

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DI KABUPATEN MUBA

Sri Sunarti

Balai Diklat Keagamaan Palembang
sribdk@gmail.com

Diterima: 7 Maret | Disetujui: 7 Juni | Dipublikasikan: 30 Juni

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauhmana kompetensi peserta pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva di Kabupaten MUBA. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif dimana peneliti membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya. Penelitian ini dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 MUBA dengan sampel 35 peserta pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Teknik pengumpulan data melalui pretest dan post test serta hasil atau produk peserta. Hasil penelitian ini adalah bahwa dengan pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan canva sangat bermanfaat bagi guru-guru. (10, No Bold)

Kata Kunci: *media pembelajaran, canva, teknologi informasi dan komunikasi*

Abstract

[MAKING LEARNING MEDIA USING CANVA ON INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY-BASED LEARNING MEDIA TRAINING IN MUBA DISTRICT] The purpose of this study was to determine the extent of the competence of the trainees in making learning media using Canva in MUBA Regency. The research method used is descriptive quantitative method where the researcher makes a picture or descriptive about a situation objectively using numbers, starting from data collection, interpretation of the data as well as appearance and results. This research was conducted at Madrasah Aliyah Negeri 1 MUBA with a sample of 35 participants of information and communication technology-based learning media training. Data collection techniques through pretest and posttest as well as participant results or products. The result of this research is that with information and communication technology-based learning media training there is an increase in knowledge and skills related to making learning media using Canva. This proves that the information and communication technology-based learning media training with Canva is very beneficial for teachers. (10, No Bold)

Keywords: *learning media, canva, information communication and technology*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses transformasi ilmu dan wawasan yang terdiri dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan. Penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dimana peserta didik menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran yang disampaikan. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perubahan sistem pembelajaran saat ini berdampak terhadap kemampuan guru dalam dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran perlu dilatih sehingga guru dapat menciptakan pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik. Dengan media pembelajaran informasi yang bersifat abstrak menjadi lebih nyata. Seiring pernyataan Gagne dan Briggs (1975) dalam Arsyad (2013) bahwa media pembelajaran terdiri dari alat-alat yang digunakan untuk menyampaikan isi bahan ajar. Dengan media pembelajaran maka hasil belajar siswa meningkat karena dapat menumbuhkan motivasi belajar, tidak bosan, dan menguasai tujuan pembelajaran.

Dalam menggunakan media pembelajaran, ada beberapa karakteristik yang perlu diperhatikan yaitu (1) tujuan pembelajaran harus jelas, (2) materi pelajaran harus sesuai kompetensi, (3) konsep harus benar, (4) alur proses pembelajaran harus jelas, (5) petunjuk penggunaan jelas, (6) terdapat apersepsi, (7) terdapat kesimpulan, contoh dan Latihan serta umpan balik, (8) dapat membangkitkan motivasi belajar, (9) ada evaluasi, (10) intro menarik, (11) ada animasi, teks, warna yang serasi, harmonis dan proporsional, (12) interaktif, (13) petunjuk mudah, dan (14) bahasa mudah dipahami oleh siswa (Rima & Ega 2016).

Sedangkan Arsyad, (2002) mengelompokkan tiga karakteristik media yaitu: fiksatif, manipulative dan distributive. Fiksitatif adalah ciri yang menjelaskan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa serta obyek. Ciri media ini menggambarkan suatu rekaman peristiwa atau obyek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri manipulatif, adalah suatu ciri media yang bisa mentransformasikan suatu peristiwa atau obyek dan distributive adalah sesuatu yang menggambarkan tentang penyaluran sebuah media kepada sejumlah besar siswa dengan cara memberikan rangsangan berupa pengalaman yang hampir sama dengan peristiwa. Untuk ciri media distributif adalah penyaluran dapat menggunakan rekaman video, audio, disket.

Media sangat berguna di masa pandemi Covid 19 ini, terutama bersifat online. Oleh karena itu, guru dituntut untuk tetap menyampaikan materi-materi pembelajaran secara online sehingga media yang telah disiapkan tidak dapat digunakan. Hal ini yang menyebabkan guru harus merubah strategi mengajar. Ini merupakan tantangan besar, karena peserta didik tidak dapat belajar secara langsung. Sehingga mengakibatkan kurangnya motivasi peserta didik dalam menyimak pembelajaran daring (Adhetya Cahyani, Iin Diah Listiana, Sari Puteri Deta Larasati, 2020). Berhasil tidaknya suatu pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa dalam menerima materi dari guru (Resmini dkk, 2021). Selama masa pandemi covid 19 ini pembelajaran dilakukan secara daring walaupun ada sebagian madrasah yang telah menerapkan luring atau pelaksanaan tatap muka terbatas (PTMT) ke sekolah. Untuk peserta didik yang tidak ke sekolah mereka tetap belajar dengan melakukan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring biasanya dilakukan guru dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom* dan *whatsapp*. Dengan aplikasi tersebut guru dapat menyampaikan materi, memberikan tugas dan menginput file materi ajar dan penugasan dalam

aplikasi tersebut. Materi yang akan diajarkan masih dalam bentuk teks biasa, atau bahkan hanya di foto sehingga tidak ada kesan menarik bahkan peserta didik kurang memahami yang disampaikan. Selain itu, guru terkadang hanya mengajak peserta didik untuk membuka buku pelajaran dan mengajak mereka untuk membaca dan memahami pelajaran. Hal ini membuat peserta didik bosan dan bingung tentang materi tersebut karena tidak ada penjelasan dan Panjang. Inilah yang membuat peserta didik kurang memahami materi tersebut.

Seperti dalam penelitian (Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra, 2021) menyebutkan bahwa dengan pemanfaatan canva dalam belajar objek konkret materi perpindahan kalor dapat menarik peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut hasil penelitian (Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, 2020) menyebutkan bahwa hasil belajar peserta didik meningkat dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis canva dan siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan. Dengan kata lain, bahwa media pembelajaran berbasis canva ini dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring.

Dalam pembelajaran, untuk membuat materi pelajaran mudah dipahami, guru perlu membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Pembelajaran yang dapat menghasilkan keterampilan berarti pembelajaran yang berhasil. Untuk membuat materi pelajaran berhasil dengan baik maka perlu sebuah aplikasi. Materi pelajaran yang dibuat dapat menggunakan berbagai aplikasi dengan tujuan membuat materi lebih menarik maka tujuan pembelajaran dapat tercapai. Salah satu aplikasi yang dapat mendesain materi yaitu dengan aplikasi canva.

Canva adalah program desain online yang tersecua dalam berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamphlet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto, story instagram dan facebook cover (Rahma Elvira Tanjung, Delvina Faiza, 2019). Berdasarkan Wikipedia (2021) Menyebutkan pengertian canva adalah platform desain grafis yang digunakan

untuk membuat grafis media social, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya.

Aplikasi canva ini memiliki beberapa kelebihan yaitu desain yang menarik, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, dan menghemat waktu (Pelangi, 2020). Materi yang dipindahkan ke dalam canva dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan jelas serta dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif. hal ini selaras dengan penelitian (Siswanjaya, 2021) menyebutkan bahwa dengan aplikasi canva dalam menyampaikan materi, siswa menjadi lebih termotivasi dan meningkat hasil menulisnya.

Berdasarkan data awal, sebagian besar guru madrasah di Kabupaten MUBA belum mampu membuat media pembelajaran berbasis presentasi. Hal ini dibuktikan dari hasil pretest guru sebelum mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis TIK di MAN 1 MUBA. Untuk mendesain materi menjadi lebih menarik, perlu sebuah aplikasi. Salah satu aplikasi yang dapat mendesain materi presentasi menarik adalah canva. Canva adalah sebuah platform yang memiliki desain grafis menarik yang dapat memudahkan pengguna dalam membuat konten berbentuk visual seperti poster, presentasi, logo dan postingan konten lainnya yang ada di sosial media. Canva juga merupakan produk seni visual yang modern dan kekinian, banyak template yang dapat digunakan, dapat membuat presentasi yang bersifat live dan praktis, dapat mengupload produk karya seni, menyimpan gambar atau foto dari komputer atau hp dengan catatan dan masih banyak lagi. Karena di canva terdapat berbagai menu desain meliputi membuat buku online atau e-modul, persentasi, video persentasi, poster, brosur dan lain-lain. Selain itu, canva juga dapat digunakan melalui laptop dan smartphone (iOS dan Android).

Dalam aplikasi canva materi yang didesain menjadi lebih menarik karena guru akan lebih mudah menjelaskan materi secara detail dalam satu slide presentasi bahkan dilengkapi dengan contoh dan

tugas. Selain itu, pada slide presentasi canva, dapat kita sertakan gambar sehingga dapat lebih menarik peserta didik dalam mempelajari materi yang disampaikan. Keunggulan lain dari canva adalah guru dapat berbagi dan berkolaborasi dengan guru lain sehingga dapat saling mengoreksi. Canva juga dapat diintegrasikan dengan ruang kelas yang telah disiapkan sehingga guru dapat dengan mudah memasukkan materi di dalam kelasnya.

Tersedianya template dengan beragam tema ini sangat menarik pengguna dan menjadikan canva banyak digemari serta memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), canva merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran. Pada canva peserta didik dapat lebih mudah memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik, video sesuai dengan tampilan yang diinginkan sehingga peserta didik lebih fokus memperhatikan pelajaran dengan tampilan yang menarik.

Selain itu, keunikan lainnya dari canva adalah materi yang telah didesain di canva dapat langsung diunduh dalam berbagai pilihan format antara lain, PDF (Portable Document Format), Gambar (PNG, JPG) ataupun video (MP4, GIF) atau dalam format lainnya yang telah disiapkan. Hal ini dapat mempermudah guru dalam mencetak bahan ajar yang menarik apabila diperlukan.

Berdasarkan paparan diatas, media pembelajaran berbasis presentasi dengan aplikasi canva menjadi solusi guru selama proses pembelajaran daring. Keterampilan membuat presentasi ditengah situasi pandemi Covid-19 akan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menarik dan interaktif. Materi yang disampaikan dapat lebih jelas, menarik, kreatif dan inovatif dengan desain yang disesuaikan dengan judul dan isi materi. Hal ini sejalan dengan penelitian Setiawan & Jatmikowati (2021) bahwa guru harus mampu berevolusi dan berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran selama masa pandemi covid 19.

Berdasarkan uraian diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah **“Apakah pelatihan media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan guru-guru madrasah di Kabupaten Muba dalam menggunakan canva.** Dari masalah ini maka peneliti mengambil judul **“Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva pada Pelatihan Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi di Kabupaten MUBA”.**

METODE PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan diatas, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Metode dengan penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu metode yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Dalam penelitian ini peneliti melakukan pretest, dan di akhir pelatihan diberikan soal ujian atau *posttest* untuk mengetahui pemahaman guru tentang aplikasi canva dan hasil kerja guru dalam mendesain materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva dengan melihat hasil produk pada saat pelatihan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Musi Banyuasin pada bulan Februari 2022. Dengan mengambil populasi dari seluruh peserta pelatihan pada Pelatihan di Wilayah Kerja Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Madrasah Tsanawiyah Akt IV di MUBA sebanyak 35 peserta. Teknik yang digunakan adalah sample jenuh dengan mengambil seluruh populasi menjadi sample penelitian. (Catatan Reviewer: **BERAPA JUMLAH POPULASINYA? TEKNIK PENGAMBILAN SAMPELNYA SEPERTI APA? HARAP DIJELASKAN, SERTA KAPAN PENELITIAN INI DILAKSANAKAN**)

Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu mengambil nilai *pretest*, dan *posttest*. *Pretest* dan *posttest* diberikan kepada peserta pelatihan untuk

mengetahui kemampuan peserta di awal dan akhir pelatihan. Lalu diambil juga hasil produk materi pelajaran yang dibuat dengan aplikasi canva.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan memberikan sejumlah soal di awal / pretest dan diakhir pelatihan / posttest. Kemudian peneliti menilai hasil kerja pembuatan materi pelajaran dengan aplikasi canva

Teknik analisis data dilakukan dengan memeriksa hasil posttest yang diberikan diakhir pelatihan dengan menghitung jumlah soal yang benar dijawab oleh peserta pelatihan. Lalu di hitung dengan menghitung jawaban benar peserta sehingga diketahui nilai rata-ratanya. Selain posttest, peneliti juga memeriksa hasil desain materi pelajaran yang telah dibuat selama pelatihan dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil desain materi pelajaran dengan canva di nilai dengan menilai kesesuaian tema, ketepatan isi, dan gambar, keselarasan warna, dan kecepatan waktu penyelesaian.

TEMUAN DAN PEMBAHASAN

1. Temuan

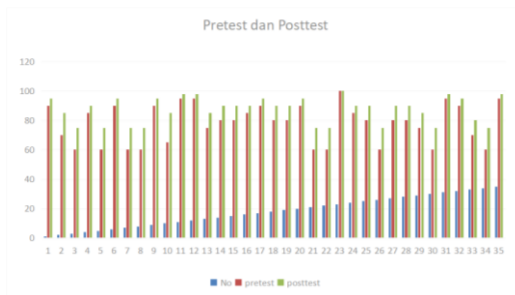
Berdasarkan data yang didapat kemampuan guru-guru madrasah meningkat setelah mengikuti pelatihan media pembelajaran berbasis TIK. Hal ini dilihat dari hasil pretest dan posttest peserta pelatihan. Hasil pretest dan posttest tentang pembuatan materi pelajaran dengan canva dapat dilihat dari table dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest Peserta

Nama	pretest	posttest
1	90	95
2	70	85
3	60	75
4	85	90
5	60	75
6	90	95
7	60	75
8	60	75

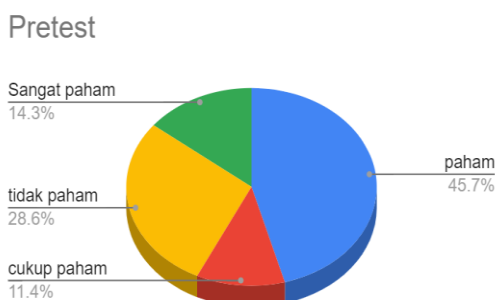
9	90	95
10	65	85
11	95	98
12	95	98
13	75	85
14	80	90
15	80	90
16	85	90
17	90	95
18	80	90
19	80	90
20	90	95
21	60	75
22	60	75
23	100	100
24	85	90
25	80	90
26	60	75
27	80	90
28	80	90
29	75	85
30	60	75
31	95	98
32	90	95
33	70	80
34	60	75
35	95	98

Hasil pretest dan posttest dapat ditampilkan dalam bentuk diagram seperti gambar dibawah ini:



Gambar 1. Pretest dan Posttest peserta pelatihan

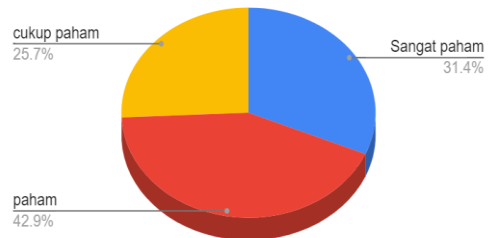
Berdasarkan data diatas, dapat diuraikan pada saat pretest didapat hasil sekitar 14.3% peserta pelatihan telah memahami aplikasi canva dan penggunaannya, 45.7% paham, dan 11.4% cukup paham. Namun ada sekitar 28.6% peserta pelatihan tidak paham apa itu canva dan bagaimana cara menggunakan canva dalam mendesain materi pelajaran. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Hasil Pretest Peserta Pelatihan

Setelah mendapatkan pelatihan tentang canva dan penggunaannya serta praktik membuat materi pelajaran kedalam canva didapat hasil yang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil posttest, sekitar 31.4% peserta pelatihan sangat memahami tentang aplikasi canva dan penggunaannya, 42.9% peserta telah paham, dan 25.7% cukup paham bagaimana cara menggunakan canva dalam mendesain materi pelajaran. Dengan hasil ini, berarti peserta pelatihan dapat menggunakan canva sebagai media pembelajaran menarik untuk pembelajaran. Untuk lebih jelas, dapat dilihat pada gambar dibawah ini

Posttest

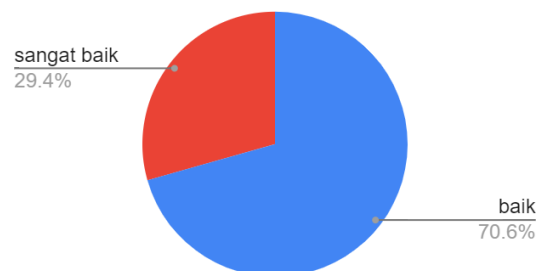


Gambar 3. Hasil Posttest Peserta Pelatihan

Selain hasil posttest, tugas peserta pelatihan dalam media pembelajaran dengan canva sangat menarik. Peserta pelatihan juga menggunakan berbagai fitur-fitur dalam canva untuk membuat materi pelajaran mereka menjadi lebih interaktif. Mereka menggunakan teks, gambar maupun video dalam desain materinya.

Dari hasil yang didapat, hasil desain pembelajaran peserta pelatihan mendapatkan hasil yang baik. Terdapat 29.4% peserta mendapatkan nilai yang sangat baik dari hasil tugas mereka dan sisanya sekitar 70.6% mendapatkan nilai baik. Ini berarti hasil desain materi mereka dengan canva dikategorikan baik. Untuk lebih jelas dapat dilihat gambar dibawah ini:

nilai

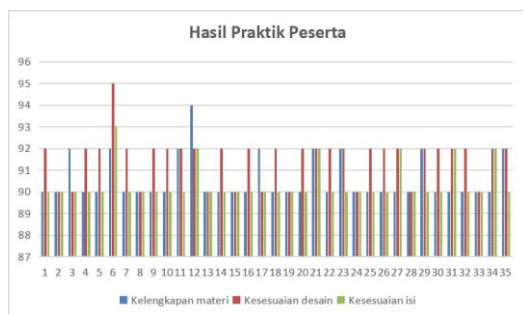


Gambar 5. Hasil Tugas Mendesain Materi dengan Canva

Untuk tugas mendesain materi pelajaran dengan canva, ada beberapa penilaian yang diambil yaitu dengan kelengkapan materi, kesesuaian materi dengan desain, kesesuaian materi dengan isi. Dari ketiga penilaian tersebut peserta



menghasilkan hasil yang baik. Untuk lebih jelas lagi dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 6. Hasil Praktik Peserta

Dari gambar diatas, peserta membuat media pembelajaran dengan canva dengan menarik dan interaktif sehingga menghasilkan hasil yang bagus.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan diatas, dapat dikatakan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan canva melalui pelatihan media pembelajaran berbasis TIK.

Dari data yang didapat, peserta pelatihan masih ada yang belum mengetahui apa itu canva dan cara penggunaannya dalam pembelajaran sehingga mereka tidak mendesain materi pelajaran dengan canva. Namun, sebagian lagi ada yang sudah mengetahui tetapi tidak paham bagaimana menggunakan canva dalam pembelajaran khususnya untuk mendesain materi pelajaran dengan canva. Dan sebagian lagi mereka telah mengetahui dan paham bagaimana menggunakan canva dalam pembelajaran tetapi mereka jarang menggunakannya dikarenakan beberapa alasan.

Dari hasil pretest tersebut, berarti peserta pelatihan perlu diberikan motivasi dan penguatan bagaimana penggunaan canva dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menggunakan canva tersebut kedalam pembelajaran. Yang kita tahu bahwa aplikasi canva sangat banyak keunggulannya. Canva juga termasuk salah satu aplikasi desain yang bisa kita gunakan untuk berbagai keperluan. Dari hasil

pretest, peserta perlu mendapatkan informasi tentang canva sehingga mereka dapat menggunakan media pembelajaran dengan canva dan mengembangkan materi pelajaran ke dalam canva.

Sedangkan hasil posttest peserta pelatihan, didapat hasil yang sangat baik dan meningkat. Hal ini dilihat dari hasil posttest peserta yang diketahui sebagian peserta sudah sangat memahami penggunaan canva dan sebagian lagi telah memahami penggunaannya.

Dari hasil tersebut, berarti peserta pelatihan mengalami peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang membuat media pembelajaran dengan canva. Mereka menjadi lebih paham apa saja fitur-fitur canva yang dapat digunakan dalam desain mereka. Mereka dapat mendesain materi pelajaran dengan menggunakan fitur-fitur yang ada disana, menggunakan teks, gambar dan video dalam desainnya.

Selain dari hasil pretest dan posttest, peserta pelatihan juga diambil nilai tugas dalam membuat media pembelajaran dengan canva. Dan hasil yang didapat adalah baik dan menarik. Selama pelatihan peserta mendapatkan pengetahuan tentang canva dan fitur2 yang ada di canva yang dapat digunakan dalam mendesain materi pelajaran sehingga peserta dapat menggunakannya dalam pembelajaran. Ini akan membuat peserta didik lebih menikmati pembelajaran sehingga mereka mudah memahami dan tidak bosan dalam belajar.

Di canva, peserta memasukkan teks, gambar dan video dalam desain mereka, baik video yang ada di perangkat mereka ataupun video yang telah mereka upload di youtube. Selain itu, peserta menggunakan berbagai gambar yang disesuaikan dengan materi mereka. Memberikan warna, teks dan desain yang menarik di materi pelajarannya.

Selain itu, canva memiliki tata letak graphis yang banyak dan menarik seperti post, blogging, ebook, infographic, dan lain-lain yang dapat digunakan dalam desain kita. Selain itu, kelebihan canva dapat melakukan *drag* dan *drop* gambar maupun animasi yang telah ada dan tanpa harus didesain ulang. Selain itu, aplikasi

dalam canva tidak harus diinstal ulang karena lembar kerja yang ada dalam tools canva dapat memudahkan pengguna mengeditnya. Ada beberapa contoh penggunaan canva sebagai media pembelajaran yaitu dapat digunakan sebagai classroom dalam google classroom dimana guru dapat memberikan tugas dan mengumpulkan tugas didalam classroom canva. Yang kedua canva dapat digunakan dalam membuat presentasi pembelajaran. Materi pelajaran dapat didesain dalam sebuah presentasi menarik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dalam belajar. Dan terakhir dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran.

Kutipan dan Acuan

Penelitian tentang penggunaan canva dalam pembelajaran telah diteliti oleh beberapa peneliti dengan hasil yang berbeda-beda. Berdasarkan penelitian (Riza Yuli Rusdiana, Widya Kristiyanti Putri, Vega Kartika Sari, 2021) menyebutkan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Ini berarti bahwa aplikasi canva sangat bermanfaat bagi guru dalam mengembangkan materi pelajaran dengan desain yang berbeda. Selain itu, canva juga sangat mudah untuk dipahami oleh peserta pelatihan, dalam hal ini guru.

Hal senada juga dihasilkan dari (Tangsi, Satriadi, Muh. Muhaemin) menunjukkan bahwa peserta pelatihan menyatakan mendapatkan pengalaman baru dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva sebesar 100%, dan dari hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebesar 80% peserta telah sangat memahami materi yang telah diberikan, 20% cukup memahami materi dan 95% mampu membuat materi dengan canva. Ini berarti aplikasi canva sangat cocok dalam mendesain pembelajaran sehingga materi dapat lebih menarik dan menyenangkan.

Sedangkan penelitian ini bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis TIK dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran

dengan menggunakan canva sehingga bisa digunakan guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Dari hasil penelitian diatas, menyatakan bahwa canva sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam mendesain pembelajaran mereka karena materi pelajaran menjadi lebih menarik baik dilakukan secara daring maupun luring. Secara daring, aplikasi canva dapat digabungkan dengan classroom terutama pada google classroom sehingga guru mudah memberikan materi dan tugas pelajaran. Ini berarti dapat dikatakan bahwa pelatihan media pembelajaran dengan canva dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil peserta didik.

PENUTUP

1. Simpulan

Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dengan canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang memiliki berbagai fitur menarik sehingga materi pelajaran dapat didesain semenarik mungkin sehingga peserta didik menjadi lebih menarik dan aktif dalam belajar. Peserta pelatihan dapat mendesain materi pelajaran mereka dengan canva dan menggunakan berbagai fitur yang ada di canva untuk semua jenis materi terutama dalam menjelaskan materi pelajaran.

Dari hasil temuan dan pembahasan diatas, dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan mendapatkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan canva pada pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di kabupaten Muba. Peserta dapat menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan canva.

Dengan menggunakan media pembelajaran dengan canva ini peserta didik dapat berpartisipasi secara aktif selama pembelajaran. Hal ini karena canva



tidak hanya teks yang dapat dimasukkan kedalam canva, tetapi guru dapat berinovasi dengan menggabungkan foto atau gambar dan video ke dalam canva sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Materi yang dibuat dengan menggunakan media pembelajaran canva dapat menjadi solusi peserta pelatihan atau guru dalam mengembangkan materi pelajaran.

2. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tindakan positif terhadap beberapa pihak.

1) Untuk Balai Pelatihan

Mengadakan pelatihan-pelatihan mengenai media pembelajaran dengan aplikasi canva dan atau aplikasi lainnya untuk meningkatkan profesionalisme guru dan mengupdate pengetahuan dan wawasan mengenai teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

2) Untuk Peserta Pelatihan

Mengembangkan wawasan dan pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi serta menggunakannya dalam pembelajaran.

3) Untuk Madrasah

Memberikan kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk mengembangkan kemampuan dan kompetensi dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Adhetya Cahyani, In Diah Listiana, Sari Puteri Deta Larasati. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid -19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2715-4793.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pelangi, G. (2020). Desain Pembelajaran IPS dan PKn Berbasis Teknologi Informasi di Tingkat Sekolah Dasar serta Penggunaan Media Teknologi Informasi dalam Proses Pembelajaran. *Sasindo Unpam*.
- Rahma Elvira Tanjung, Delvina Faiza. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteknika*.
- Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 317-327.
- Rima, W., & Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta. Kata Pena
- Riza Yuli Rusdiana, Widya Kristiyanti Putri, Vega Kartika Sari. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 209-213.
- Siswanjaya. (2021). PENGGUNAAN CANVA PADA PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 421-442.
- Tangsi, Satriadi, Muh. Muhaemin. (n.d.). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva bagi Guru SDN Pao-Pao Kab. Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat* (pp. 112-1134). Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Tiara Melinda, Erwin Rahayu Saputra. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 96-101.
- Wikipedia, Canva (online) (<https://id.wikipedia.org/wiki/Canva>)