

---

## PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN OLEH GURU-GURU MI AL-HIKMAH DEPOK

---

Tetty Rachmi<sup>\*)</sup>, Hasoloan Siregar, Dem Vi Sara, Ety Kartikawati, Amirrudin

Universitas Terbuka  
[tetty@ecampus.ut.ac.id](mailto:tetty@ecampus.ut.ac.id)

### ABSTRACT

*Community Service, which is one of the main tasks of the implementing lecturer team, will be held in MI Al-Hikmah, Depok in 2022 which is intended for 15 teachers who need increased competence in making effective and attractive learning media for students. This need is one of the many needs identified when the team conducted a survey and need assessment at the school. Together with them, the lecturer team developed a strategy for implementing Community Service activities including preparing a schedule of activities and types of equipment (grants) needed by partner teachers in the learning process. With five face-to-face meetings, the teacher partners learned and practiced how to use the Canva program to produce learning media and infographics. In addition to face-to-face meetings, the team also provides remote assistance and supervision which is carried out between five face-to-face meetings. At each meeting, teacher-partners must practice the skills that have been taught and demonstrate their work to the implementing team of lecturers. Apart from Canva, teacher partners also learn and practice using two supporting programs, namely Prezi Video and Sketchfab to enrich their learning media. At the end of the activity, namely at the last meeting, teacher partners practiced using their work in learning in their respective classes. Of the 15 teachers who took part in this activity, eight learning media and twelve infographics were produced. Some of these works have been included in the UT Senmaster Results Degree in 2022. Partner-teacher testimonials are training materials from the team that really help them make learning materials more interesting and make students more focused.*

**Keywords:** *canva, teachers, infographics, learning media.*

### ABSTRAK

Pengabdian kepada Masyarakat yang menjadi salah satu tugas pokok tim dosen pelaksana, pada tahun 2022 dilaksanakan di MI Al-Hikmah, Depok yang diperuntukan bagi 15 orang guru yang memerlukan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi anak didik. Kebutuhan tersebut merupakan salah satu dari banyak kebutuhan yang teridentifikasi ketika tim melakukan survey dan need assessment di sekolah tersebut. Bersama mereka, tim dosen menyusun strategi pelaksanaan kegiatan PkM termasuk penyusunan jadwal kegiatan dan jenis peralatan (hibah) yang diperlukan mitra guru dalam proses pembelajaran. Dengan lima kali pertemuan tatap muka mitra guru belajar dan praktik tentang bagaimana memanfaatkan program Canva untuk menghasilkan media pembelajaran dan infografis. Selain tatap muka tim juga melakukan pendampingan dan supervisi secara jarak jauh yang dilaksanakan diantara lima pertemuan tatap muka. Di setiap pertemuan, mitra-guru harus mempraktikkan keterampilan yang telah diajarkan dan mendemonstrasikan karyanya kepada tim dosen pelaksana. Selain Canva, mitra guru juga mempelajari dan mempraktikkan penggunaan dua program pendukung, yaitu Prezi Video dan Sketchfab untuk memperkaya media pembelajaran mereka. Di akhir kegiatan, yaitu pada pertemuan terakhir, mitra-guru mempraktikkan penggunaan karya mereka dalam pembelajaran di kelas masing-masing. Dari 15 orang guru yang mengikuti kegiatan ini telah dihasilkan delapan media pembelajaran dan dua belas infografis. Beberapa karya tersebut telah diikutkan dalam Gelar

Hasil Senmaster UT tahun 2022. Testimoni mitra-guru adalah materi pelatihan dari tim sangat membantu mereka menabitans materi pembelajaran yang lebih menarik dan membuat siswa lebih fokus.

**Kata Kunci:** canva, guru, infografis, media pembelajaran

## PENDAHULUAN

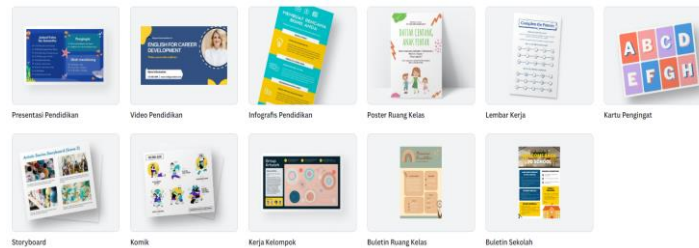
Pengabdian kepada Masyarakat atau PkM merupakan tupoksi dosen selain pengajaran dan penelitian yang wajib dilaksanakan setiap tahun. Pada tahun 2022, penulis bersama tim yang terdiri dari lima orang dosen melaksanakan PkM di bidang pendidikan, khususnya pendidikan formal di sekolah dasar. Kegiatannya berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva untuk guru-guru di sekolah dasar/MI Al-Hikmah, Bojongsari, Depok yang berjarak 6 km dari Kantor Pusat UT. Madrasah Ibtidaiyah Al-Hikmah merupakan sekolah dasar swasta berada dibawah naungan Yayasan Al-Hikmah, Bojongsari pimpinan Drs. H. Siun Iskandar, MM yang memiliki visi: membentuk generasi muda Islam yang dapat membangun kepribadian/akhlak yang mulia dan mewujudkan masyarakat madani yang maju, kreatif, inovatif dan produktif. Sekolah yang didirikan tahun 1994 terletak di Jln. H. Kenan RT 02/RW 08, Kel. Bojongsari Baru, Kec. Bojongsari, Kota Depok berdiri di atas tanah seluas 690 m<sup>2</sup> memiliki 10 lokal kelas, 1 ruang guru dan 1 ruang kepala sekolah, dengan tenaga pendidik sebanyak 12 guru kelas dan 3 guru bidang studi dengan latar belakang pendidikan S1 dan di tahun 2022 mendidik 316 siswa.

Dalam diskusi tim dosen dengan calon mitra, ada beberapa keinginan dan harapan mereka untuk mewujudkan kualitas visi mereka, salah satunya adalah meningkatkan kualitas dan kompetensi guru dalam penyelenggaraan pembelajarannya khususnya pemanfaatan media pembelajaran yang lebih variatif. Selain itu mereka membutuhkan LCD dan layar untuk mempresentasikan materi pelajaran. Saat itu calon mitra guru sudah dapat memanfaatkan program Power Point secara sederhana, berisi teks dan gambar. Namun demikian, mereka merasa media tersebut kurang menarik, membosankan, dan ketinggalan jaman, setelah membandingkannya dengan program yang ditawarkan berbagai platform di medsos.

Selanjutnya disepakati tim akan membantu dan mentransfer keterampilan pembuatan media dengan beberapa program media pembelajaran sederhana yang mudah dibuat calon mitra guru namun dapat menyajikan materi pelajaran lebih menarik. Kesadaran ini dipicu karena saat ini tersedia berbagai macam program atau platform yang dapat menghasilkan tampilan menarik, dan gratis. Hal ini mengacu pendapat Pribadi (2017), pada umumnya media digunakan untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi yang menjadikan proses pembelajaran diantaranya menjadi lebih menarik, jelas, interaktif, berkualitas, fleksibel, dan efisien. Selain itu, akan terbentuk standarisasi pemahaman siswa terhadap materi pelajaran di kelas-kelas yang menggunakan media yang sama.

Dipilih platform Canva karena platform ini memiliki kelebihan secara visual dan fungsi, tersedia ratusan template untuk berbagai peruntukannya, dapat menyajikan tampilan foto, video dan audio, mudah dipelajari bagi pemula, dan yang pasti tidak berbayar atau gratis. Template yang tersedia pada Canva, diantara seperti ini.

Gambar 1.  
Canva

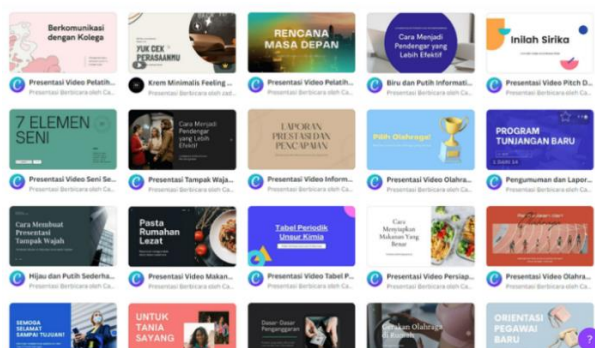


. Sumber: canva.com

Menu berupa elemen (seperti: teks, grafis, foto, audio, video), unggah rekaman audio, video, foto yang dibuat oleh guru, bagan, berbagai jenis huruf, warna, bentuk, background, dlsb.nya. Dengan memanfaatkan berbagai variasi visual dan audio akan menjadikan siswa tertarik untuk mengikuti mata pelajaran lebih fokus dan bermakna. Hal ini sependapat yang disampaikan Pribadi (2017, p.24), bahwa penggunaan unsur visual (gambar/foto, objek, dan gerak) dan unsur audio (suara manusia dan non manusia) secara terintegrasi akan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Selain itu, paduan kedua unsur tersebut akan membuat informasi dan pengetahuan menjadi realistik dan mudah untuk dipelajari oleh siswa.

Selain pembuatan materi presentasi, mitra-guru pun didampingi dalam membuat poster (ditempelkan di dinding) atau infografis (X-Banner) yang dapat digunakan baik di dalam maupun di luar kelas yang berisi berbagai informasi, seperti himbuan (jaga lingkungan, kebersihan, shalat 5 waktu, tata tertib sekolah), konsep-konsep atau rumus-rumus yang sulit diingat, dlsb.nya, seperti berikut ini.

Gambar 2.  
Canva



Dari hasil analisis kebutuhan di atas, maka tim dosen perlu mendampingi mitra-guru mengatasi masalahnya, yaitu memberikan pengetahuan dan keterampilan pembuatan media dengan menggunakan *platform* Canva dan *platform* pendukungnya, yaitu Sketchfab dan Prezi Video.

Sketchfab untuk digunakan manakala guru perlu memperlihatkan suatu objek dalam bentuk 3D yang dapat dioperasikan oleh guru sesuai dengan paparannya. Program ini mampu

menghadirkan objek yang dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, seperti pada contoh di bawah ini.

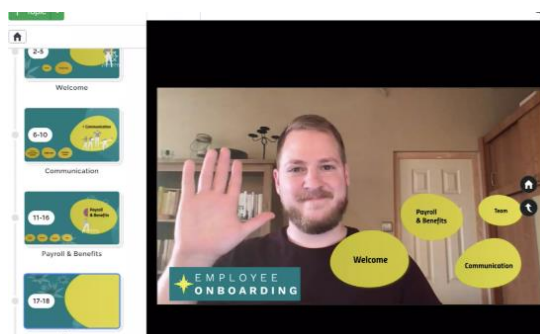
**Gambar 3.**  
Bentuk 3D



Ini bermanfaat bagi guru untuk menyajikan bagian2 dari objek yang dibahas dari berbagai sudut pandang, seperti organ tubuh, aliran darah, atonemi tumbuhan dan hewan, bagian alat elektronik, dlsb.nya yang ditampilkan melalui animasi yang kecepatan, ukuran, dan posisinya dapat diatur sesuai kebutuhan guru.

Sementara Prezi Video adalah program yang memiliki beberapa fitur yang menarik, diantaranya adalah presentasi video, dimana guru tampil menyajikan visualisasi materinya. Pada layar terlihat guru bicara kepada siswa dan visual materi pelajarannya, seperti berikut.

**Gambar 4.**  
Materi Pelajaran



*Platform* ini dapat dihubungkan dengan Google Meet, Zoom Meeting, atau Microsoft Teams, dlsb.nya. Mengingat waktu yang tersedia terbatas, khusus untuk pemanfaatan Prezivideo belum dapat dilakukan secara maksimal oleh mitra guru.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan dilakukan dengan pendekatan *Community Based Development*. Pendekatan ini dimulai dengan menggali informasi, potensi, dan kebutuhan komunitas calon mitra. Jadi bukan gagasan baru dari tim dosen, tetapi digali dari calon mitra, pendekatan ini diangkat dari praktek calon mitra dalam mengelola sumberdaya dan keterampilan yang telah dimiliki yang masih memerlukan peningkatan kualitas dalam menghasilkan media pembelajaran di kelas. Segala sesuatunya dikerjakan sekolah mitra, oleh mitra, untuk warga sekolah tersebut. Melalui pendekatan ini, tim dosen meyakini pendampingan akan berhasil bila ada komitmen dari kedua belah pihak (yim dosen dan mitra-guru) untuk kemajuan lembaga tersebut.

Tim dosen memulai kegiatan PkM dengan membuat perencanaan, persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan pemanfaatan hasil kegiatan.

Tahap Perencanaan:

1. Identifikasi beberapa calon mitra yang akan diintervensi dengan kegiatan PkM.
2. Menentukan calon mitra yang akan dipilih menjadi mitra PkM.
3. Semua informasi dari mitra terpilih oleh tim dijadikan bahan penulisan proposal PkM.

Tahap Persiapan:

1. Setelah proposal dinyatakan lolos dibiayai oleh UT, maka tim melakukan pertemuan dengan mitra-guru guna membahas: jadwal, ruang lingkup materi, pendampingan, peserta, kontribusi mitra dalam kegiatan, serta pengadaan konsumsi kegiatan yang berasal dari dana PkM.
2. Internal tim menyiapkan materi, pembagian tugas, administrasi selama kegiatan dilaksanakan.

Tahap Pelaksanaan:

1. Berdasarkan jadwal yang telah ditetapkan bersama mitra-guru, kegiatan dilaksanakan baik secara tatap muka maupun jarak jauh melalui whatsapp.
2. Karya mitra-guru direviu oleh tim dosen lalu direvisi oleh mitra-guru untuk dipresentasi-kan kembali.
3. Selain platform Canva juga diberikan Prezi Video dan Sketchfab untuk melengkapi dan memperkaya media pembelajaran mitra-guru.

Tahap Pemanfaatan:

Karya mitra-guru berupa presentasi mata pelajaran dipraktikan penggunaannya di kelas dan infografis dicetak untuk ditempelkan di kelas. Beberapa karya mitra-guru mendapat kesempatan untuk dipamerkan pada gelar hasil pada seminar nasional SENMASTER UT pada tanggal 25 November 2022 di Universitas Terbuka, Pondok Cabe, Tangerang Selatan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Materi utama yang disampaikan tim dosen adalah pembuatan media pembelajaran yang lengkap yang menampilkan teks, gambar, grafik, foto, rekaman audio-video, dan gambar 3-dimensi. Hal ini dimungkinkan karena selain program Canva, tim dosen memberikan materi tentang

Prezi Video untuk guru dapat merekam materi dan program Sketchfab yang dapat menampilkan berbagai visualisasi secara 3 dimensi.

Berikut adalah tabel berisi jadwal, materi yang disajikan, dan strategi pendampingan tim dosen kepada mitra-guru.

**Tabel 1.**  
Jadwal Kegiatan PkM

<b>JADWAL KEGIATAN PkM 2022</b> <b>"Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran</b> <b>oleh Guru-guru MI Al Hikmah, Bojongsari."</b>			
SESI	HARI/ TANGGAL	WAKTU	MATERI dan STRATEGI PENDAMPINGAN
1	Sabtu, 3 Juni	120-150 menit	1. Media Pembelajaran (fungsi, jenis, desain), dan pengenalan program Canva. 2. Demo, eksplorasi dan latihan membuat media pembelajaran dengan template Presentasi-Canva. 3. Pemberian Tugas 1 membuat media pembelajaran dengan menggunakan template Presentasi-Canva.
			1. Praktik mandiri oleh mitra membuat Tugas 1. 2. Supervisi jarak jauh oleh tim dosen melalui whatsapp grup.
2	Sabtu, 2 Juli	120-150 menit	1. Eksplorasi, demo dan latihan memanfaatkan program Sketchfab. 2. Presentasi Tugas 1 dan previu oleh tim dosen 3. Pemberian Tugas 2 membuat media pembelajaran menggunakan template Presentasi-Canva dan Sketchfab
			1. Praktik mandiri oleh mitra membuat Tugas 2. 2. Supervisi jarak jauh oleh tim dosen melalui whatsapp grup.
3	Sabtu, 23 Juli	120-150 menit	1. Eksplorasi, demo dan latihan memanfaatkan program Prezi Video 2. Presentasi Tugas 2 dan previu oleh tim dosen 3. Pemberian Tugas 3 membuat media pembelajaran menggunakan template Presentasi-Canva dan Prezi Video
			1. Praktik mandiri oleh mitra membuat Tugas 3. 2. Supervisi jarak jauh oleh tim dosen melalui whatsapp grup.
4	Sabtu, 27 Agust	120-150 menit	1. Eksplorasi, demo dan latihan memanfaatkan template Infografis-Canva
			1. Praktik mandiri oleh mitra membuat Tugas 4. 2. Supervisi jarak jauh oleh tim dosen melalui whatsapp grup.
5	Sabtu, 17 Sept	120-150 menit	1. Pemanfaatan karya mitra-guru di kelas (simulasi) 2. Monitoring tim dosen

Pendampingan dilakukan baik secara luring maupun daring terutama untuk pertemuan yang jeda waktunya cukup panjang yaitu pada pertemuan III hingga pertemuan V. Jeda waktu yang lebih dari dua minggu karena adanya beberapa hari libur nasional seperti Idul Fitri, dan persiapan dan pelaksanaan Ujian Nasional siswa di sekolah tersebut.

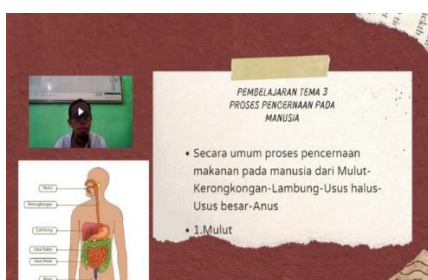
Dari lima pertemuan seperti pada jadwal di atas telah dihasilkan delapan media pembelajaran dalam template Presentasi-Canva dan dua belas set infografis. Jumlah media pembelajaran tidak sebanyak yang dihasilkan seperti infografis; dikarenakan tidak semua mitra-guru memiliki laptop, sehingga mereka agak kesulitan menghasilkan media pembelajaran. Sementara untuk pembuatan infografis yang relatif lebih mudah, sederhana dan singkat, masing-masing guru dapat membuatnya dengan menggunakan handphone android, dan hanya tiga orang guru yang tidak dapat tuntas mengikuti pendampingan dikarenakan ada tugas-tugas dari sekolah dan yayasan yang membuat mereka tidak dapat menyelesaikan karya mereka secara tuntas. Secara keseluruhan kegiatan dihadiri oleh 90% mitra-guru yang mengikutinya dengan antusias.

Pada kesempatan di pertemuan pertama, tim dosen menghibahkan satu unit Projector EPSON E-500 XGA3300 Lumens, 1 unit Screen Projector Wallmount 70", 1 unit tas projector EPSON Original kepada sekolah MI Al Hikmah, Bojongsari, Depok.

Testimoni dari mitra-guru setelah mengikuti pendampingan tersebut, adalah keterampilan yang dimiliki setelah pendampingan membuat mitra-guru lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Mitra-guru merasakan siswa menjadi lebih fokus dan senang menerima materi pembelajaran karena media yang ditampilkan tidak hanya berupa teks (biasanya mereka menggunakan Powerpoint secara terbatas) tetapi ada visual 3 dimensi, rekaman audio-video kegiatan mereka yang dijadikan contoh paparan materi pelajaran. Siswa menjadi bangga dengan tampilnya mereka dihadapan teman2nya di kelas.

Berikut hasil karya guru yang diantaranya adalah:

**Gambar 5.**  
karya guru



Ini adalah salah satu media pembelajaran yang dibuat oleh Bapak Maman, guru wali kelas III yang dilengkapi dengan video berisi rekaman diri yang penjelasan tentang pencernaan pada manusia. Program Prezi Video adalah program yang digunakan oleh Bapak Maman.

Di bawah ini adalah karya Ibu Desi, wali kelas I yang membuat media pembelajaran tentang ciri-ciri makhluk hidup. Pada media ini dilengkapi selain video juga animasi gambar yang menarik untuk siswa SD kelas I.

**Gambar 6.**  
karya guru



Berikut adalah karya Ibu Ella, guru wali kelas I yang membuat media pembelajaran dengan program Canva diperkaya dengan program Sketchfab yaitu program yang menyediakan visual 3 Dimensi yang dapat digerak2an secara manual.

**Gambar 7.**  
karya guru



Berikut di bawah ini adalah kumpulan karya mitra-guru berupa infografis.

**Gambar 8.**  
karya guru



## SIMPULAN

Kelas seharusnya tidak ketinggalan dalam memanfaatkan perkembangan kemajuan teknologi. Dengan mensejajarkan diri, kelas akan menjadi ruang belajar yang menyenangkan bagi siswa yang di luar kelas tersedia berbagai program yang menarik minat mereka. Sementara media pembelajaran yang menarik dan atraktif akan sangat membantu guru dalam memberikan materi pelajaran kepada siswanya. Program Canva hanyalah salah satunya yang dapat diadopsi guru untuk membuat media pembelajaran yang *compact*.

## REFERENSI

Pribadi, Benny (2021). Media dan Teknologi dalam Pembelajaran. Prenada Media Group, Jakarta. Cetakan I Edisi 2. <http://repository.ut.ac.id/9419/2/BP0010-21.pdf> (diunduh tanggal 2 November 2022, pukul 15.15 WIB).

<https://123dok.com/document/q7ewxjnz-lessons-learned-community-development-pembelajaran-pembangunan-bertumpu-masyarakat.html>

<https://gurukreatif.com/media-belajar-sd/>