

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif melalui Penggunaan Platform Canva Bagi Guru SDN Sungguminasa V

Nur Maladisma ¹, Nurul Fadilah Suardi ², Nur Fitriana ³, Mutahharah R ⁴

^{1, 2, 3} Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

* disma.nurmala@gmail.com

Abstrak

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di SDN Sungguminasa V yang melibatkan 22 guru sebagai mitra kegiatan. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini mengakibatkan keterbatasan variasi metode pembelajaran yang digunakan dan rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Metode pelaksanaan kegiatan ini dimulai dengan penyajian materi tentang media pembelajaran interaktif, yang berfokus pada pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran modern. Dilanjutkan dengan penyajian materi dasar-dasar penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat konten pembelajaran interaktif. Selain itu, dilaksanakan pelatihan dan pendampingan secara intensif bagi para guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pendampingan ini bertujuan agar guru tidak hanya mampu menguasai teknik dasar, tetapi juga dapat menerapkannya secara kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru pada lima indikator utama, yaitu pemahaman dasar penggunaan Canva, penggunaan elemen desain, kreativitas dalam pengembangan konten, integrasi media interaktif, dan efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan data hasil evaluasi, terdapat peningkatan signifikan di setiap indikator, dengan persentase peningkatan rata-rata antara 29% hingga 41%, yang menunjukkan bahwa guru semakin percaya diri dan mampu memanfaatkan Canva secara kreatif dalam kegiatan belajar mengajar.

Keywords: *Video Pembelajaran; Interaktif; Platform Canva; Guru;*

Pendahuluan

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk generasi penerus yang berkompeten, berpengetahuan, dan berkarakter. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan sentral sebagai fasilitator pembelajaran. Namun, seiring dengan perkembangan zaman, metode dan teknik pembelajaran tradisional yang mengandalkan buku teks dan ceramah saja tidak lagi cukup untuk menjawab tantangan di era digital saat ini. Siswa yang merupakan bagian dari generasi digital native cenderung memiliki tingkat ketertarikan yang rendah terhadap metode pembelajaran

konvensional. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya tingkat keterlibatan dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil belajar mereka.

Untuk menghadapi tantangan ini, dibutuhkan inovasi dalam cara guru menyampaikan materi pelajaran. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media ini memiliki potensi besar untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi yang disampaikan. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat membantu menjelaskan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran.

Namun, di lapangan, banyak guru yang belum memiliki pengetahuan yang memadai tentang cara membuat media pembelajaran interaktif yang efektif. Hal ini juga terjadi di SDN Sungguminasa V, di mana 22 guru yang terlibat sebagai mitra kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) mengakui bahwa mereka menghadapi kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebagian besar guru di SD tersebut masih mengandalkan metode pembelajaran tradisional, seperti ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga variasi metode pembelajaran menjadi terbatas. Akibatnya, siswa sering kali merasa bosan dan kurang termotivasi untuk belajar, yang pada akhirnya mempengaruhi pencapaian hasil belajar mereka.

Permasalahan ini mendorong pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru di SDN Sungguminasa V dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Program ini memberikan solusi konkret berupa pelatihan dan pendampingan intensif tentang penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Dengan keterampilan ini, guru diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih menarik dan inovatif, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Canva dipilih sebagai platform pelatihan karena memiliki beberapa keunggulan, antara lain kemudahan penggunaannya, fleksibilitas dalam mendesain berbagai jenis media pembelajaran, serta ketersediaan template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Melalui Canva, guru dapat dengan mudah membuat berbagai bentuk media pembelajaran, seperti poster, presentasi interaktif, infografik, hingga video pendek yang dapat mendukung penyampaian materi pelajaran. Selain itu, Canva juga memiliki fitur kolaboratif yang memungkinkan guru untuk bekerja sama dalam merancang media pembelajaran, baik dengan sesama guru maupun dengan siswa.

Pelaksanaan program ini diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Sungguminasa V. Dengan tersedianya media pembelajaran interaktif yang dibuat oleh guru sendiri, variasi metode pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media

interaktif juga akan lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan-tantangan pembelajaran di era digital ini.

Lebih lanjut, dengan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, diharapkan pula bahwa proses pembelajaran di SDN Sungguminasa V dapat menjadi lebih adaptif terhadap perubahan dan tuntutan zaman. Program ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah-sekolah lain di daerah tersebut untuk mengembangkan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Oleh karena itu, tujuan utama dari Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah untuk memberdayakan guru-guru di SDN Sungguminasa V agar mereka mampu membuat dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dengan demikian, program ini tidak hanya memberikan solusi jangka pendek bagi permasalahan yang dihadapi oleh para guru, tetapi juga membangun pondasi yang kuat untuk inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di masa mendatang.

Secara keseluruhan, kegiatan ini bertujuan untuk (1) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif, (2) Membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, (3) Meningkatkan variasi metode pembelajaran yang digunakan di SDN Sungguminasa V, sehingga siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar, dan (4) Mendorong penggunaan teknologi dalam pendidikan sebagai bagian dari upaya menciptakan pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.

Dengan pelatihan dan pendampingan yang intensif, diharapkan guru-guru di SDN Sungguminasa V dapat memanfaatkan teknologi secara lebih efektif untuk menciptakan lingkungan belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi bagi siswa-siswa mereka. Hasil dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga memberikan dampak positif jangka panjang terhadap kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

Metode

Mitra SDN Sungguminasa V Gowa berada di wilayah administratif Kabupaten Gowa Sulawesi Selatan. Lokasi sekolah bertempat di Kecamatan Somba Opu, Kabupaten Gowa. Sekolah tersebut berlokasi ditengah kota dan torekan prestasi. Sekolah ini memiliki prestasi yang cukup banyak, dimulai dari rentang Kabupataen maupun rentang Provinsi. Adapun jumlah pendidik di sekolah tersebut berjumlah kurang lebih 22 pendidik, adapun mayoritas berpendidikan akhir S1 dalam Jurusan Pendidikan. Pelatihan penggunaan Canva dilaksanakan di ruang kelas IIIa SD Negeri Sungguminasa V Gowa. Secara umum pelaksanaan kegiatan PKM dibagi menjadi 3 tahapan utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Perencanaan

Tahap perencanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan kelancaran di lapangan. Langkah awal dimulai dengan pembentukan tim pelaksana dengan pembagian tugas sesuai kompetensi masing-masing agar kegiatan, mulai dari teknis hingga administrasi, terlaksana secara efisien. Setelah tim terbentuk, dilakukan koordinasi dengan guru pamong dan pihak sekolah untuk memperoleh izin, dukungan, serta menyelaraskan jadwal, tempat pelaksanaan, dan rincian program yang akan diberikan kepada guru di SDN Sungguminasa V Gowa. Dukungan ini penting agar program berjalan sesuai kebutuhan sekolah dan lingkungan pendidikan. Kegiatan juga melibatkan seorang pemateri tentang Media Pembelajaran Video Interaktif, Dasar-dasar Penggunaan Canva, dan Media Pembelajaran Interaktif. Persiapan akhir meliputi penyusunan materi pelatihan, seperti pengenalan Canva, teknik desain interaktif, contoh aplikasi praktis, serta pengadaan alat pendukung seperti proyektor, laptop, dan koneksi internet.

Pelaksanaan.

Pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Berikut adalah rincian pelaksanaan kegiatan:

1. Penyajian Materi tentang Media Pembelajaran Video Interaktif

Tahap pertama kegiatan ini dimulai dengan penyajian materi mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses belajar mengajar. Pada sesi ini, peserta diberikan wawasan tentang peran teknologi dalam mendukung pembelajaran modern dan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa. Materi yang disampaikan mencakup (a) Pengertian media pembelajaran interaktif, (b) Manfaat media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, dan (c) Contoh-contoh penggunaan media interaktif di berbagai jenjang pendidikan.

2. Penyajian Materi Dasar-dasar Penggunaan Canva

Setelah memahami pentingnya media interaktif, guru-guru diberikan pelatihan dasar mengenai penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan oleh siapa saja. Materi yang disampaikan yaitu (a) Pengenalan antarmuka dan fitur-fitur Canva, (b) Cara membuat akun Canva dan memilih template, dan (c) Langkah-langkah dasar pembuatan desain seperti menambahkan teks, gambar, ikon, serta mengatur tata letak dan warna. Penggunaan elemen desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Sesi ini dilakukan dengan metode demonstrasi langsung, sehingga guru dapat mengikuti setiap langkah yang ditunjukkan oleh pemateri.

3. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis Canva

Setelah memahami dasar-dasar penggunaan Canva, guru-guru diajak untuk mengikuti pelatihan intensif pembuatan media pembelajaran interaktif. Dalam sesi ini, peserta diarahkan untuk membuat konten pembelajaran sesuai dengan materi ajar masing-masing dengan menggunakan Canva. Fokus pelatihan ini yaitu (a) Membuat media yang relevan dan menarik untuk siswa, (2) Menggunakan elemen desain seperti teks, gambar, dan video secara kreatif, (3) Menerapkan prinsip interaktif dalam media, seperti penggunaan tautan, video, atau animasi sederhana untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.

Evaluasi

Pada tahap akhir, dilakukan sesi evaluasi untuk menilai hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh para guru. Setiap guru diberikan kesempatan untuk mempresentasikan media pembelajaran mereka di depan peserta lain, diikuti dengan sesi umpan balik yang konstruktif dari fasilitator dan peserta lainnya. Evaluasi ini mencakup aspek-aspek seperti (1) Kreativitas dan relevansi media pembelajaran, (2) Kualitas desain dan penggunaan elemen interaktif, dan (3) Potensi penerapan media pembelajaran dalam kelas. Aspek lain yang menjadi evaluasi peningkatan keberdayaan mitra yaitu 1) Pemahaman Dasar Penggunaan Canva, (2) Penggunaan Elemen Desain, (3) Kreativitas dalam Pengembangan Konten, (4) Integrasi Media Interaktif, dan (5) Efektivitas Media Pembelajaran. Melalui rangkaian kegiatan ini, diharapkan para guru dapat menguasai teknik pembuatan media pembelajaran interaktif yang kreatif dan menarik menggunakan Canva, serta mampu mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan kualitas pengajaran.

Hasil dan pembahasan

Hasil Pelaksanaan PKM

1. Penyajian Materi tentang Media Pembelajaran (Video Interaktif)



Gambar 1 Foto Bersama dan Penyajian materi

Kegiatan dimulai dengan penyajian materi mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam sesi ini, para guru mendapatkan wawasan tentang bagaimana teknologi dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, membuat pembelajaran lebih dinamis dan efektif. Materi yang disampaikan mencakup pemahaman dasar tentang media pembelajaran interaktif, manfaatnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, serta contoh-contoh penerapannya di berbagai jenjang pendidikan. Media interaktif memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi, sehingga membantu mereka memahami konsep abstrak dengan lebih mudah dan menarik.

Selain itu, pemateri memberikan beberapa contoh konkret mengenai penggunaan media interaktif, seperti infografis, video pembelajaran, dan aplikasi berbasis game yang sesuai untuk berbagai tingkat pendidikan. Para guru tampak antusias dan berpartisipasi aktif dalam diskusi, yang menunjukkan ketertarikan mereka terhadap inovasi ini. Penyajian materi ini menjadi fondasi penting bagi peserta sebelum melanjutkan ke sesi berikutnya, yaitu pelatihan teknis pembuatan media interaktif berbasis Canva, yang dirancang untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

2. Penyajian Materi Dasar-dasar Penggunaan Canva

Para guru diberikan pelatihan dasar mengenai penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis yang dirancang untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran interaktif. Materi pelatihan dimulai dengan pengenalan antarmuka Canva serta fitur-fitur dasarnya. Pemateri juga menjelaskan cara membuat akun Canva dan memilih template sesuai kebutuhan, sehingga para guru dapat mengakses berbagai pilihan desain yang relevan dengan topik pembelajaran mereka.

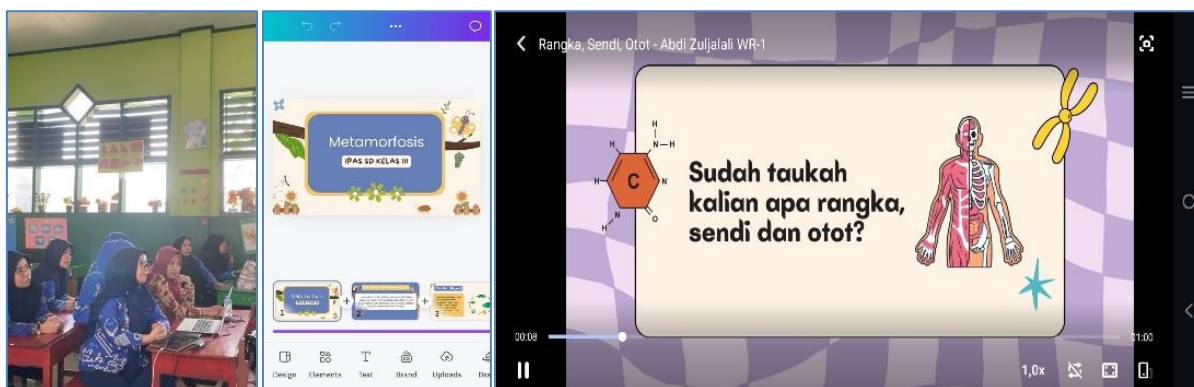


Gambar 2 Penyajian Materi Dasar-Dasar Penggunaan Canva

Selanjutnya, pelatihan fokus pada langkah-langkah dasar pembuatan desain di Canva, seperti menambahkan teks, gambar, ikon, dan mengatur tata letak serta warna agar desain lebih menarik dan sesuai kebutuhan pembelajaran. Sesi ini dilakukan secara interaktif dengan metode demonstrasi langsung, memungkinkan para guru untuk mengikuti setiap langkah yang dipraktikkan oleh pemateri. Metode ini membantu para guru memahami penggunaan Canva secara praktis, sehingga mereka dapat segera menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif.

3. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

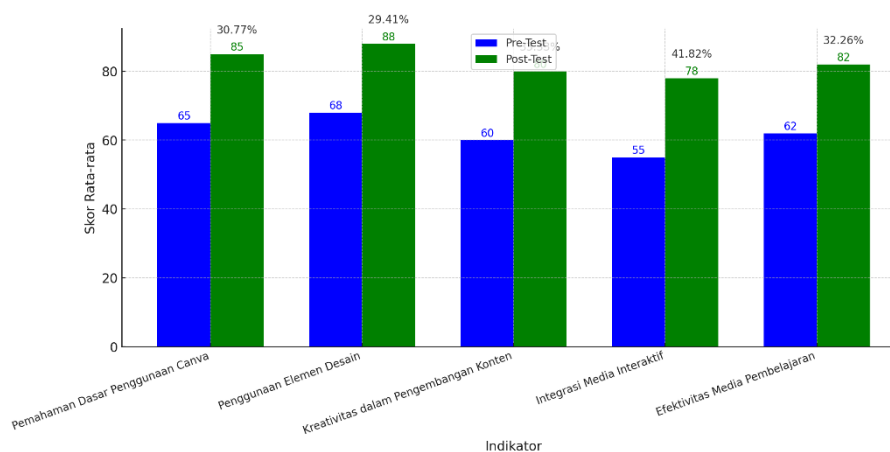
Pelatihan intensif pembuatan media pembelajaran berbasis video interaktif ini bertujuan untuk mengarahkan para guru dalam menciptakan konten video yang menarik dan relevan sesuai dengan materi ajar masing-masing menggunakan Canva. Dalam sesi ini, peserta dibimbing untuk membuat video yang dapat meningkatkan minat belajar siswa, dengan menggabungkan elemen-elemen seperti teks, gambar, dan video klip. Pemateri menjelaskan cara memilih elemen visual yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum, sehingga konten pembelajaran yang dihasilkan dapat lebih menarik dan efektif dalam menyampaikan materi.



Gambar 3. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran (Video Interaktif)

Selain itu, peserta juga diajarkan cara menerapkan prinsip interaktivitas dalam video yang mereka buat, seperti memasukkan tautan, video tambahan, atau animasi sederhana untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Elemen interaktif ini tidak hanya membuat video lebih menarik tetapi juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi langsung dengan konten yang disajikan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih dinamis. Antusiasme peserta terlihat tinggi saat mereka mencoba berbagai fitur interaktif ini, dan hasilnya, mereka berhasil membuat video pembelajaran yang kreatif dan interaktif, sesuai dengan tujuan pelatihan.

4. Peningkatan Keberdayaan Mitra



Gambar 4. Peningkatan Keberdayaan Mitra

Peningkatan pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Peningkatan ini diukur melalui lima indikator utama, yaitu Pemahaman Dasar Penggunaan Canva, Penggunaan Elemen Desain, Kreativitas dalam Pengembangan Konten, Integrasi Media Interaktif, dan Efektivitas Media Pembelajaran. Skor pre-test dan post-test digunakan untuk mengevaluasi perubahan dalam keterampilan dan pemahaman guru sebelum dan sesudah pelatihan.

Gambar 4 menyajikan informasi terkait gambaran Peningkatan Keberdayaan Mitra yaitu Pemahaman Dasar Penggunaan Canva: Guru mengalami peningkatan rata-rata dari skor pre-test sebesar 65 menjadi 85 pada post-test, yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka terhadap fitur dasar Canva, seperti membuat akun, memilih template, dan navigasi antarmuka. Persentase peningkatan mencapai 30.77%. Penggunaan Elemen Desain: Pada indikator ini, guru mengalami peningkatan dari skor pre-test 68 menjadi 88 pada post-test, dengan peningkatan 29.41%. Ini menunjukkan bahwa guru semakin mahir dalam menggunakan elemen desain seperti teks, gambar, ikon, dan warna untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Kreativitas dalam Pengembangan Konten: Skor rata-rata pre-test pada indikator kreativitas adalah 60, yang meningkat menjadi 80 pada post-test. Peningkatan sebesar 33.33% ini menunjukkan bahwa setelah pelatihan, guru menjadi lebih kreatif dalam mengembangkan konten pembelajaran dengan modifikasi template yang lebih beragam.

Integrasi Media Interaktif: Pada indikator ini, guru mengalami peningkatan yang signifikan dari 55 pada pre-test menjadi 78 pada post-test, dengan peningkatan 41.82%. Hal ini menunjukkan kemampuan guru yang lebih baik dalam mengintegrasikan elemen interaktif seperti video, tautan, dan animasi ke dalam media pembelajaran. Efektivitas Media Pembelajaran: Peningkatan dari skor pre-test 62 menjadi 82 pada post-test menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran yang dibuat oleh guru menjadi lebih baik dalam mendukung pemahaman siswa. Peningkatan sebesar 32.26% ini mengindikasikan hasil yang lebih baik dalam membuat media pembelajaran yang mudah dipahami.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif yang efektif. Antusiasme dan keterlibatan guru dalam kegiatan seminar platform Canva untuk membuat video pembelajaran yang interaktif merupakan indikator yang sangat positif. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru semakin menyadari pentingnya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital. Peserta Selama pelatihan, guru-guru sangat antusias dan terlibat aktif dalam sesi praktik. Mereka mengajukan pertanyaan dan berdiskusi tentang cara terbaik untuk menerapkan fitur Canva dalam konteks pembelajaran di kelas. Beberapa guru bahkan mulai mengembangkan ide-ide kreatif untuk membuat video pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa mereka.

Pembahasan

Media pembelajaran ialah sebuah perkakas untuk menunjang pendidik dalam proses pembelajaran di kelas, yang memiliki tujuan yaitu agar suatu pesan yang diajarkan oleh pendidik dapat bisa dengan lebih gampang di mengerti bagi peserta didik, (Farista, 2018). Media sebagai alat komunikasi yang dimanfaatkan guna sebagai sumber informasi (Yuanta, 2020). Dengan hal tersebutlah kemunculan media pembelajaran sekarang di instansi pendidikan sudah sangat berguna bagi para pendidik dalam mengajar. Dalam proses belajar pemanfaatan media pembelajaran juga harus di rancang secara matang dan tersusun agar media pembelajaran yang digunakan lebih efektif, efisien dan menarik. Platform canva ini juga banyak mengintegrasikan dengan platform lainnya.

Sebuah media pembelajaran yang menarik juga berpengaruh agar suatu kebutuhan bagi peserta didik agar lebih mudah dalam pemahaman materi yang diajarkan. Salah satu yang terkenal adalah Platform Canva. Platform Canva adalah suatu tools desain grafis yang dirancang untuk mempermudah penggunaanya dalam membuat berbagai desain keren dan kreatif. Canva menyediakan berbagai ribuan template, bahkan dalam versi yang gratis. Kemudahan dalam pengimplementasian juga menjadi daya tarik tersendiri dari Canva. Platform Canva adalah salah satunya platform yang turut berpartisipasi dalam maraknya perkembangan teknologi (Purnama, 2020). Platform canva menyediakan berbagai pengintegrasian dalam menunjang korelasi agar tercapainya pembuatan media pembelajaran yang bermakna serta menarik bagi peserta didik. Contohnya media canva dapat diintegrasikan dengan aplikasi youtube dll.

Workshop platform Canva yang telah dilakukan sebelumnya, pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang luar biasa dalam membuat media pembelajaran untuk peserta didik (Garris, 2020). Workshop platform Canva juga memberikan menumbuhkan wawasan pengetahuan di bidang desain grafis (Tiawan et al, 2020). Kegiatan pelatihan penggunaan Canva di SD Negeri Sungguminasa V dilaksanakan dengan antusiasme tinggi dari para peserta. Sebanyak 22 guru mengikuti kegiatan ini dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam pembuatan video pembelajaran. Berikut adalah hasil dan pembahasan dari pelatihan yang dilaksanakan:

1. Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan adalah proses belajar secara terus-menerus untuk memperoleh pengetahuan baru, meningkatkan kemampuan, dan mengembangkan kompetensi dalam suatu bidang. Ini bisa dilakukan melalui berbagai cara, seperti mengikuti pelatihan, kursus, workshop, membaca buku, atau bahkan belajar secara mandiri. Guru Sebelum pelatihan, mayoritas guru di SD Negeri Sungguminasa V belum mengenal Canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran. Setelah pelatihan, guru-guru menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka mengenai penggunaan fitur-fitur Canva.

2. Penerapan Praktis dalam Pembelajaran

Penerapan praktis dalam pembelajaran adalah suatu pendekatan yang menekankan suatu konsep dan teori melalui praktik langsung. Alih-alih hanya menghafal informasi, pesertanya yang merupakan guru-guru di sekolah dasar diajak untuk dapat mengintegrasikan pengetahuan dalam kondisi nyata atau simulasi. Tujuannya adalah agar mereka mudah memahami konsep teoritis, tetapi juga mampu mengimplementasikan dalam proses belajar mengajar dikelas. Guru-guru dapat langsung mempraktikkan pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva. Mereka diajarkan bagaimana mengakses ribuan elemen desain, termasuk gambar, teks, animasi, dan suara, yang mendukung penggunaan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik. Proses ini membuat guru lebih mudah dalam menyusun materi ajar yang lebih visualistis dan interaktif, sehingga peserta didik mudah terpahami materi yang telah diajarkan.

3. Kendala yang Dihadapi

Tantangan utama yang dihadapi dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah keterbatasan teknologi, terutama akses internet dan perangkat yang memadai. Tidak semua sekolah memiliki akses internet yang stabil, yang mempersulit guru dalam mengikuti seminar daring atau mengakses Canva. Selain itu, banyak guru yang belum memiliki perangkat seperti laptop, komputer, atau smartphone dengan spesifikasi yang cukup untuk mendukung aplikasi desain grafis ini. Kendala ini menyebabkan kesenjangan dalam kemampuan guru untuk menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis digital. Selain keterbatasan teknologi, waktu yang terbatas juga menjadi hambatan. Guru memiliki beban kerja yang cukup besar, mulai dari mengajar hingga tugas administratif, sehingga sulit bagi mereka untuk meluangkan waktu untuk belajar hal baru. Kurikulum yang padat memperparah keadaan ini, karena guru harus mencapai target kurikulum yang ditetapkan, yang menyisakan sedikit waktu untuk mengikuti pelatihan tambahan. Hal ini mengurangi kesempatan guru untuk mengembangkan keterampilan baru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Untuk mengatasi berbagai kendala tersebut, evaluasi seminar dilakukan untuk memastikan kualitas dan efektivitas kegiatan. Umpan balik dari peserta dikumpulkan melalui survei atau diskusi kelompok, sehingga kekuatan dan kelemahan seminar dapat diidentifikasi. Selain itu, tingkat kepuasan peserta terhadap materi, metode penyampaian, dan manfaat yang diperoleh juga diukur sebagai dasar untuk meningkatkan kegiatan serupa di masa mendatang. Penyediaan sumber daya tambahan, seperti materi pelatihan online, grup diskusi, dan template Canva siap pakai, juga menjadi solusi efektif agar peserta dapat mengakses informasi dan materi kapan saja serta berbagi pengalaman secara berkelanjutan.

Pendampingan berkelanjutan dan pembentukan komunitas pembelajaran menjadi strategi penting untuk mendukung pengembangan kompetensi guru setelah seminar

berakhir. Kegiatan seperti wawancara berkala dan mentoring memungkinkan peserta untuk mengatasi kendala yang dihadapi, sementara workshop lanjutan menawarkan pembelajaran spesifik, seperti animasi atau voiceover. Komunitas online di grup WhatsApp juga dapat menjadi tempat berbagi ide, praktik terbaik, dan sumber daya, di samping kegiatan kolaboratif seperti pembuatan video bersama atau tantangan kreatif lainnya. Melalui pendekatan ini, guru-guru diharapkan dapat terus berkembang dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa. Guru-guru berencana untuk terus mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat video pembelajaran secara mandiri dan membagikannya kepada siswa. Selain itu, mereka juga akan berkolaborasi dengan rekan sesama guru untuk saling berbagi hasil karya dan teknik pembelajaran.

Kesimpulan

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SDN Sungguminasa V ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Permasalahan awal yang dihadapi, yaitu kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi, berhasil diatasi melalui pelatihan yang dirancang dengan pendekatan sistematis, mulai dari penyajian materi, pelatihan intensif, hingga pendampingan secara langsung. Penyajian materi tentang media pembelajaran interaktif dan dasar-dasar penggunaan Canva membantu para guru memahami potensi besar teknologi dalam mendukung pembelajaran modern yang menarik dan efektif. Pelatihan pembuatan media berbasis Canva yang dilakukan secara intensif dan didukung oleh pemateri ahli mendorong guru untuk menghasilkan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru pada lima indikator utama, yaitu pemahaman dasar penggunaan Canva, penggunaan elemen desain, kreativitas dalam pengembangan konten, integrasi media interaktif, dan efektivitas media pembelajaran. Berdasarkan data pre-test dan post-test, terdapat peningkatan signifikan di setiap indikator, dengan persentase peningkatan rata-rata antara 29% hingga 41%, yang menunjukkan bahwa guru semakin percaya diri dan mampu memanfaatkan Canva secara kreatif dalam kegiatan belajar mengajar. Secara keseluruhan, PKM ini tidak hanya memberikan solusi bagi tantangan yang dihadapi oleh guru, tetapi juga membangun fondasi kuat untuk keberlanjutan inovasi pembelajaran di SDN Sungguminasa V. Diharapkan, peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi ini akan berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan siswa, serta menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah lain.

Acknowledgment

-

Daftar pustaka

- Febrianto, D., et al. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Video. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 113-125.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Tanjung, R., & Faiza, A. (2019). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 55-67.
- Sinsuw, D., & Sambul, L. (2017). Peran Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 3(2), 45-58.
- Wartomo, (2016). Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 21-34.
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan video pembelajaran menggunakan canva pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14-31.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432-1437.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Nurdin, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran terhadap Minat Belajar Siswa pada Materi Mendongeng di Masa Pandemi Covid 19. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 43-52.
- Norma, N. (2021). Meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui media video pembelajaran pada pembelajaran jarak jauh di masa pandemi COVID-19. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 1(2), 101-115.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.