksternal berkaitan dengan pelaksanaan pengabdian dan tindak lanjut. Evaluasi internal ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan melibatkan 6 orang yang terdiri dari 3 orang dosen, 2 orang mahasiswa Uhamka, serta 1 orang alumni. Untuk evaluasi eksternal ini berupa pemberian angket yang harus diisi oleh peserta pelatihan. Angket kepuasan peserta pelatihan ini terdiri dari beberapa indikator berupa (1) isi materi yang disampaikan oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi dari tim pengabdian, (3) tanya jawab dan diskusi selama pelatihan berlangsung, (4) tingkat kepuasan peserta pengabdian, dan (5) terjadinya perubahan keterampilan dan sikap sesuai dengan sasaran pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran canva dan padlet bagi guru sd di SDN Pulogebang 09 Pagi ini dihadiri oleh 25 orang yang terdiri dari

guru dan tenaga kependidikan. Pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan selama 2 hari yaitu di tanggal 20 dan 21 Januari 2022 pukul 09.00-12.00 di SDN Pulogebang 09 Pagi.

Pengabdian ini dilakukan secara tatap muka, sebelum pelatihan dimulai para guru beserta panitia wajib untuk mematuhi protokol kesehatan yang ada yaitu mencuci tangan dengan sabun, pengecekan suhu tubuh, serta penggunaan masker saat pelatihan ini berlangsung.

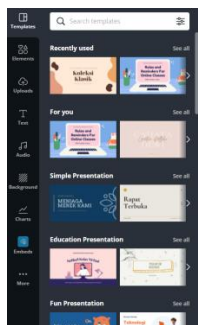
Kegiatan awal dari pengabdian ini adalah pembukaan yang berisi sambutan dari kepala sekolah SDN Pulogebang 09 Pagi yang berupa pemberian motivasi kepada para guru karena pembelajaran tatap muka sudah dimulai diharapkan para guru lebih bersemangat dan terus belajar agar ilmu dapat disampaikan dengan baik kepada siswa di kelas. Selain itu, kepala sekolah juga memberikan ucapan terima kasih karena pelaksanaan pengabdian ini dapat mengupgrade guru terhadap media pembelajaran yang terbaru khususnya canva dan padlet. Sambutan dari ketua pengabdian masyarakat sekaligus membuka acara pengabdian masyarakat. Hal ini dapat ditunjukkan dengan gambar 1)



Gambar 1. Sambutan kepala sekolah sekaligus membuka kegiatan pengabdian masyarakat

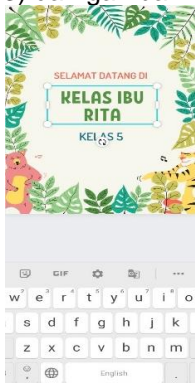
Pelaksanaan pengabdian masyarakat hari pertama adalah pemberian materi dan praktik aplikasi Canva dengan menggunakan PC atau *smartphone*. Praktek membuat canva, berikut langkah-langkahnya sebagai berikut.

- 1) Melakukan akses di web dengan mengklik www.canva.com.
- 2) Lakukan *sign up* dengan menggunakan akun gmail atau facebook yang akan dimiliki.
- 3) Pengenalan terhadap menu dari canva itu sendiri yaitu *template*, elemen, teks, audio, background, charts embeds.
- 4) Misalnya terdapat beberapa *template* dari menu canva ditunjukkan gambar 2).

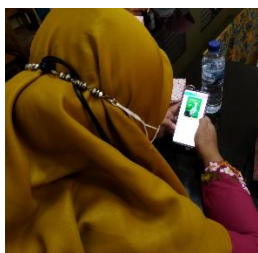


Gambar 2. Template canva

- 5) Setelah peserta menerima penjelasan mengenai canva tahapan selanjutnya adalah membuat aplikasi canva baik melalui laptop maupun melalui *smartphone*.
- 6) Salah satu aplikasi canva yang dibuat oleh peserta melalui *smartphone* ditunjukkan oleh gambar 3) dan gambar 4).



Gambar 3. Hasil pembuatan canva yang dibuat oleh peserta pengabdian melalui aplikasi *smartphone*



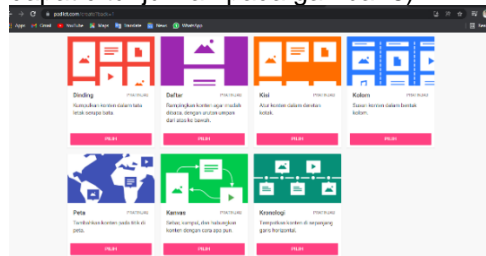
Gambar 4. Proses pembuatan aplikasi canva melalui aplikasi *smartphone* oleh peserta pengabdian

Pelaksanaan pengabdian pada hari kedua adalah pemberian materi dan praktik aplikasi padlet dengan menggunakan PC atau *smartphone*. Praktek membuat padlet, berikut langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Membuka situs halaman padlet dengan mengklik <https://padlet.com/dashboard>.
2. Masuk ke situs dan melakukan pendaftaran bagi yang belum memiliki akun baik melalui email atau melalui facebook.
3. Lalu kita pilih jika ingin menggunakan yang

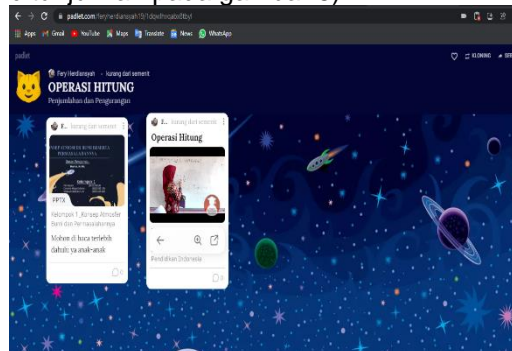
pro silahkan klik continue yang pro jika ingin free silahkan klik bagian free.

4. Menu tampilan *background template* padlet dapat ditunjukkan pada gambar 5).



Gambar 5. Template padlet

5. Setelah peserta menerima penjelasan mengenai padlet tahapan selanjutnya adalah membuat aplikasi padlet baik melalui laptop maupun melalui *smartphone*. Salah satu proses pengerjaan aplikasi padlet yang dibuat oleh peserta ditunjukkan pada gambar 6).



Gambar 6. Hasil pembuatan padlet yang dibuat oleh peserta pengabdian.

6. Selama proses pengabdian para guru didampingi oleh mahasiswa Uhamka untuk memantau kesulitan saat praktik canva dan padlet berlangsung.

Bagian penutup kegiatan pengabdian ini berupa pemberian kenang-kenangan untuk kepala sekolah gambar 7), pemberian angket, dan foto bersama gambar 8).



Gambar 7. Pemberian kenang-kenangan



Gambar 8. Foto bersama

Pada sesi tanya jawab dan diskusi terdapat beberapa pertanyaan yang diajukan terkait dengan pemaparan materi. Pertanyaan yang diajukan diantaranya untuk aplikasi canva apakah bisa digunakan untuk membuat video pembelajaran interaktif selain itu kenapa harus

menggunakan canva ini. Terkait dengan pertanyaan tersebut canva sangat bisa digunakan dalam media pembelajaran interaktif audio visual. Aplikasi ini dapat mendukung pembelajaran luring dan daring. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmatullah et al. (2020), media aplikasi canva yang berbasis audio visual sangat layak untuk digunakan di tengah pandemi covid 19. Selain itu, penggunaan aplikasi canva yang meningkatkan kreativitas guru dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil angket yang dilakukan oleh para guru diperoleh kepuasan dan kejelasan dalam menyampaikan materi pengabdian. Kehadiran peserta pengabdian yang mencapai 90%.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini dapat berjalan dengan efektif dengan dukungan dan antusias peserta yang mengikuti pelatihan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Hasil pengabdian ini menunjukkan adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran khususnya Canva dan Padlet.

Saran dari pengabdian ini adalah (1) pelaksanaan pengabdian ini tidak lepas dari dukungan kepala sekolah dan mediator kegiatan terus melakukan pemantauan agar para guru senantiasa menyediakan media pembelajaran yang menarik bagi siswanya. Para guru adalah sosok yang mengetahui betul karakteristik siswanya, sehingga media pembelajaran yang mereka buat pasti akan dapat mengakomodasi kebutuhan para siswanya. (2) Pembuatan media pembelajaran ini dapat dilakukan melalui *smartphone* sehingga bisa dilakukan dimana saja, jadi diharapkan para guru nantinya akan memiliki koleksi media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat menunjang penyampaian ilmu pada para siswanya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA yang sudah mendanai kegiatan pelatihan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- 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>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.

- Retrieved from <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Kadaruddin. (2016). *Buku referensi media dan multimedia pembelajaran*. Yogyakarta : Deepublish.
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Materi Perpindahan Kalor di SD. (*JIPD) Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. Retrieved from <http://jurnal.unikastpaulus.ac.id/index.php/jipd/article/view/848/451>
- Prasetyo Widyanto, Naniek Sulistya Wardani, I. P. (2021). Pembelajaran Daring Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantuan Padlet untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 50(1), 60–65.
- Rahayu, E. M., Nungki, A., Inggris, P. B., PGRI, U., & Buana, A. (2021). Pemanfaatan Moda Aplikasi Padlet Untuk Keterampilan Membaca Dan Menulis Bagi Guru-Guru Sma/K Se-Kabupaten Sidoarjo, 1(2), 84–95.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- 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 Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Suryansah, T., & Suwarjo, S. (2016). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 209. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.8393>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 1–13. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>