

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Karakter Religius Menggunakan Canva Di SDN Tanon 2

Santy Andrianie¹⁾, Restu Dwi Ariyanto²⁾, Laelatul Arofah³⁾, Rosalia Dewi Nawantara⁴⁾

^{1, 2,3,4} Universitas Nusantara PGRI Kediri
restudwiariyanto@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

Religious character is an important thing that must be instilled in students in current developments, especially in elementary school settings. Efforts to develop learning media related to religious characters have been carried out, one of which is based on information technology. Learning media innovations that are developed must pay attention to creative content packaging so that students can easily understand the material presented. Implementation in the field shows that the mastery of information technology in SDN Tanon 2 teachers is not optimal. The teacher has a strong motivation to learn to make learning media but there is no accompanying facilitator. Of course, this will affect the media content and the process of delivering maximum material to students. From this problem, a scheduled training forum for elementary school teachers is needed to develop good and interesting learning media. The method of service activities is carried out by carrying out webinar series activities, training in making learning media, and evaluation. The results of the service activities show that the trainees can improve competence in developing learning materials with the Canva application

KEYWORD: learning media, religious character

ABSTRAK

Karakter religius merupakan hal penting yang harus ditanamkan pada diri siswa dalam perkembangan saat ini terutama pada seting sekolah dasar (SD). Upaya pengembangan media pembelajaran terkait karakter religius sudah dilakukan salah satunya berbasis teknologi informasi. Inovasi media pembelajaran yang dikembangkan harus memperhatikan pengemasan konten yang kreatif agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Implementasi dilapangan menunjukkan bahwa penguasaan teknologi informasi pada guru SDN Tanon 2 belum optimal. Guru memiliki motivasi yang kuat untuk belajar membuat media pembelajaran namun fasilitator pendamping tidak tersedia. Tentu hal ini akan memengaruhi konten media dan proses penyampaian materi yang kurang maksimal kepada siswa. Dari permasalahan ini maka diperlukan sebuah forum pelatihan terjadwal bagi guru SD untuk mengembangkan media pembelajaran yang baik dan menarik. Metode kegiatan pengabdian dilakukan dengan melaksanakan kegiatan webinar series, pelatihan pembuatan media pembelajaran dan evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan materi pembelajaran dengan aplikasi Canva.

Kata Kunci: media pembelajaran, karakter religius

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
25-11-2021	28-11-2021	28-11-2021	24-12-2021

PENDAHULUAN

Karakter religius merupakan salah satu karakter yang penting untuk dimiliki oleh setiap siswa. Karakter ini menjadi landasan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Siswa yang memiliki karakter religius tertanam dalam aktifitas keagamaan yang dianut masing-masing kemudian diwujudkan dalam aktifitas sehari-hari. Karakter religius menjadi pondasi dalam kehidupan bermasyarakat yang mana sejak dini harus diperkenalkan. Seperti yang dijelaskan oleh Arofah, dkk (2021) bahwa aktivitas berkaitan agama harus ditanamkan pada siswa karena pondasi utama dalam berperilaku terletak pada kekuatan religiusitasnya. Salah satu unsur yang memiliki peran penting dalam menanamkan karakter religius dalam lingkup pendidikan adalah guru Bimbingan dan Konseling (BK). Sayangnya di lingkup Sekolah Dasar masih minim sekolah yang memiliki guru BK sehingga penanaman karakter juga harus dilakukan oleh guru kelas. Guru kelas dituntut memberikan layanan secara prima demi mewujudkan siswa yang berkarakter. Namun untuk mewujudkan hal tersebut banyak tantangan yang dihadapi oleh guru SD. Salah satu tantangan yang sering ditemui di lapangan adalah masih minim guru SD yang “melek” teknologi. Inanna (2018) menjelaskan bahwa pentingnya penguatan pendidikan karakter melalui pembiasaan-pembiasaan dalam budaya sekolah juga untuk menanggulangi adanya penurunan moral di kalangan anak-anak dianggap sebagai cermin kurang berhasilnya dunia pendidikan di era globalisasi saat ini.

Hasil wawancara yang dilakukan di SD Tanon 2 Kecamatan Papar Kediri didapat informasi bahwa selama pandemi covid-19 ini proses pembelajaran yang dilakukan sebatas memberikan tugas via whatsapp kemudian dikumpulkan di grup dan diberikan balikan. Kemudian pada seting pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) guru SD merasa kewalahan mengajar karena pembelajaran dibuat dua sesi dengan melakukan pengulangan materi yang sama. Sehingga butuh media pembelajaran yang mudah dan efisien agar bisa bertahan mengajar sampai siang. Temuan lain yang didapatkan bahwa platform pembelajaran digital tidak memadai meskipun ketersediaan fasilitas sudah siap. Selain itu guru SDN Tanon 2 memiliki motivasi yang kuat untuk belajar membuat media namun ketersediaan fasilitator pembuatan media belum ada. Jika diperhatikan, guru SD membutuhkan bantuan berupa media pembelajaran yang dikemas secara praktis sehingga memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa.

Berdasarkan data analisis situasi yang telah dijelaskan pada bagian awal maka diperoleh dua fokus utama permasalahan yang dialami mitra. Permasalahan pertama, Minimnya pengetahuan tentang karakter religius. Mitra mengalami kesulitan dalam mengemas muatan nilai-nilai karakter yang sesuai dengan tahap perkembangan siswa. Muatan karakter yang telah diadaptasi oleh guru belum mampu menjawab kebutuhan siswa. Hal ini berakibat siswa kurang tertarik belajar tentang implementasi karakter religius dalam kehidupan sehari-hari. Permasalahan kedua, Penguasaan literasi teknologi tidak merata. Mitra hanya 33% yang mampu beradaptasi dengan media dan teknologi online. Ragam *platform* yang menunjang kelas online seperti *google classroom*, *google form*, dan *Whatsapp Group* membuat guru menjadi susah beradaptasi memindahkan materi yang biasa disajikan secara *offline* ke media *online*. Sehingga membuat layanan online yang akan diberikan kepada siswa tidak menarik dan inovatif. Perlu sebuah *digital platform* yang mampu mewadahi fenomena tersebut dan salah satunya adalah menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan pengabdian kepada masyarakat adalah untuk memberikan pelatihan mengembangkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil akhir yang diharapkan adalah agar Guru SDN Tanon 2 mampu meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan menjadi 3 tahap yang dimodifikasi sesuai kebutuhan yaitu: (1) sosialisasi; (2) praktik pelatihan; (3) monitoring & evaluasi (Suhandiah, Sudarmaningtyas & Ayuningtyas, 2020). Secara teknis, kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan sebagaimana tercantum pada gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1: Alur Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. Sosialisasi

Proses penyampaian materi secara *online* melalui kegiatan *webinar series* kepada peserta pelatihan. Materi yang disampaikan dalam webinar meliputi: karakter religius, media pembelajaran inovatif dan implementasi media pembelajaran.

2. Pelatihan

Pelatihan pembuatan layanan materi *online* dipandu fasilitator yang terdiri dari tiga dosen dan 1 mahasiswa. Pelatihan diseting menjadi 3 hari pelaksanaan dalam jangka waktu yang berbeda-beda agar mitra mampu memahami materi yang telah disampaikan. Konsep pelaksanaan pelatihan menggunakan prinsip *participatipation action research* (PAR) yang lebih memfokuskan pada partisipasi fasilitator dalam mendampingi mitra agar mampu berkolaborasi secara *sincronus* maupun *asinkronus*. Pelatihan pertama tentang penyusunan rancangan media. Pelatihan kedua tentang pembuatan media pembelajaran *online* yang meliputi proses registrasi Canva, pengolahan media di Canva, Belajar tools Canva dan.

Pelatihan ketiga, *export* hasil media dengan format Video (*motion graphic*).

3. Presentasi dan evaluasi

Presentasi dilakukan menggunakan model *brainstorming* kelompok dengan tujuan agar mampu menggali lebih dalam konten layanan media *online* yang telah dikembangkan mitra. Evaluasi kegiatan abdimas dilakukan secara *sincronus* dan *asinkronus* dengan metode PAR. Kegiatan evaluasi *sincronus* dilakukan menggunakan *google meet* dan dibagi menjadi kelompok kecil yang dipandu oleh fasilitator. Kegiatan evaluasi *asinkronus* dilakukan dengan pemberian angket *online* menggunakan *google form* untuk melihat keefektifan kegiatan abdimas yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam tiga tahapan sebagai berikut. **1.Tahap Pertama (Sosialisasi)**

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di SDN Tanon 2 Papar Kabupaten Kediri pada 5 Oktober 2021 s/d 15 November 2021 mulai pukul 09.30 WIB-Selesai. Kegiatan pertama dilaksanakan pada 12 Oktober 2021 yang dimulai dengan sambutan dari Kepala Sekolah SDN Tanon 2 yaitu Sulis Tambahyati, S.Pd. Beliau memaparkan pentingnya Bapak/Ibu guru belajar tentang media pembelajaran agar pemberian layanan pembelajaran khususnya di SDN Tanon 2 menjadi lebih baik. Memasuki acara ini yaitu penyampaian materi pertama oleh Santy Andrianie, M.Pd, materi yang disampaikan berupa kajian teori pendidikan karakter religius yang merupakan kegiatan diseminasi hasil penelitian pengembangan media pembelajaran karakter religius bagi siswa. Sebelum acara dimulai tim pengabdian kepada masyarakat menyebarkan angket pre tes terlebih dahulu kepada semua peserta pelatihan yang berjumlah 13 orang untuk mengetahui kondisi awal peserta tentang pemahaman dasar materi yang dipahami. Aspek yang digunakan meliputi:

(1) Pemahaman Bapak/Ibu tentang media pembelajaran, (2) Pemahaman Bapak/Ibu tentang *motion graphic* dalam pembelajaran; dan (3) Seberapa penting media *motion graphic* digunakan dalam pembelajaran yang menunjukkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1: Data Rerata Pre-test

Aspek	Rerata
Pemahaman Bapak/Ibu tentang media pembelajaran	62
Pemahaman Bapak/Ibu tentang <i>motion graphic</i> dalam pembelajaran	63
Seberapa penting media <i>motion graphic</i> digunakan dalam pembelajaran	68

Materi kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2021 oleh Laelatul Arofah, M.Pd dan Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd terkait Konsep Dasar Media yang meliputi definisi, jenis media, manfaat, dan tantangan media pembelajaran di pandemi Covid-19. Kemudian materi ketiga pada tanggal 19 Oktober 2021 oleh Restu Dwi Ariyanto, M.Pd memaparkan tentang media audio visual *motion graphic* dan pengenalan aplikasi Canva meliputi kelebihan Canva dan ragam menu dalam aplikasi Canva.



Gambar 2: Proses Penyampaian Materi

Peserta pelatihan berjumlah 13 Guru SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. Peserta memiliki keinginan yang kuat untuk belajar membuat media pembelajaran berbasis Teknologi nformasi (IT) sebagai prasyarat awal mengikuti pelatihan. Data peserta dapat terlihat pada tabel berikut.

Tabel 2: Data Peserta Pelatihan

No	Nama	Instansi
1	Sulis Tambahyati S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri

2	Sumantri, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
3	Susmiatun, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
4	Siti Zulaikah, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
5	Udik Ruhton Irawan, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
6	Mujiatiningsih, S.Pd.H	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
7	Rutsahana Indra R, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
8	Joko Budi Utomo, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
9	Puspa Seqip, S.T.P	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
10	Hidayat Muchlis, S.Sos	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
11	Chairunniaa, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
12	Mentari Setyaningtyas, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri
13	Siti Nadhiroh, S.Pd	SDN Tanon 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri

Hasil akhir dari tahap ini terlihat peserta begitu antusias mengikuti pelatihan yang ditunjukkan dengan keaktifan Bapak/Ibu guru dalam menanyakan problematika yang dialami saat membuat media pembelajaran. Peserta pelatihan juga *sharing* tentang minimnya ketersediaan fasilitator meskipun fasilitas komputer di SDN Tanon 2 sudah lumayan tersedia. Minimnya pengetahuan dan proses kreatif pembuatan media pembelajaran membuat proses *brainstorming* memerlukan waktu agak lama. Metode *brainstorming* adalah proses penyampaian gagasan terkait pemecahan sebuah topik masalah dengan menampung ide-ide sebanyak mungkin yang dilakukan secara bebas tanpa tekanan dan terbuka terhadap kritik yang diungkapkan dalam forum. Proses *brainstorming* yang telah dilakukan mampu memfasilitasi ide atau gagasan dari media pembelajaran yang akan dirancang. Hal ini sesuai dengan tujuan *brainstorming* yaitu untuk memunculkan beragam gagasan baik yang sesuai nalar atau diluar konteks (*out of the box*) yang mampu menghasilkan rancangan ide yang kreatif dan inovatif (Rohmanurmeta, Harsanti, & Widyaningrum, 2016).

2. Tahap Kedua (Praktik)

Praktik pelatihan pembuatan media pembelajaran terbagi menjadi tiga rangkaian sesi kegiatan. Sesi pertama, pelatihan perancangan media pembelajaran oleh Santy Andrianie, M.Pd dan Rosalia Dewi Nawantara, M.Pd. pada tanggal 8 November 2021 pukul 08.00-09.40 WIB. Sesi kedua, pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva dipandu oleh Restu Dwi Ariyanto, M.Pd pada tanggal 8 November 2021 pukul 10.00-12.00 WIB. Sesi ketiga, pelatihan *export output* pelatihan media Canva berupa *motion graphic* dipandu oleh Lealatul Arofah, M.Pd pada tanggal 8 November 2021 pukul 13.00-14.00 WIB. Seluruh rangkaian kegiatan pelatihan juga didampingi oleh mahasiswa Vidya Sari Aszahra agar proses pendampingan pelatihan berjalan maksimal.

Kegiatan pelatihan bertujuan mempelajari sikap, kemampuan, keahlian, pengetahuan, dan perilaku spesifik (Kusdyah, 2008) dan proses secara sistematis mengubah tingkah laku seseorang untuk mencapai tujuan bersama (Rivai & Sagala, 2011). Pemilihan penggunaan aplikasi Canva didasarkan pada faktor kepraktisan dan tersedianya banyak menu yang sesuai dengan kebutuhan guru SDN Tanon 2. Pendapat tersebut senada dengan Leliana, dkk, (2021) bahwa keunggulan Canva yaitu mudah digunakan untuk mendesain media pembelajaran. Selain itu Agustina (2019) juga menambahkan tentang tersedianya variasi template menarik yang mendukung pembuatan infografis. Kegiatan pertama penyaji memberikan sampel contoh audio visual berupa *motion graphic* yang telah dibuat sesuai kompetensi peserta. Kemudian tim penyaji memberikan tutorial desain *motion graphic* yang ditayangkan dalam proyektor dengan aplikasi Canva. Agar pelatihan berjalan maksimal proses pelatihan dibagi menjadi kelompok 4 kelompok kecil yang terdiri dari 3-4 peserta.



Gambar 3: Contoh materi pelatihan di Canva dan Asistensi pembuatan media

Setelah itu kegiatan Praktik mandiri pembuatan Media pembelajaran dilakukan oleh Restu Dwi Ariyanto, M.Pd dan Vidya Sari Aszahra tanggal 9-12 November 2021. Dalam pembuatan *motion graphic* mandiri di bagi 2 peserta tiap karya agar karya yang dihasilkan dapat maksimal sesuai aspek audio visual.

Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual mampu untuk mendukung berjalannya proses belajar secara virtual maya maupun tatap muka terbatas di kelas. Arsyad (2011) & Nursalim (2013) yang menyatakan bahwa objek atau alat biasanya berbentuk dua maupun tiga dimensi yang dalam penyusunannya perlu untuk memperhatikan bagaimana ukuran bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya dan sebagainya.

Dalam upaya pendampingan proses pembuatan *motion graphic*, dibuatkan *whatsapp group* sebagai bahan diskusi antar peserta apabila mengalami kendala dalam pembuatan *motion graphic*. Dalam tahap kedua ini terlihat Bapak/Ibu sangat aktif mengikuti sesi pelatihan. Mahasiswa pendamping pelatihan juga sigap menuju tiap kelompok-kelompok pelatihan jika mengalami kendala. Peserta pelatihan secara keseluruhan mampu mamahami tahapan-tahapan pelatihan yang disajikan dalam layar proyektor. Kendala umum yang dialami peserta saat pelatihan berlangsung adalah peserta merasa belum begitu mengenal serta belum mengerti dalam penggunaan *tool* (menu dalam aplikasi) Canva. Hal ini membuat pemateri perlu mengurangi kecepatan dalam menyampaikan materi dan harus memberikan pengulangan penjelasan berkali-kali agar dapat dipahami.

3. Tahap Ketiga (monitoring & evaluasi)

Kegiatan tanggal 15 November 2021 dilakukan kegiatan presentasi & evaluasi hasil media *motion graphic* melalui diskusi kelompok kecil. Dalam kegiatan presentasi dibagi menjadi kelompok kecil, masing-masing kelompok akan memaparkan media *motion graphic* yang telah dibuat.



Gambar 4: Proses presentasi media pembelajaran

Proses presentasi karya disampaikan secara berurutan antar kelompok dan

didampingi dosen Santy Andrianie, M.Pd, Restu Dwi Ariyanto, M.Pd. dan Laelatul Arofah, M.Pd. Setiap kelompok wajib menyampaikan hasil karya *motion graphic* sesuai tujuan yang telah disepakati.

Dalam sesi penyampaian karya *motion graphic*, Bapak/Ibu guru sudah mampu membuat *motion graphic* sesuai kaidah. *Motion graphic* juga sudah sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan pada sesi pelatihan. Meskipun beberapa aset visual masih terlihat kurang menarik namun secara keterbacaan *motion graphic* masih bisa dipahami. Sehingga *motion graphic* hasil pelatihan dapat digunakan dalam membantu memberikan materi pembelajaran pada siswa di SDN Tanon 2.

Pada sesi evaluasi diberikan angket ketercapaian pelatihan kepada semua peserta pelatihan dibantu oleh mahasiswa Vidya Sari Aszaha yang terdiri dari 10 indikator. Setiap pernyataan pada kuesioner diukur dengan skala Likert 1-4.

Tabel 3: Indikator penilaian pelatihan media pembelajaran

No	Indikator
1	Pemahaman saudara tentang media pembelajaran
2	Pemahaman Saudara tentang motion graphic dalam pembelajaran
3	Seberapa penting media motion graphic digunakan dalam pembelajaran
4	Media yang dipakai pemateri memudahkan anda dalam memahami materi
5	Kemampuan narasumber dalam menyajikan materi
6	Metode Pelaksanaan Pelatihan
7	Kebermanfaatan pelatihan terhadap pengembangan kompetensi saudara
8	Pelatihan ini meningkatkan penguasaan mengenai media dan keterampilan dalam membuat motion graphic
9	Kesesuain tugas yang diberikan dengan penguasaan materi pelatihan
10	Saudara akan menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran berikutnya

Hasil post-test tersebut, disajikan pada data berikut:

Tabel 4: Data Hasil Post-test

No	Indikator	Rerata
1	Pemahaman saudara tentang media pembelajaran	74
2	Pemahaman Saudara tentang motion graphic dalam pembelajaran	77
3	Seberapa penting media motion graphic digunakan dalam pembelajaran	96
4	Media yang dipakai pemateri memudahkan anda dalam memahami materi	85
5	Kemampuan narasumber dalam menyajikan materi	91
6	Metode Pelaksanaan Pelatihan	89
7	Kebermanfaatan pelatihan terhadap pengembangan kompetensi saudara	82
8	Pelatihan ini meningkatkan penguasaan mengenai media dan keterampilan dalam membuat motion graphic	88
9	Kesesuain tugas yang diberikan dengan penguasaan materi pelatihan	85
10	Saudara akan menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran berikutnya	85

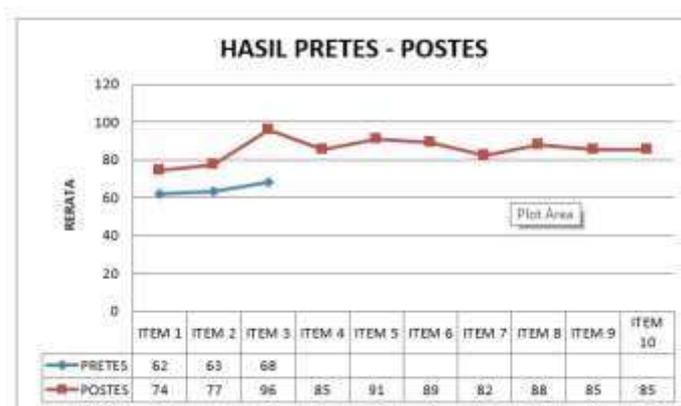
Hasil pengolahan angket menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan mendapat nilai baik yang berarti pelaksanaan pelatihan berjalan sesuai target. Secara umum semua aspek yang dinilai berada pada rentang baik cenderung sangat baik yaitu 74% memahami materi dasar media pembelajaran dan 77% memahami penggunaan *motion graphic* dalam pembelajaran. Menurut Daryanto, (2010) penggunaan media audio visual *motion graphic* memiliki karakteristik (1) bersifat konvergen yaitu ada gabungan media audio dan visual; (2) bersifat interaktif yaitu mampu mengakomodasi respon pengguna; dan (3) bersifat mandiri artinya

media ini mudah digunakan dan tidak memerlukan bimbingan orang lain untuk memahami materi.

Urgensi dalam penggunaan media pembelajaran mendapat skor yang sangat tinggi yaitu 96%. Artinya bahwa semua peserta sepakat bahwa media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam keberhasilan penyampaian materi pembelajaran di SDN Tanon 2. Media yang dipakai pemateri memudahkan peserta pelatihan dalam memahami materi mendapat skor 85% yang berarti *powerpoint* yang disajikan dapat menarik perhatian peserta pelatihan. Hal ini didukung oleh kemampuan narasumber dalam menyajikan materi sebesar 91%. Kemudian kesesuaian tugas yang diberikan dengan penguasaan materi pelatihan juga menjadi aspek penting karena memperoleh skor 87%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa materi dan tugas yang diberikan dalam pelatihan pembuatan *motion graphic* ada keterkaitan yang berkesinambungan satu sama lain dan membuat peserta mudah memahami tugas yang telah diberikan.

Metode pelatihan juga menjadi aspek penilaian penting dalam pelatihan karena menyumbang skor 89%. Penyampaian metode yang santai dan *best practice* menjadi kunci utama dalam menyampaikan materi. Bapak/Ibu guru menjadi antusias karena setting pelatihan yang santai dan tidak terkesan serius membuat iklim pelatihan menjadi atraktif-kolaboratif. Hasil pelatihan juga dirasakan oleh peserta yaitu kebermanfaatan pelatihan terhadap pengembangan kompetensi peserta mendapat skor 82%. Aspek lain yang menjadi penilaian adalah peningkatan penguasaan mengenai media dan keterampilan dalam membuat *motion graphic* sebanyak 88%. Hal ini sesuai dengan pendapat Nursalim (2013) menjabarkan bahwa ada empat alasan yang dapat membuat guru memilih media yaitu *demonstration, familiarity, clarity*. *Demonstration* memiliki arti bahwa media *motion graphic* adalah media yang sudah biasa digunakan oleh guru dan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. *Familiarity* artinya media *motion graphic* merupakan media yang sudah terbiasa digunakan oleh siswa sehingga dapat mempersingkat waktu dalam menerangkan materi pelajaran. *Clarity* memiliki makna bahwa media *motion graphic* akan mampu memperjelas isi pesan yang akan disampaikan lewat animasi yang menarik.

Aspek terakhir yang menjadi penilaian adalah komitmen peserta pelatihan dalam menggunakan Canva untuk membuat desain media pembelajaran berikutnya sebanyak 85%. Hal tersebut berarti bahwa peserta pelatihan memiliki motivasi yang tinggi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 5: Hasil pre-test dan post-test pelatihan Canva

Pelaksanaan pelatihan dievaluasi dengan menyebarkan saran-saran yang diperoleh dari kuesioner adalah sebagai berikut: 1) Pelatihan dirasakan oleh Bapak/Ibu guru sangat memberikan pengaruh positif dalam pengembangan kompetensi diri; 2) Layar (*projector*) yang ditampilkan kurang besar, sehingga terlihat kecil dan sulit dibaca; 3) Lebih ditingkatkan kembali materi yang lain

mengenai ragam media pembelajaran baik visual maupun audio visual; 4) alokasi waktu latihan diperpanjang, mengingat kemampuan Bapak/Ibu guru SDN Tanon 2 sangat terbatas dalam mengoperasikan laptop saat praktik mengembangkan media pembelajaran di aplikasi Canva. Pada saat sesi akhir pemateri memberikan penguatan materi tentang strategi dan implementasi *motion graphic* dalam pemberian layanan pembelajaran yang dipandu oleh Santy Andrianie, M.Pd. Hal ini dilakukan agar peserta tetap konsisten belajar mengembangkan media pembelajaran yang inovatif bagi siswa SDN Tanon 2.

Berdasarkan data hasil pelatihan yang telah dilakukan maka ada beberapa hal yang menjadi fokus pembahasan lebih lanjut. Pertama terkait kompetensi pemahaman media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Pemahaman media Canva oleh peserta pelatihan sudah cukup baik. Peserta mampu beradaptasi dengan aplikasi Canva dan menyesuaikan dengan rubrik ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian Bakri, dkk (2021) bahwa aplikasi Canva mampu mendorong guru dalam mengembangkan materi ajar sesuai dengan rubrik tujuan pembelajaran dan guru mampu menyajikan materi yang menarik. Pendapat ini juga dipertegas oleh Sukiman (2012) bahwa dalam upaya pengembangan media pembelajaran harus mempertimbangkan: 1) ketepatan dengan tujuan/kompetensi yang ingin dicapai; 2) ketepatan untuk mendukung isi pembelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi; 3) keterampilan guru dalam menggunakan media; 4) alokasi waktu penggunaan media.

Kedua, terkait proses pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Canva yang telah dilakukan oleh peserta terjadi peningkatan kompetensi yaitu peserta mampu mengoperasikan menu-menu yang disediakan oleh Canva. Sehingga output media audio visual yang dihasilkan sesuai dengan tujuan pelatihan. Hal ini senada dengan penelitian Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020) bahwa penggunaan media pembelajaran dengan audio visual menggunakan Canva berkontribusi penting dalam pelaksanaan pembelajaran *online* dan *offline*. Hal ini juga dipertegas dengan teori desain instruksional yang dikemukakan oleh Brown & Green (2016) bahwa untuk mengembangkan desain media pembelajaran yang baik meliputi: Perencanaan (*planning*), pembuatan produk media pembelajaran (*designing*), and proses implementasi media pembelajaran (*implementation the intervention*).

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan memberikan dampak yang positif bagi mitra khususnya dalam upaya pengelolaan media pembelajaran yang menarik. Peserta pelatihan mendapatkan pengalaman baru menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi, dapat menganalisis materi yang diperlukan dalam pembelajaran, menentukan aset-aset visual yang diperlukan dalam pengembangan media pembelajaran, dan memahami penyusunan *layout* (tata letak) materi ajar pada aplikasi Canva. Hal ini mendorong mitra untuk lebih aktif mengembangkan materi pembelajaran yang diperlukan oleh siswa SDN Tanon 2. Saran yang diajukan untuk pelatihan selanjutnya adalah memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan software gratis di internet seperti *filmora*, *snapseet*, dan *software* sejenis. Kemudian memberikan porsi pelatihan yang lebih agar Bapak/Ibu mampu mengeksplorasi ide kreatif dalam membuat karya media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina. (2019). Desain Infografis: Pengembangan Kreativitas Dan Literasi Membaca Siswa SD Hati Kudus. *Jurnal Abdimas*, Vol. 5 (3), Hal. 186-190. <https://doi.org/10.47007/abd.v5i3.2685>
- Arofah, L., Andianie, S., & Ariyanto, R. (2021). Skala Karakter Religius Sebagai Alat Ukur Karakter Religius Bagi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 6 (2), 16-28. <https://doi.org/10.29407/pn.v6i2.14992>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bakri, dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru Di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, Vol. 7 (1).
- Brown & Green. (2016). *The Essentials of Instructional Design: Connecting Fundamental Principles with Process and Practice Third Edition*. New York: Taylor & Francis
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Inanna. (2018). Peran Pendidikan dalam Membangun Karakter Bangsa yang Bermoral. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 1(1), 27-33. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i1.5057>
- Kusdyah, I.R. (2008). *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Andi
- Nursalim, M. (2013). *Media Bimbingan dan Konseling*. Surabaya: Penerbit Unesa University Press.
- Rahmatullah, Inanna & Ampa (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Vol. 12(2), 317-327. <http://dx.doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rivai & Sagala. (2011). *Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada