

**PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA  
BAGI GURU MGMP IPS KABUPATEN MEMPAWAH*****CANVA-BASED LEARNING MEDIA DEVELOPMENT TRAINING FOR MGMP IPS  
TEACHERS, MEMPAWAH DISTRICT***

**Hadi Wiyono\* , Haris Firmansyah, Iwan Ramadhan, Nur Meily Adlika,  
Shilmy Purnama, Jumardi Budiman, Sumantri, Rina Raihana Putri,  
Uray Rosa Febrianti**

Universitas Tanjungpura

\*Email: hadipips@untan.ac.id

(Diterima 21-11-2022; Disetujui 06-02-2023)

**ABSTRAK**

Tujuan pelaksanaan PKM ini untuk meningkatkan minat guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva dan meningkatkan keterampilan guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri: (a) Pelatihan, yaitu kegiatan interaktif dengan guru-guru IPS SMP Kabupaten Mempawah untuk memberikan penjelasan teori tentang media pembelajaran, dan (b) Praktik, memberikan tugas kepada guru-guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva kemudian meminta peserta pelatihan mengumpulkan tugas media untuk diberikan penilaian dan masukan. Hasil kegiatan pengabdian Kegiatan PKM pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis canva bagi guru-guru MGMP Kabupaten Mempawah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mempawah dan diikuti oleh 27 peserta yang terdiri atas guru-guru IPS dari sekolah di Kabupaten Mempawah, Provinsi Kalimantan Barat. Dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak pada peserta dengan meningkatnya minat guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva serta meningkatkan keterampilan guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva.

Kata kunci: Media Pembelajaran, IPS, Canva

**ABSTRACT**

*The purpose of implementing this PKM is to increase the interest of Mempawah Regency Social Sciences teachers in developing Canva-based learning media and to improve the skills of Mempawah Regency Social Sciences teachers in developing Canva-based learning media. The method used in this activity consists of (a) Training, which is an interactive activity with Social Sciences teachers at SMP Mempawah Regency to provide theoretical explanations about learning media, and (b) Practice, giving assignments to teachers to make learning media using the Canva application and then asking the training participants to submit media assignments for assessment and input. Results of community service activities PKM training on the development of Canva-based learning media for Mempawah Regency MGMP teachers was held at Mempawah 2 Public Middle School. It was attended by 27 participants consisting of Social Sciences teachers from schools in Mempawah Regency, West Kalimantan Province. It can be concluded that community service activities impacted participants by increasing the interest of Mempawah Regency Social Sciences teachers in developing canva-based learning media and improving the skills of Mempawah Regency Social Sciences teachers in developing canva-based learning media.*

*Keywords: learning media, IPS, Canva*

**PENDAHULUAN**

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang cukup penting bagi guru dan peserta didik karena media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi. Materi pembelajaran akan disampaikan dari guru kepada peserta didik dengan menggunakan media. Dengan penyajian

media pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga partisipasi aktif peserta didik pun dapat meningkat. Hal tersebut tidak hanya menjadikan kegiatan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berkaitan dengan media pembelajaran, guru sebagai pemegang utama dalam kegiatan pembelajaran di kelas harus dapat mengaplikasikan berbagai media pembelajaran dengan baik. Apalagi di zaman globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat ini, guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Guru merupakan pemegang kunci dari menarik serta efektif tidaknya suatu proses pembelajaran. Seorang guru tidak hanya dituntut mampu menghidupkan suasana kelas, tetapi juga mampu untuk menjadikan pembelajaran menjadi suatu proses dalam peningkatan kepribadian bagi peserta didik (Fitria, dkk, 2019). Oleh karena itu, seorang guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik yang luar biasa. Salah satu cara guru memberikan pengalaman belajar yang baik yaitu dengan mengembangkan atau memanfaatkan berbagai media pembelajaran. Namun dalam praktiknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara inovatif, bukan hanya tidak menerapkan media tersebut, namun sama sekali tidak ada media pembelajaran di sekolah (Tafonao, 2018).

Upaya guru dalam memberikan pengalaman belajar yang baik salah satunya dengan memanfaatkan atau mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Media pembelajaran berbasis digital merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dan diaplikasikan dengan konsep digital. Telah banyak aplikasi-aplikasi sebagai sarana media digital sehingga memudahkan guru dalam mengembangkan media digital. Salah satu aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi adalah aplikasi Canva. Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi, tetapi Canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, *banner*, dan lain-lain (Leryan *et al*, 2018).

Aplikasi Canva merupakan pilihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dikarenakan penggunaannya yang mudah dan tampilannya yang menarik. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta

didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Berbagai penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis canva berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sebagaimana pada penelitian Sari dan Fatonah (2022) yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, Zulherman. (2022) dalam penelitiannya menemukan bahwa pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis Canva menjadi pilihan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Azhar Arsyad, 2011:3). Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Arsyad (2011), media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Sedangkan menurut Criticos yang dikutip oleh Daryanto (2011), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan.

Dalam pendidikan, media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Di sini media memiliki fungsi yang jelas yaitu memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar.

Munculnya multimedia dan teknologi telah mengubah cara guru dalam mengajar, begitu pula cara siswa belajar. Dengan berbasis multimedia cara penyampaian komunikasi informasi dapat dilakukan lebih efektif dalam memberikan informasi. Dengan kata lain, apapun persoalan yang memerlukan penjelasan lebih terperinci dapat dijelaskan secara animasi dan video. Penjelasan itu lebih penting untuk menjadikan masalah yang abstrak menjadi lebih nyata, sehingga lebih mudah dipahami.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, *wallpaper desktop*, *template*, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook. Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada canva antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian

digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain guru cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Tanjung & Faiza, 2019).

Di canva ini, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan yaitu untuk infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, 320nstagram pos, kartu, surat kabar, komik strip, *cover* majalah, undangan, *photo collage*, kartus bisnis, *desktop wallpaper*, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosmed, pengumuman, menu, video, grafik *organizer*, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID *card*, *cover* CD, dokumen surat US, *mobile first presentation*, *planner*, program, *ebook cover*, dan *storyboard* (Rahmatullah, dkk., 2020).

Pada kenyataannya, tidak banyak guru IPS Kabupaten Mempawah yang dapat menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva. Oleh sebab itu, perlu adanya pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva agar keterampilan guru-guru tersebut dapat meningkat. Hal inilah yang memberi motivasi bagi tim PKM untuk melaksanakan PKM tentang pengembangan media pembelajaran digital berbasis canva Bagi Guru IPS di Kabupaten Mempawah. Tujuan dari PKM ini adalah meningkatkan minat guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva, dan meningkatkan keterampilan guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis canva.

## **BAHAN DAN METODE**

### **Kerangka Pemecahan Masalah**

Langkah-langkah tahap persiapan adalah sebagai berikut:

- a. Pemetaan potensi. Kegiatan pertama yang dilaksanakan yakni memetakan potensi peserta yakni guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Mempawah yang berjumlah 35 orang yang dinilai dapat memahami dan mengimplemntasikan materi *workshop* yakni media pembelajaran berbasis canva.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan sekaligus membagi tugas antara anggota tim PKM serta pelaksana teknis.
- c. Menyiapkan dan mengakomodir sarana penunjang Kegiatan PKM, peralatan suara, penyiapan konsumsi dan media penyampaian materi *workshop*.

### Realisasi Pemecahan Masalah

Langkah-langkah tahap realisasi pemecahan masalah PKM ini adalah sebagai berikut:

- a. Melaksanakan *workshop* tentang media pembelajaran berbasis canva. Pemateri *workshop* yakni anggota tim pengabdian.
- b. Mendampingi peserta dalam mengimplemntasikan materi yang telah disampaikan, yakni membuat media pembelajaran berbasis canva baik menggunakan laptop maupun menggunakan *hand phone*.

### Gambaran Umum Masyarakat Sasaran

Masyarakat yang menjadi sasaran kegiatan PKM ini adalah para guru IPS yang tergabung dalam MGMP IPS Kabupaten Mempawah yang berjumlah 35 orang, guru yang menjadi peserta ini ditentukan merupakan guru yang ingin meningkatkan keterampilan mengembangkan media pembelajaran berbasis canva.

### Metode yang Digunakan

Kegiatan PKM ini dilakukan dengan pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Metode yang dilakukan dalam kegiatan ini terdiri: Pelatihan, yaitu kegiatan interaktif dengan guru-guru IPS SMP Kabupaten Mempawah untuk memberikan penjelasan teori tentang media pembelajaran dan praktik membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, melalukan tanya jawab. Praktik, memberikan tugas kepada guru-guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva kemudian meminta peserta pelatihan mengumpulkan tugas media dipesentasi untuk diberikan penilaian dan masukan. Dijabarkan dalam bentuk susunan kegiatan sebagai berikut:



Gambar 1. Pemjabaran proses pelaksanaan PKM Media Canva

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran Umum Lokasi

Kegiatan PKM pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis canva bagi guru-guru MGMP Kabupaten Mempawah dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mempawah yang beralamat di Jl. Raden Kusno, No.117, Terusan, Kec. Mempawah Hilir, Kab. Mempawah, Kalimantan Barat. Kegiatan pengabdian diikuti oleh 27 peserta yang terdiri atas guru-guru IPS dari sekolah di Kabupaten Mempawah, Provinsi Kalimantan Barat.



Gambar 2. Banner kegiatan PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah

### 2. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis canva bagi guru-guru MGMP Kabupaten Mempawah dilakukan dengan penyampaian materi tentang media pembelajaran berbasis canva kemudian pemberian pendampingan peserta pengabdian membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, kegiatan ini atas kerja sama tim dosen PKM Jurusan IIS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPS Kabupaten Mempawah. Waktu pelaksanaan pada tanggal 28 September 2022 pukul 10.00 hingga pukul 14.30 WIB.

Pada tahap awal dimulai dengan sambutan dari ketua tim PKM yaitu bapak Hadi Wiyono, M.Pd. Beliau menerangkan bahwa pengembangan media pembelajaran era digitalisasi sangat penting dilaksanakan untuk memudahkan guru-guru dalam memberikan materi ajar yang efektif serta kreatif agar tidak ketinggalan zaman. Dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua MGMP IPS Kabupaten Mempawah, ibu Nunuk Sukristiana, S.Pd. Beliau mengatakan menyambutkan baik akan adanya pelatihan yang diberikan, semoga ini menjadi bekal bagi guru-guru dalam penyampaian materi kepada siswa-siswi agar lebih kreatif dan menarik.



Gambar 3. Foto penyampaian materi aplikasi Canva kepada peserta kegiatan PKM

Pada tahap kegiatan kedua, tim dosen PKM Jurusan IIS FKIP Universitas Tanjungpura menyampaikan materi aplikasi Canva yang disampaikan oleh bapak Iwan Ramadhan, M.Pd dan dimoderatori oleh ibu Nur Meily Adlika, M.Pd, pada proses penjelasan pemateri memaparkan tata cara penggunaan aplikasi Canva dan memberikan arahan *template* apa saja yang dapat digunakan secara gratis mengingat tidak semua *template* dan *icon* dapat digunakan secara gratis, yaitu ada yang berbayar. Peserta menyimak dan menyampaikan pertanyaan terkait penggunaan media Canva. Pemateri juga memberikan contoh dengan menyiapkan bahan tayang yang sudah disiapkan, penggunaan media Canva tidak hanya dengan pembuatan sejenis power point tetapi pembuatan media video juga bisa digunakan, jadi media ini sangat banyak manfaatnya.



**Gambar 4. Foto Pendampingan peserta PKM dalam praktik membuat media pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva**

Pada tahap ketiga, setelah selesai penyampaian materi kepada peserta, selanjutnya pemateri memberikan pendampingan secara intens kepada peserta dibantu bersama

mahasiswa menjelaskan secara detail untuk membuat bahan ajar menggunakan media Canva. Proses pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva ini berlangsung selama 120 menit, terlihat para peserta ikut antusias dan melakukan tanya jawab agar mendapatkan hasil bahan ajar yang menarik. *Template* dan *icon* yang digunakan sesederhana mungkin untuk agar dapat dengan mudah dipakai untuk peserta PKM. Hasil kegiatan pengabdian diperoleh media pembelajaran berbasis Canva yang dibuat oleh para peserta PKM.



Gambar 5. Tampilan media pembelajaran

Adapun hasil dari praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbentuk power point, video, famplet yang masih banyak lagi, hal ini mmberikan dampak positif dari adanya pelatihan tersebut, hasil media di presentasikan pada akhir kegiatan oleh para peserta PKM dan langsung dinilai oleh tim PKM dosen, media pembelajaran yang dianggap paling menarik diberikan reward oleh tim PKM.

Kegiatan akhir pelaksanaan PKM, diakhiri dengan *sharing session* dan foto bersama oleh Tim PKM dan para peserta yaitu guru-guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah.



Gambar 5: Foto Bersama peserta PKM Peningkatan Keterampilan Media Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru IPS Kabupaten Mempawah



## KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis pelaksanaan dan hasil kegiatan pengabdian pada masyarakat tentang pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* bagi guru-guru MGMP Kabupaten Mempawah yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Mempawah dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian memberikan dampak pada peserta dengan meningkatnya minat guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva*, serta meningkatkan keterampilan guru-guru IPS Kabupaten Mempawah dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of *Canva* Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>
- Pelangi, G. (2022). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, 2020
- Sari, Lesta Septia, dan Fatonah, Siti. (2022) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva* terhadap Motivasi dan hasil Belajar IAP Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. Vol. 6, No. 1(2022)
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Zulherman. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. Vol.5 No. 4 2021. DOI:10.31004/basicedu.v5i4.1237