



MENGEMBANGKAN MATERI PEMBELAJARAN INTERAKTIF DENGAN CANVA UNTUK PENDIDIKAN DI SMP

Muh. Putra Pratama¹; Rigel Sampelolo², Topanus Tulak³

^{1,2,3,4} Universitas Kristen Indonesia Toraja

INFO NASKAH

Diserahkan

28 November 2023

Diterima

28 November 2023

Diterima dan Disetujui

17 Desember 2023

Kata Kunci:

Canva, Pendidikan, Materi Pembelajaran, Interaktif, SMP

Keywords:

Canva, Education, Learning Materials, Interactive, Middle School

ABSTRAK

Pendidikan adalah salah satu pilar utama pembangunan masyarakat dan negara. Dalam konteks pendidikan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian integral dari pendidikan, dan alat desain grafis seperti Canva memberikan peluang baru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berdaya tarik. PKM bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform desain grafis Canva dalam konteks pendidikan di SMP. Metodologi pengembangan materi pembelajaran melibatkan analisis kebutuhan siswa, perancangan materi, dan implementasi dalam lingkungan kelas. Hasil PKM ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMP memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran. Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik menggunakan Canva mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami konsep pembelajaran dengan lebih baik. Selain itu, pendekatan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih berkreasi dalam mengajar. Melalui penerapan inovatif ini, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat SMP dan memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pendidikan di masa depan.

Abstract. Education is one of the main pillars of community and state development. In the context of junior high school education, engaging and interactive learning materials can improve the quality of the teaching and learning process. Nowadays, technology has become an integral part of education, and graphic design tools such as Canva provide new opportunities to create interesting and engaging learning materials. The PKM aims to develop interactive learning materials using the Canva graphic design platform in the context of junior high school education. The methodology of developing learning materials involves analyzing student needs, designing materials, and implementation in a classroom environment. The results of this PKM show that the use of Canva in developing learning materials in junior high school provides significant benefits in increasing students' interest in learning. Well-designed learning materials using Canva are able to increase student engagement and help them understand learning concepts better. In addition, this approach also provides an opportunity for teachers to be more creative in teaching. Through this innovative application, it is expected to improve the quality of education at the junior high school level and make a positive contribution to the development of education in the future.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran krusial dalam membentuk masa depan masyarakat dan negara. Di Indonesia, Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah tingkat pendidikan yang sangat penting, di mana dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan diajarkan kepada generasi muda. Bagi para pendidik, tantangan utama adalah menciptakan lingkungan pembelajaran yang memotivasi siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Perkembangan teknologi era sekarang ini sudah sangat maju dan canggih. Hampir semua jenis pekerjaan menggunakan kecanggihan teknologi (Pratama et al., 2022). Dalam era teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang, alat-alat pendidikan berbasis teknologi menjadi semakin relevan. Di antara alat-alat tersebut, desain grafis menjadi kunci untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berdaya tarik. Canva, sebuah platform desain grafis daring yang mudah digunakan, menawarkan peluang baru dalam pengembangan materi pembelajaran yang interaktif dan memikat. Oleh karena itu, pemerintah dan pemangku kebijakan harus mengubah kebijakannya untuk mendapatkan kompetensi di era digital. Salah satu cara yang mereka bisa melakukan ini adalah dengan menyediakan sarana dan prasarana yang baik, menyesuaikan kembali kurikulum untuk mendukung era digital, dan mempersiapkan guru yang mahir menggunakan teknologi informasi (Sukmawati et al., 2022).

Canva adalah aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi yang digunakan untuk mendesain atau storyboard media pembelajaran berbasis macromedia flash 8.0. Canva adalah program desain online yang memungkinkan Anda membuat berbagai jenis presentasi, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan lainnya. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat media ajar, termasuk presentasi pendidikan (Supriyanto, 2022). Media pembelajaran berteknologi digital adalah media yang canggih atau inovatif yang biasanya dikenal oleh siswa. Canva, sebuah alat desain grafis, memungkinkan pengguna merancang berbagai jenis desain kreatif secara online dengan mudah. Ini adalah salah satu media yang paling umum digunakan saat ini. Ada banyak jenis desain, termasuk kartu ucapan, poster, brosur, infografik, dan presentasi. Kava saat ini tersedia dalam berbagai versi, melalui web, iPhone, dan Android (Dermawanto, 2023).

Penggunaan Canva dalam konteks pendidikan telah menunjukkan potensi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di SMP. Materi pembelajaran yang dirancang dengan estetika visual yang menarik, dan elemen-elemen interaktif, seperti gambar, grafik, dan video, dapat memicu minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap

konsep-konsep yang diajarkan. Selain itu, penggunaan Canva juga memberikan kesempatan bagi guru untuk lebih kreatif dalam mengajar, menghadirkan pembelajaran yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa. Pembelajaran di sekolah merupakan interaksi yang melibatkan antara pendidik dan peserta didik hal ini dikarenakan kedua entitas tersebut tidak dapat dipisahkan (Azizah and Susanti, 2023).

PKM ini bertujuan untuk mengembangkan materi pembelajaran interaktif dengan menggunakan platform desain grafis Canva dalam konteks pendidikan di SMP. Pendekatan ini diharapkan akan memberikan solusi baru untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran mereka dan mendukung kualitas pendidikan di tingkat SMP. Melihat kondisi tersebut, sangat penting bagi guru-guru SMP di Tana Toraja untuk memahami dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran (Rahma et al., 2022). Selain itu, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru menetapkan bahwa guru harus memiliki kompetensi profesional, pedagogik, kepribadian, dan sosial untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi merupakan kompetensi yang mendukung pekerjaan. Berkaitan dengan kemajuan teknologi pembelajaran, posisi media menjadi sangat esensial sebagai penunjang dari keberhasilan proses belajar mengajar. Adapun media pembelajaran berperan dalam menumbuhkan semangat belajar yang baru serta menambah motivasi pada kegiatan belajar peserta didik (Maulidia and Hudaidah, 2023).

Dalam bagian berikutnya, PKM ini akan menguraikan metode yang digunakan dalam mengembangkan materi pembelajaran dengan Canva, serta hasil dan manfaat yang diharapkan dari pendekatan inovatif ini. Semoga hasil PKM ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya di tingkat SMP.

2. METODE

PKM ini dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah sistematis yang mencakup analisis kebutuhan siswa, perancangan materi pembelajaran, dan implementasi dalam lingkungan kelas. Berikut adalah deskripsi rinci dari metode yang digunakan:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Kami mengumpulkan data melalui survei dan wawancara dengan siswa SMP untuk memahami preferensi mereka dalam pembelajaran, tantangan yang mereka hadapi, dan jenis materi pembelajaran yang mereka temukan paling menarik. Selanjutnya, kami mengamati beberapa sesi pembelajaran di SMP untuk memahami bagaimana siswa

berinteraksi dengan materi pembelajaran dan bagaimana guru menyampaikan materi.

b. Perancangan Materi Pembelajaran

Kami merancang konsep materi pembelajaran berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa. Konsep ini mencakup topik, tujuan pembelajaran, struktur materi, dan elemen-elemen interaktif yang akan dimasukkan. Selanjutnya kami menggunakan *platform* Canva untuk merancang materi pembelajaran. Canva memungkinkan kami untuk membuat desain visual yang menarik, mengintegrasikan gambar, grafik, dan elemen-elemen interaktif, serta menyusun materi dalam format yang mudah dipahami.

c. Implementasi

Setelah melakukan perancangan dan desain media pembelajaran berbasis canva, kami melakukan *workshop* sebagai bentuk implementasi hasil perancangan. *Workshop* ini melibatkan guru-guru SMP di Kabupaten Tana Toraja.

d. Evaluasi dan Analisis Data

Data dianalisis untuk mengevaluasi efektivitas materi pembelajaran yang diworkshopkan pada pelatihan dengan Canva. Kami membandingkan hasil dengan proses pembelajaran tradisional dan menganalisis apakah penggunaan Canva memiliki dampak positif pada pemahaman dan minat belajar siswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Guru-guru SMP yang mengikuti *workshop* Canva diharapkan mengalami peningkatan keterampilan dalam desain grafis. Mereka dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan berdaya tarik untuk digunakan dalam kelas. PKM ini bertujuan untuk membuat produk pembelajaran yang menarik dan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa serta mempunyai dampak efektifitas terhadap hasil belajar siswa. *Workshop* yang dilakukan, guru-guru sangat antusias untuk mengikuti karena hanya sepuluh persen teori yang diberikan dan sembilan puluh persen praktek membuat media pembelajaran, guru-guru sangat aktif terlibat dalam kegiatan *workshop*. Secara teknis, *workshop* dibagi menjadi dua bagian yaitu pertama memberikan informasi atau pengetahuan awal atau pengenalan tentang Canva sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Dalam kegiatan ini, peserta dikenalkan terlebih dahulu dengan media. Karena beberapa peserta masih kesulitan untuk melakukannya secara

mandiri, proses pendaftaran dan pembuatan akun dibantu oleh tim pengabdi.



Gambar 1. *Workshop* media pembelajaran canva

Selanjutnya, tim pengabdi menunjukkan cara memilih *background* yang sesuai dengan tujuan pengembangan media pembelajaran yang di workshopkan. Pemateri kemudian memberi contoh cara mengedit gambar, tulisan, memasukkan, audio atau video, dan elemen lainnya dalam tampilan canva. Para peserta melakukan praktek pembuatan media selama kegiatan ketiga. Perangkat pembelajaran yang telah dibuat sebelumnya oleh peserta digunakan untuk memilih media dalam kegiatan ini. Beberapa peserta membuat media, seperti poster, slide presentasi, infografis, LKPD, dan lembar kerja, antara lain. Tim pengabdi yang terdiri dari mahasiswa dan dosen melakukan pembimbingan dalam menggunakan Canva untuk membantu peserta membuat media.

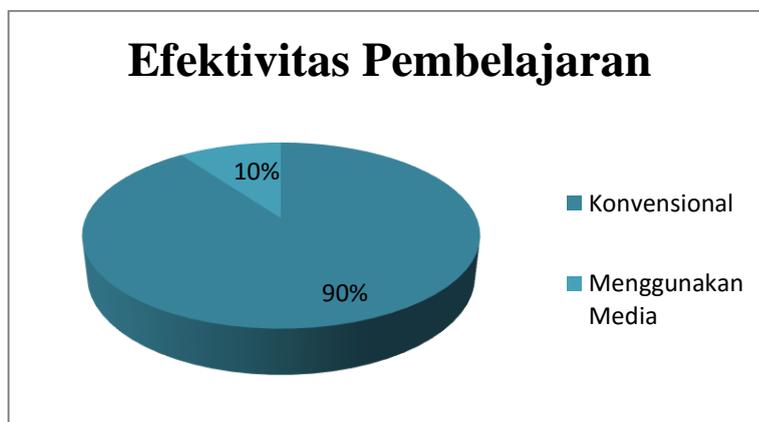


Gambar 2. Praktek membuat media pembelajaran canva

b. Tingkat Kepuasan Guru

Penggunaan Canva dalam pengembangan materi pembelajaran juga diharapkan akan memberikan kesempatan kepada guru untuk lebih kreatif dalam mengajar. Guru dapat menyesuaikan materi pembelajaran dengan lebih mudah, membuat perubahan berdasarkan umpan balik siswa, dan merancang pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Potensi pengembangan materi pembelajaran lebih lanjut yang berfokus pada berbagai mata pelajaran di SMP. Penggunaan Canva dapat diadopsi untuk menciptakan beragam materi pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan pendidikan.

Penggunaan materi pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Canva, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran di SMP. Elemen visual yang menarik dan elemen interaktif dalam materi membantu siswa terlibat lebih aktif dan berfokus dalam pembelajaran (Wijaksono and Prima, 2022). Media pembelajaran yang berhasil memiliki kemampuan untuk mengubah perilaku siswa (perubahan perilaku) dan meningkatkan hasil belajar siswa tertentu. Bagaimana media direncanakan tidak mempengaruhi keberhasilan penggunaan media pembelajaran. Analisis menyeluruh tentang penggunaan media harus mempertimbangkan banyak hal, seperti tujuan siswa, keadaan mereka, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia, dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan benar (Dermawanto, 2023).



Gambar 3. Pembelajaran Konvensional Vs Penggunaan Media

PKM ini juga dapat membuka potensi pengembangan materi pembelajaran lebih lanjut yang berfokus pada berbagai mata pelajaran di SMP. Penggunaan Canva dapat diadopsi untuk menciptakan beragam materi pembelajaran yang interaktif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan pendidikan.

4. SIMPULAN

Dari hasil penelitian workshop media pembelajaran Canva bagi guru SMP, beberapa kesimpulan kunci dapat ditarik:

- a. Workshop Canva membuktikan efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis guru SMP. Guru-guru yang mengikuti workshop ini mampu menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
- b. Peserta workshop melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi dan desain grafis dalam pembelajaran.
- c. Workshop Canva memberikan alat yang berguna bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Materi yang lebih menarik dan interaktif dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik.

Hasil PKM ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang manfaat penggunaan Canva dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMP dan memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di tingkat tersebut. Selain itu, penelitian ini juga dapat memotivasi penggunaan teknologi dalam pendidikan lebih lanjut dan merangsang inovasi dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, I., Susanti, R., 2023. Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *J. Educ. FKIP UNMA* 9, 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Dermawanto, D., 2023. Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui in House Training (Iht) Di Sd Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022. *Anterior J.* 22, 9–15. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4168>
- Maulidia, Y., Hudaidah, H., 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *J. Jendela Pendidik.* 3, 59–65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Nurhikmah H, N.H., Gani, H., Pratama, M. and Wijaya, H., 2021. Development of an android-based computer based test (cbt) In middle school. *Journal of Education Technology*, 5(2), pp.272-281.
- Pratama, M.P., Al-gifari, M.K.G., Pertiwi, A., 2022. Aplikasi Notifikasi Tagihan Penggunaan Air Pelanggan PDAM Kota Makassar Berbasis SMS Gateway Menggunakan Metode FIFO (First In First Out). *Patria Artha Technol. J.* 6, 168–173.
- Pratama, M.P., 2023. Utilization of Quizizz Platform in the Learning Evaluation Process. *Jurnal Kependidikan Media*, 12(2), pp.77-84.
- Pratama, M.P., Al-gifari, M.K.G. and Pertiwi, A., 2022. Aplikasi Notifikasi Tagihan Penggunaan Air Pelanggan PDAM Kota Makassar Berbasis SMS Gateway Menggunakan Metode FIFO (First In First Out). *Patria Artha Technological Journal*, 6(2), pp.168-173.

- Rahma, S., Arma, A., Saenab, S., 2022. Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK bagi Guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri 2.
- Sampelolo, R., & Atmowardoyo, H. (2016). Learning Strategies and Styles of a Part Time Job Student With Good Achievement (A Case Study of a Successful Part Time Job EFL Learner). *ELT Worldwide*, 3(1), 91-106.
- Sampelolo, R., & Kombong, M. T. (2022). The Future Of English Language Teaching And Learning Through “Merdeka Belajar-Kampus Merdeka”(Mbkm): A Systematic Review. *Klasikal: Journal Of Education, Language Teaching And Science*, 4(1), 40-46.
- Sukmawati, R.A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C.K., Winanto, A., Hidayat, F., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi J. Pengabd. Masy.* 4, 1393. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>
- Supriyanto, S., 2022. Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui Kegiatan In House Training. *Asas Wa Tandhim J. Hukum, Pendidik. Dan Sos. Keagamaan* 1, 107–120. <https://doi.org/10.47200/awtjhpsa.v1i2.1144>
- Wijaksono, S.A., Prima, F.K., 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Mata Kuliah Praktek Kerja Kayu. *Educ. J. Pendidik.* 1, 621–629. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i2.81>