



## MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION

Siti Sanisah<sup>1\*</sup>, Mas'ad<sup>2</sup>, Edi<sup>3</sup>, Nurin Rochayati<sup>4</sup>, LM Iskandar Zulkarnain<sup>5</sup>, Arif<sup>6</sup>,  
Baiq Desi Milandari<sup>6</sup>, Linda Ayu Darmurtika<sup>7</sup>, Jaini Bidaya AR<sup>8</sup>

<sup>1,2,4,6</sup>Prodi Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>3</sup>Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>5</sup>Guru Bahasa Inggris, SMP Negeri 5 Jonggat, Indonesia

<sup>6</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>7</sup>Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>7</sup>Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

<sup>1</sup>[sitisanisah25@gmail.com](mailto:sitisanisah25@gmail.com)

### ABSTRAK

**Abstrak:** Tolok ukur kemampuan pendidik salah satunya adalah dapat membuat dan menggunakan berbagai media pembelajaran untuk memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran. Pengabdian masyarakat bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia berbantuan aplikasi Canva for Education. Kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan selama tiga kali pertemuan, melibatkan 25 orang pendidik Sekolah Dasar, dan bekerjasama dengan Guru Penggerak. Hasilnya, seluruh peserta berhasil membuat media pembelajaran berupa *mind maps*, 76% berhasil membuat bahan presentasi, dan 72% berhasil membuat video pembelajaran. Agar kemampuan menjadi lebih maksimal disarankan agar pendidik terus berlatih secara mandiri menggunakan Canva for Education atau aplikasi lainnya, dan meneruskan kemampuan yang telah diperoleh kepada pendidik lainnya.

**Kata Kunci:** pendidik; media pembelajaran; Canva; Canva for Education.

**Abstract:** One of the benchmarks for the ability of educators is to be able to create and use various learning media to make it easier for students to understand the subject matter. Community service aims to improve the ability of educators to create multimedia-based learning media with the help of the Canva for Education application. The activity was carried out in the form of training for three meetings, involving 25 elementary school educators, and working with the Mobilization Teacher. As a result, all participants succeeded in making learning media in the form of mind maps, 76% succeeded in making presentation materials, and 72% succeeded in making learning videos. To maximize abilities, it is recommended that educators continue to practice independently using Canva for Education or other applications, and pass on the skills they have acquired to other educators.

**Keywords:** educators; learning media; Canva; Canva for Education.



#### Article History:

Received : 07-12-2022

Revised : 23-01-2023

Accepted : 27-01-2023

Online : 31-01-2023



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

### A. PENDAHULUAN

Inti dari proses pendidikan adalah pembelajaran, sehingga harus terus diperhatikan dan dikelola secara maksimal. Kompleksnya dimensi dan unsur yang dapat mempengaruhi penyelenggaraan pendidikan berimplikasi

terhadap kian variatifnya faktor yang juga mempengaruhi pembelajaran, diantaranya adalah pemanfaatan media dalam pembelajaran, terutama yang berbasis multimedia terlebih pada masa dewasa ini. Pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan dinamisnya perubahan peradaban yang diiringi pesatnya perkembangan teknologi. Sehubungan dengan itu, hal yang masih menjadi permasalahan utama dalam pendidikan adalah majunya terobosan dalam teknologi pembelajaran yang semakin memudahkan dalam menyampaikan ilmu dan pengetahuan tidak diiringi dengan pemahaman mendasar tentang teknologi tersebut, bahkan terkesan masih tertinggal jauh (Belkin et al., 2019).

Padahal pemahaman tersebut sangat dibutuhkan sebagai modal dasar dalam melaksanakan pembelajaran yang bermutu berbasis multimedia sehingga peserta didik dapat lebih mudah menyerap materi pelajaran, mengingat dinamisnya perkembangan pendidikan (Challa et al., 2021). Terlebih dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) mengingat materi pada mata pelajaran ini sangat kompleks, perpaduan dari materi pelajaran sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi dan antropologi. Tidak hanya membutuhkan keterampilan teknis dan literasi semata, tetapi juga kompetensi argumentasi, refleksi, dan partisipasi serta kemampuan menggunakan berbagai media untuk mendukung pemahamannya tentang lingkungan dan semua fenomenanya (Schulze et al., 2020).

Faktanya, tidak sedikit pendidik yang mengalami kesulitan membuat media pembelajaran (Zubaidah, 2015), terutama berbasis multimedia (Tangsi et al., 2016) sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang memotivasi peserta didik. Padahal sangat disadari bahwa eksistensi media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting agar pembelajaran dapat berlangsung secara kondusif, efektif, dan efisien (Sapriyah, 2019). Pemanfaatan media pembelajaran secara tepat juga dapat membawa pendidik dan peserta didik ke dalam ruang pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif, menyenangkan, dan tidak membosankan (Rizanta & Arsanti, 2022) sehingga membuat peserta didik betah belajar.

Kondisi demikian banyak dialami oleh pendidik di Kabupaten Lombok Tengah dan tidak menutup kemungkinan hal serupa juga terjadi di daerah lain. Observasi awal di Kecamatan Jonggat pada beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa banyak pendidik yang tidak menguasai dengan baik tata cara membuat media pembelajaran berbasis multimedia, sehingga dominan menggunakan cara belajar konvensional. Kalau pun menggunakan media dalam pembelajaran, biasanya merupakan media yang sudah usang, tidak menarik, dan monoton sehingga peserta didik terkesan kurang berminat. Kenyataan ini didukung oleh tidak adanya (jarang) diadakan pelatihan atau peningkatan kapasitas tentang hal tersebut, disamping memang kemampuan pendidik yang terbatas dalam

mengoperasikan komputer/laptop, terutama pendidik yang sudah berusia lanjut. Manariknya, hampir semua pendidik menggunakan *smartphone*, yang dominan digunakan untuk komunikasi, media sosial, bermain *games*, mendengarkan musik, dan lainnya. Artinya, *smartphone* belum dimanfaatkan secara maksimal untuk membuat media pembelajaran.

Bertolak dari kondisi tersebut, maka tentu tidak ada pilihan lain, harus ada upaya konkrit dari pengelola pendidikan untuk membuat terobosan agar pembelajaran disesuaikan dengan perkembangan peradaban, berbasis perangkat teknologi, informasi dan komunikasi untuk mendampingi pembelajaran konvensional (Challa et al., 2021). Banyak pilihan perangkat lunak ditunjang keberadaan internet dapat dimanfaatkan untuk membuat dan sebagai media pembelajaran berbasis multimedia bisa digunakan pendidik dalam pembelajaran IPS. Misalnya, Geographical Comics yang ternyata sangat memenuhi syarat dalam pembelajaran IPS (von Reumont & Budke, 2020), juga Quizizz *application* berbasis *smartphone* yang terbukti dapat membuat peserta didik menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran (Wibawa et al., 2019) dan aplikasi-lainnya.

Perangkat lunak lainnya yang dapat menjadi pilihan pendidik adalah Canva yang juga tersedia dalam versi Canva for Education. Canva adalah *platform* desain grafis yang dapat membantu penggunaannya untuk membuat berbagai jenis dan bentuk media kreatif secara *online* (Dai et al., 2022; Yunefri et al., 2022). Sedangkan Canva for Education merupakan salah satu fitur dalam *platform* Canva yang khusus menyediakan berbagai pendukung dalam pembelajaran dan sangat mudah digunakan (Tangsi et al., 2016). karena sudah menyediakan berbagai macam *template* secara gratis yang dapat disesuaikan dengan selera dan materi pelajaran yang akan disampaikan. Menu desain yang tersedia pada Canva for Education diantaranya adalah *mind maps*, *cover book*, *flyer*, presentasi, komik, video pembelajaran, *mind mapping*, diagram, grafik, dan lainnya. *Tools* ini dapat diakses pada laptop/komputer dan juga *smartphone* secara *online* melalui *browser* maupun menggunakan aplikasi Canva.

Luwesnya pemanfaatan aplikasi menjadikan Canva sebagai alternatif bagus untuk membuat media pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Education untuk menunjang pembelajaran IPA sangat membantu pendidik dalam menjelaskan materi pelajaran yang bersifat abstrak (Wulandari & Mudinillah, 2022), juga berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Dai et al., 2022; Garriss Pelangi, 2020). Pemanfaatan Canva juga berdampak pada peningkatan wawasan, keterampilan, dan kemampuan pendidik dalam mendesain media pembelajaran dalam berbagai bentuk (Bakri et al., 2021; Fitriani et al., 2022; Mulyawati et al., 2022; Resmini et al., 2021). Dapat menunjang proses pembelajaran (Tangsi et al., 2016) yang

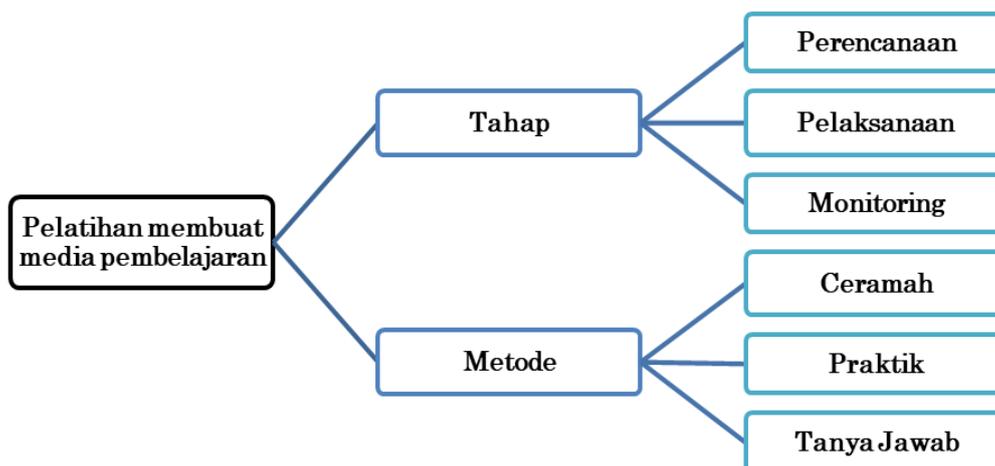
pada muaranya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran (Yunefri et al., 2022) yang diselenggarakan.

Menyesuaikan solusi dengan permasalahan yang dihadapi mitra, maka diputuskan untuk mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan dimaksud dilaksanakan dalam bentuk pelatihan memanfaatkan *platform* Canva for Education. *Platform* ini dipilih selain atas dasar kesepakatan dengan mitra, juga merupakan *platform* yang murah dan mudah digunakan sehingga pendidik diasumsikan dapat belajar dan menggunakannya dengan cepat.

## B. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian kepada masyarakat dengan fokus untuk meningkatkan kapasitas pendidik sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia berbantuan aplikasi Canva for Education dilaksanakan di Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah dalam bentuk pelatihan selama tiga kali pertemuan. Pelatihan diikuti oleh 25 orang pendidik yang berasal dan merupakan utusan dari beberapa lembaga pendidikan sekolah dasar yang berada di wilayah kecamatan tersebut.

Tahapan dan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan sebagaimana yang tertera pada gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Tahapan dan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan dilakukan dalam 3 tahapan penting, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan monitoring. Tahap perencanaan dilakukan dengan beberapa kegiatan yang akan menunjang pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat seperti, membuat *grand design* kegiatan berdasarkan kebutuhan dan permasalahan mitra. Desain dimaksud mencakup (1) observasi; (2) melakukan koordinasi dengan pimpinan pada dua lembaga pendidikan atau sekolah mitra; (3) menyepakati jadwal kegiatan/pelatihan; (4) menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan selama pelatihan, termasuk materi pelatihan yang akan

disampaikan narasumber, dan (5) membuat *job description* untuk masing-masing personil yang terlibat.

Tahap pelaksanaan kegiatan diisi dengan menyampaikan materi pelatihan kepada peserta melalui metode yang sudah disepakati, yaitu penyampaian materi, praktik, dan tanya jawab. Variasi metode penyampaian materi pelatihan dilakukan dengan tujuan untuk memaksimalkan pemahaman dan penguasaan pendidik terhadap aplikasi Canva for Education. Pelatihan dilaksanakan sesuai jadwal yang disepakati dan melibatkan 25 orang pendidik dari dua lembaga pendidikan. Peserta diwajibkan membawa laptop masing-masing (minimal *smart phone*) agar dapat langsung mempraktikkan pembuatan media pembelajaran pada Canva for Education sesuai materi pelatihan yang disampaikan narasumber.

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan adalah (1) ceramah, terutama untuk menyampaikan materi pelatihan tentang pengenalan media pembelajaran berbasis multimedia dan aplikasi Canva for Education, termasuk langkah dalam membuat media pembelajaran dalam bentuk *mind maps*, bahan presentasi dan video pembelajaran; (2) praktik, dilakukan untuk mempraktikkan materi pelatihan yang sudah disampaikan melalui ceramah sesuai dengan arahan narasumber, dan (3) tanya jawab atau diskusi, dilakukan secara luwes ketika peserta pelatihan membutuhkan penjelasan lebih lanjut ketika ceramah maupun praktik. Pendekatan ini diterapkan agar peserta pelatihan menjadi lebih memahami dan menguasai dengan baik tata cara pemanfaatan aplikasi Canva for Education untuk membuat media pembelajaran.

Tahap monitoring dilakukan secara bersamaan ketika kegiatan pelatihan berlangsung dengan cara melihat hasil desain media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik pada aplikasi Canva for Education. Saran dan masukan diberikan secara langsung jika dianggap perlu untuk memaksimalkan hasil kerja peserta pelatihan. Hasil desain media pembelajaran menjadi tolok ukur keberhasilan peserta dalam memahami dan menggunakan aplikasi Canva for Education dalam membuat media pembelajaran *mind maps*, bahan presentasi, dan video pembelajaran.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan utama diselenggarakannya pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pendidik yang mengajar pada sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia memanfaatkan *platform* Canva khususnya fitur Canva for Education. Harapannya, setelah diadakannya pelatihan, pendidik dapat memahami dan menguasai tata cara pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan menggunakannya dalam pembelajaran sehari-hari agar proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Muara logis yang diharapkan adalah peserta didik menjadi lebih termotivasi

belajar, pembelajaran menjadi lebih kondusif, peserta didik dapat menguasai materi pelajaran dengan baik, dan prestasi belajarnya bagus.

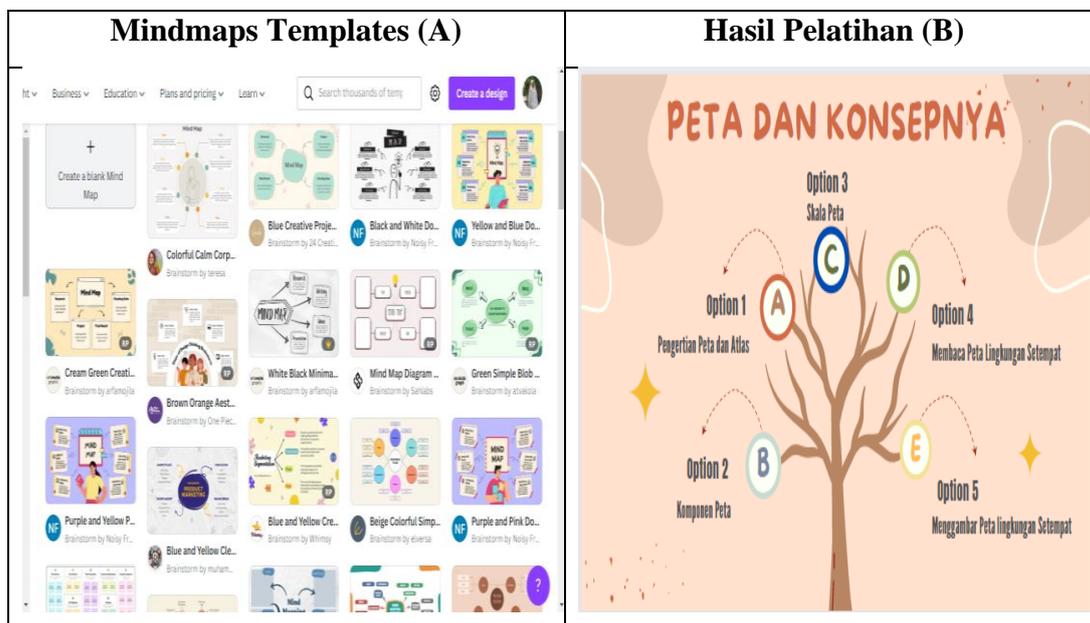
Perencanaan kegiatan pengabdian diawali dengan melakukan observasi ke beberapa lembaga pendidikan setingkat sekolah dasar yang berada dalam lingkup wilayah Kecamatan Jonggat. Hal ini penting dilakukan untuk memperoleh gambaran awal tentang kondisi mitra secara riil (Suharni, 2019). Dari kegiatan tersebut, diperoleh gambaran bahwa (1) banyak pendidik yang mengajar secara konvensional atau verbal tanpa menggunakan media pembelajaran; (2) metode pembelajaran cenderung monoton membuat peserta didik menjadi tidak terlalu fokus belajar, banyak yang asyik dengan kegiatannya sendiri; (3) tidak banyak pendidik yang dapat membuat media pembelajaran berbasis multimedia; (4) sebagian besar pendidik pengguna *smartphone* yang sebenarnya dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran; (5) banyak pendidik yang tidak dapat mengoperasikan *computer/laptop*; (6) pendidik tidak pernah diberikan pelatihan tentang pembuatan/desain media pembelajaran, terutama yang berbasis multimedia, dan (7) hanya 25% pendidik yang mengetahui aplikasi Canva, tetapi tidak pernah digunakan.

Hasil observasi kemudian didiskusikan dengan pimpinan lembaga pendidikan mitra secara *online* untuk menyikapi temuan dimaksud. Sehingga diperoleh kesepakatan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama membahas aplikasi Canva dan Canva for Education serta praktik membuat *mind maps*, hari kedua membuat bahan presentasi, dan ketiga dilanjutkan dengan membuat video pembelajaran. Kegiatan berikut yang dilakukan adalah menyiapkan perlengkapan untuk pelatihan, sebagian besar perlengkapan disediakan oleh lembaga pendidikan mitra. Tim hanya menyediakan materi pelatihan sesuai dengan *job description* masing-masing personil dalam tim. Eksistensi tim kerja pada suatu program atau kegiatan berperan penting dalam proses pelaksanaan dan juga keberhasilan kegiatan yang dilakukan (Basir, 2015; Rahmawati & Supriyanto, 2020) termasuk dalam kegiatan pengabdian masyarakat.

Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga kali pertemuan dengan maksud untuk memaksimalkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam memanfaatkan *platform* Canva for Education untuk mendesain media pembelajaran berbasis multimedia. Pelatihan hari pertama diisi dengan pengenalan dan pembuatan akun Canva, dengan urutan kegiatan (1) narasumber menjelaskan secara ringkas tentang *platform* Canva dan Canva for Education termasuk fitur lain dalam aplikasi tersebut yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran maupun pengembangan diri peserta; (2) peserta diminta untuk membuka aplikasi Canva, untuk langkah ini peserta dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan perangkat yang dipergunakan yaitu *laptop* dan *smarphone*; (3) peserta dibimbing

melakukan registrasi akun, dan (4) tanya jawab seputar kegiatan yang dilakukan untuk memastikan peserta memahami arahan dengan baik.

Agar peserta dapat memahami dan mengikuti pelatihan dengan baik, maka kegiatan diatur secara bertahap menggunakan pendekatan *serial learning* (pembelajaran bertahap). Pendampingan diberikan secara proporsional sesuai dengan tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta, sampai narasumber dapat memastikan bahwa seluruh peserta pelatihan sudah dapat melakukan registrasi akun pada Canva dan dapat membuat media pembelajaran sederhana menggunakan fitur Mind maps.



Sumber: Pelatihan Media Pembelajaran, 2022

**Gambar 2.** Hasil Pelatihan Hari 1

*Mind maps* dalam pembelajaran merupakan cara mengelompokkan beberapa materi pembelajaran dalam bentuk kerangka terstruktur untuk membantu peserta didik dalam mengingat atau melakukan analisis materi pelajaran (contoh *template* pada Gambar 2A). Pemanfaatan *mind maps* dalam pembelajaran dapat memicu konsepsi pikir peserta didik menjadi lebih interaktif dan dinamis (Merchie et al., 2021; Tavares et al., 2021). Media ini juga efektif dipergunakan untuk mengantar peserta didik memvisualisasikan konstruksi pengetahuan dalam pikirannya untuk menyempurnakan struktur pengetahuan dan pemahaman mereka (Stokhof et al., 2020) dalam bentuk yang menarik (Gambar 2B) untuk dapat memicu motivasi belajar peserta didik. Menggunakan *mind maps* secara *online* dapat membuat pendidik dan peserta didik memiliki basis data tentang materi pelajaran secara digital yang dapat dipergunakan dalam jangka waktu lama (Chang et al., 2018).

Materi yang disampaikan pada hari kedua adalah pembuatan media pembelajaran berbentuk bahan presentasi. Media belajar ini juga dapat dibuat menggunakan Microsoft Office Powerpoint, tetapi lebih simpel lagi

menggunakan *platform* Canva karena sudah tersedia banyak *powerpoint template* (gambar 2A) yang dapat langsung disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Cara ini dianggap cocok untuk digunakan pemula, untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dengan cara mudah.

Sebelum kegiatan inti dimulai, narasumber mengajak peserta untuk melakukan *review* kegiatan pelatihan hari pertama guna (1) memastikan semua peserta sudah memiliki akun Canva; (2) semua peserta sudah mampu membuat media pembelajaran yang berbentuk *mind maps*; (3) mengidentifikasi kesulitan yang dialami oleh peserta pelatihan pada hari pertama. Kegiatan inti pelatihan hari kedua dilakukan serupa dengan tahapan pelatihan hari pertama yaitu (1) penjelasan materi pelatihan tentang tata cara mendesain media pembelajaran yang berbentuk bahan presentasi; (2) praktik membuat media pembelajaran; (3) pendampingan, dan (4) tanya jawab terkait desain media pembelajaran.

Membuat media pembelajaran yang berbentuk bahan presentasi tidak semudah membuat *mind maps*, dibutuhkan ketelitian, ketekunan dan kejelian dalam menetapkan ide yang akan ditampilkan dalam *powerpoint*. Masalah yang dominan dihadapi peserta adalah masih terkesan kaku dalam mengoperasikan laptop dan *smartphone* untuk membuat *powerpoint* karena belum terbiasa sehingga membutuhkan waktu lebih lama dari pelatihan pada hari pertama (Gambar 3A). Tetapi, sebagian besar peserta sudah memahami alur proses membuat desain media pembelajaran tersebut. Peserta yang belum memahami diberikan pendampingan sesuai kesulitan yang dialami.



Sumber: Pelatihan Media Pembelajaran, 2022

**Gambar 3.** Hasil Pelatihan Hari 2

Agar lebih mudah mendesain media pembelajaran dalam bentuk *powerpoint*, sebaiknya materi pelajaran ditelaah terlebih dahulu untuk menentukan konsep inti atau *point* yang akan ditampilkan pada *slide* (Gambar 3B), sehingga materi pelajaran lebih mudah dijelaskan pendidik dan dipahami peserta didik. Dengan demikian, materi pelajaran dapat disajikan secara runut dan membentuk satu kesatuan konsep yang utuh.

Sebagai media pembelajaran, eksistensi *powerpoint* dalam menunjang proses belajar mengajar dalam berbagai mata pelajaran dengan beragam pendekatan dan metode belajar di berbagai jenjang pendidikan sudah dapat dibuktikan banyak pihak. Pemanfaatan media belajar ini terbukti dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik (Yuliansah, 2019) dalam berbagai mata pelajaran seperti IPA (Nurnamawi & Rahim, 2019; Syavira, 2021), Bahasa Arab (Nurhidayati et al., 2019), IPS (Anggraeni, 2021) dan pada mata pelajaran lainnya. Tidak hanya di tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, tetapi juga pada pembelajaran anak di PAUD (Ardiansah & Miftakhi, 2019).

Sebagaimana pelaksanaan pelatihan pada hari pertama, hari kedua (Gambar 3A) pun berjalan lancar. Peserta pelatihan pun masih terlihat sangat aktif dan bersemangat, termasuk ketika mendiskusikan hal yang belum dipahami dengan baik. Interaksi dan proses pendampingan sebaya pun terlihat, dimana peserta saling memberi masukan satu dengan yang lainnya, terutama pada peserta yang sudah memahami dengan baik kepada peserta yang masih mengalami kesulitan. Hingga waktu pelatihan berakhir, masih terlihat beberapa peserta yang masih sibuk dengan perangkatnya untuk menyelesaikan beberapa detail dalam desain media pembelajaran. Pada hari kedua, tersisa 6 orang (24%) peserta yang belum dapat menyelesaikan desain media pembelajarannya dengan baik. Kepada peserta tersebut diminta untuk menyelesaikan desainnya di rumah.

Pertemuan ketiga pelatihan fokus pada materi tentang media yang berbentuk video pembelajaran. Sebelum kegiatan inti dimulai, narasumber bersama peserta melakukan *review* pelaksanaan pelatihan pada hari kedua agar lebih memahami (1) kendala yang dihadapi oleh peserta pelatihan pada hari kedua, dan (2) proses penyelesaian tugas pada 24% peserta yang belum berhasil membuat bahan presentasi pada hari kedua. Kendala yang dihadapi pada pertemuan kedua dominan ke masalah teknis yaitu belum terbiasa membuat media pembelajaran, terlebih menggunakan *smartphone* dan laptop, sehingga terkesan masih kaku meski sudah memahami dengan baik tata cara mendesain media pembelajaran menggunakan *powerpoint*. Sebanyak 24% peserta yang terkendala menyelesaikan latihan pada hari kedua pun sudah berhasil membuat bahan presentasi secara utuh.

Kegiatan inti pelatihan pada hari ketiga juga mengikuti mekanisme pada hari pertama dan kedua, hanya saja pada pertemuan ketiga fokus kepada praktik dan pendampingan. Hal ini dilakukan mengingat tingkat

kesulitan membuat video pembelajaran lebih kompleks dari pada dua media lainnya yaitu Mind Maps dan Powerpoint. Pada video pembelajaran, pendidik dituntut lebih jeli memilih *short video* yang terdapat pada Canva untuk digunakan agar *connect* dengan materi pelajaran yang disajikan. Di sisi lain, dalam video tersebut sedapat mungkin diisi oleh *voice* dan *face* pendidik terutama ketika menjelaskan materi pelajaran.

Video pembelajaran yang dibuat berbasis *template* pada Canva for Education umumnya dapat dibuat dengan dua cara, yaitu (1) menggunakan bahan presentasi yang sudah dibuat sebelumnya kemudian masuk ke fitur video untuk menambahkan rekaman diri dan *voice* ke dalam bahan presentasi dan (2) membuat video pembelajaran secara langsung menggunakan *template* video pembelajaran. Pada pertemuan ketiga, peserta diarahkan untuk membuat video pembelajaran dengan cara pertama agar dapat menghemat waktu. Namun demikian, tahapan dalam pembuatan video pembelajaran dengan cara kedua juga disampaikan agar pengetahuan peserta menjadi lebih maksimal.

Pelatihan hari ketiga merupakan pelatihan dengan durasi waktu lebih lama dengan capaian penguasaan peserta paling minim. Meski kegiatan berjalan dengan lancar, tetapi peserta yang dapat menyelesaikan videonya hanya 72% saja (18 orang dari 25 orang), masih tersisa 7 orang peserta yang tidak dapat menyelesaikan tugasnya. Kesulitan utama yang dihadapi peserta adalah proses *record* diri dan *voice* ke dalam media dan melakukan editing video agar gambar yang muncul selaras dengan penjelasan. Kendala berikut adalah kesulitan mengatur tata letak video dan narasi yang ditampilkan. Dapat dimaklumi mengingat seluruh peserta merupakan pengguna pemula pada *platform* Canva dan juga baru pertama membuat media pembelajaran berbasis multimedia.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran yang termasuk dalam jenis audio visual menurut hasil penelitian sangat berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, prestasi, dan kemandirian belajar (Nuritha & Tsurayya, 2021) peserta didik tidak hanya pada mata pelajaran IPS, tetapi juga pada mata pelajaran lain seperti Matematika (Cahyana & Kosasih, 2020; Prastica, 2021), bahasa Indonesia (Wiwaha et al., 2021), IPA (Caesaria et al., 2020) dan lainnya, termasuk pada pendidikan karakter (Wisada et al., 2019). Video juga merupakan media pembelajaran yang dipilih untuk menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik yang mengalami difabel seperti tuna rungu (Dewi, 2020). Disamping itu, media ini juga menjadi pilihan utama pada pembelajaran di masa pandemi Covid-19 (Purbayanti et al., 2020; Susiyanti & Nugraheni, 2020) beberapa waktu lalu dan berlangsung hingga saat ini pada pembelajaran daring maupun luring. Dengan demikian, urgensi video pembelajaran sebagai pendukung kondusifnya pembelajaran tidak dapat diragukan lagi.

*Control* pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelatihan, dengan tujuan (1) memantau perkembangan pelatihan yang dilakukan setiap pertemuan; (2) melihat capaian pelatihan peserta terhadap materi pelatihan; (3) memastikan pelatihan terlaksana dengan baik; (4) mengidentifikasi tindakan korektif yang mungkin perlu dilakukan dan (5) mengeliminasi faktor yang terindikasi menghambat capaian kegiatan pelatihan (Sanisah et al., 2022).

Kendala yang dihadapi sepanjang kegiatan pelatihan diantaranya adalah (1) peserta pelatihan merupakan pengguna pemula *platform* Canva sehingga membutuhkan waktu yang lebih banyak dari yang sudah dijadwalkan sebelumnya; (2) peserta yang menggunakan perangkat laptop, belum mahir menggunakannya sehingga memperlambat kinerja pelatihan; (3) beberapa peserta teridentifikasi kurang disiplin karena datang terlambat, dan (4) sarana dan prasarana kurang mendukung seperti internet, terutama untuk peserta yang menggunakan laptop. Kendala dimaksud dapat diminimalisir dengan melakukan koordinasi dengan peserta maupun mitra, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar hingga selesai. Seperti untuk mengatasi kendala pada poin pertama dan kedua dilakukan pendampingan secara intensif dan terfokus, kurang disiplinnya peserta diminimalisir melalui diskusi serta untuk minimnya sarana dan prasarana diupayakan melalui *hotspot* dari *smartphone*.

#### **D. SIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan lancar hingga selesai dengan hasil akhir yang variatif. Kemampuan peserta dalam mendesain media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *platform* Canva terutama Canva for Education cukup variatif. Seluruh peserta menguasai cara membuat media Mind Maps, 76% berhasil membuat media bahan presentasi, dan hanya 72% yang berhasil membuat media pembelajaran berbentuk video pembelajaran. Guna memaksimalkan capaian tersebut sedapat mungkin pendidik terus menggunakan *platform* Canva untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia, mencoba *platform* lainnya untuk pemanfaatan yang sama, dan menyebarkan pengetahuan yang sudah diperoleh kepada pendidik lain yang tidak mengikuti pelatihan.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih disampaikan kepada pengurus PKG-KKG Kecamatan Jonggat yang telah memfasilitasi penyelenggaraan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan yang sama juga disampaikan kepada pengelola Jurnal JCES yang sudah bersedia mewadahi publikasi artikel.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

Anggraeni, A. (2021). View of Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

- Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Pancar*, 5(2).
- Ardiansah, F., & Miftakhi, D. R. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PowerPoint Bagi Tenaga Pendidik Paud. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(1).
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Basir, M. (2015). Pengaruh Kerja Tim Terhadap Kinerja Guru SMP. *Journal of EST*, 1(September), 8–19.
- Belkin, M., Hsu, D., Ma, S., & Mandal, S. (2019). Reconciling Modern Machine-Learning Practice and The Classical Bias–Variance Trade-Off. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 116(32), 15849–15854. <https://doi.org/10.1073/pnas.1903070116>
- Caesaria, C. A., Jannah, M., & Nasir, M. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi 3D Berbasis Software Blender Pada Materi Medan Magnet. *Southeast Asian Journal of Islamic Education*, 3(1).
- Cahyana, A. D., & Kosasih, E. (2020). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran untuk Jenjang SD di Saluran Youtube Ruangguru dan Labedu Channel. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Challa, K. T., Sayed, A., & Acharya, Y. (2021). Modern Techniques of Teaching and Learning in Lederal Education: A Descriptive Literature Review. *MedEdPublish*, 10(1), 1–16. <https://doi.org/10.15694/mep.2021.000018.1>
- Chang, J. H., Chiu, P. S., & Huang, Y. M. (2018). A sharing mind map-oriented approach to enhance collaborative mobile learning With digital archiving systems. *International Review of Research in Open and Distance Learning*, 19(1), 1–24. <https://doi.org/10.19173/irrodl.v19i1.3168>
- Dai, R. H., Abdillah, T., Yusuf, R., Takdir, R., Ahaliki, B., Buhang, I., Aulia, R., & Tolingguhu, I. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SDN 2 Limboto. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 27–30. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Dewi, A. P. (2020). Pengembangan Video Praktikum Kimia Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Ramah Difabel Rungu “VIP RUNGU.” *Journal of Tropical Chemistry Research and Education*, 2(1). <https://doi.org/10.14421/jtcre.2020.21-02>
- Fitriani, Faisol, A., Wamiliana, Notiragayu, Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Merchie, E., Catrysse, L., & Van Keer, H. (2021). Mind maps as primers when reading-for-learning in elementary grades? An eye tracking study. *Instructional Science*, 49(1), 23–65. <https://doi.org/10.1007/s11251-020-09529-y>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru SD Di SDN Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan Selaparang*, 6(1), 170–174. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Nurhidayati, N., Asrori, I., Ahsanuddin, M., & Dariyadi, M. W. (2019). PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT DAN

- PEMANFAATAN APLIKASI ANDROID UNTUK GURU BAHASA ARAB. *Jurnal KARINOV*, 2(3). <https://doi.org/10.17977/um045v2i3p181-184>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Nurnamawi, E. K., & Rahim, E. R. (2019). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT UNTUK PELAJARAN IPA BAGI SISWA SMP PADA MATERI CAHAYA, CERMIN, DAN LENSA. *Jambura Physics Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.34312/jppj.v1i1.2392>
- Prastica, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekoah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5).
- Purbayanti, H. S., Ponoarjo, P., & Oktaviani, D. N. (2020). ANALISIS KEBUTUHAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA PADA PANDEMI COVID-19. *JIPMat*, 5(2). <https://doi.org/10.26877/jipmat.v5i2.6693>
- Rahmawati, S. N. A., & Supriyanto, A. (2020). Pentingnya Kepemimpinan dan Kerjasama Tim Dalam Implemeentasi Manajemen Mutu Terpadu. *Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://doi.org/10.26740/jdmp.v5n1.p1-9>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sanisah, S., Rochayati, N., Mas'ad, & Arif. (2022). Persepsi Guru Tentang Pendidikan Bagi Penyandang Disabilitas di Kabupaten Lombok Tengah dan Lombok Timur. *Jurnal Geography*, 10(1), 92–104. <https://doi.org/10.31764/geography.v10i1.8279>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Schulze, U., Kanwischer, D., Gryl, I., & Budke, A. (2020). Implementing an Innovative Digital Pedagogical Concept for Critical-Reflexive Digital Geomedia Education in Geography. *AGIT – Journal Für Angewandte Geoinformatik*, 114–123. <https://doi.org/10.14627/537698011.Dieser>
- Stokhof, H., de Vries, B., Bastiaens, T., & Martens, R. (2020). Using Mind Maps to Make Student Questioning Effective: Learning Outcomes of a Principle-Based Scenario for Teacher Guidance. *Research in Science Education*, 50(1), 203–225. <https://doi.org/10.1007/s11165-017-9686-3>
- Suharni. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Pada PAUD Bintang Rabbani Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 1–5.
- Susiyanti, E., & Nugraheni, N. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Daring Dengan Bantuan Video Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Institut Agama Hindu Negeri Tampung Penyang Palangka Raya*, 1.
- Syavira, N. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT INTERAKTIF MATERI SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK SISWA KELAS V SD. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1). <https://doi.org/10.37478/optika.v5i1.1039>
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional*

*Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.

- Tavares, L. A., Meira, M. C., & Amaral, S. F. Do. (2021). Interactive Mind Map: A Model for Pedagogical Resource. *Open Education Studies*, 3(1), 120–131. <https://doi.org/10.1515/edu-2020-0145>
- von Reumont, F., & Budke, A. (2020). Strategies for successful learning with geographical comics: An eye-tracking study with young learners. *Education Sciences*, 10(10), 1–27. <https://doi.org/10.3390/educsci10100293>
- Wibawa, R. P., Astuti, R. I., & Pangestu, B. A. (2019). Smartphone-Based Application “Quizizz” as a Learning Media. *Dinamika Pendidikan*, 14(2), 244–253. <https://doi.org/10.15294/dp.v14i2.23359>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERORIENTASI PENDIDIKAN KARAKTER. *Journal of Education Technology*, 3(3). <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Wiwaha, R. S. R., Andajani, K., & Harsiati, T. (2021). Tindak tutur ekspresif dalam video pembelajaran bahasa Indonesia. *KEMBARA : Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 7(2).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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>
- Yuliansah, Y. (2019). Efektivitas Media Pembelajaran Powerpoint Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar. *EFISIENSI - KAJIAN ILMU ADMINISTRASI*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/efisiensi.v15i2.24491>
- Yunefri, Y., Sutejo, & Fadrial, Y. E. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva untuk Guru di SMKN 2 Pinggir. *J-COSCIS : Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), 175–180. <https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i2.10516>
- Zubaidah, E. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Menciptakan Lingkungan Kelas SD (Alternatif Penciptaan Laboratorium SD yang Efektif ). *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 46–60. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4064>