

Optimalisasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Animasi 2D di Kalamullah Qur'an and Multilingual School, Pattani Thailand

Fauzan Azim¹, Khairul Anshari¹, Noverta Effendi¹, Fitri Farida¹, Witri Ramadhani¹,
Zuqriva Hayati²

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau

² Fakultas Ilmu Tarbiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Payakumbuh

email: fauzanazim@umri.ac.id

Abstract

Technology in education is needed as a learning medium that is used as a communication link between students and teachers. One application that can be used is Canva. The aim of this service is to introduce the Canva application and provide training and assistance to students, teachers and education staff in using the Canva application so that the learning process is more interesting and better. Training/counseling activities are carried out using training and workshops using laptops and smartphones equipped with video tutorials that have been prepared on YouTube. Providing workshops and training was successful in using the Canva application for teachers, education staff and students at Kalamullah Qur'an and Multilingual School Pattani Thailand. Using the Canva application can make it easier to design learning media in the form of 2D animation.

Keywords: Learning Media, Canva Application, 2D Animation

Abstrak

Teknologi dalam pendidikan dibutuhkan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan sebagai penghubung komunikasi antara siswa dan guru. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu Canva. Adapun tujuan pengabdian ini adalah memperkenalkan aplikasi Canva dan memberikan pelatihan serta pendampingan kepada siswa, guru dan tenaga kependidikan dalam penggunaan aplikasi Canva agar proses pembelajaran lebih menarik dan lebih baik. Kegiatan pelatihan / penyuluhan dilaksanakan dengan metode melalui Pelatihan dan Workshop menggunakan Laptop dan Smartphone yang dilengkapi Video Tutorial yang telah disiapkan di Youtube. Pemberian workshop dan pelatihan ini berhasil dalam pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru, tenaga kependidikan dan Siswa di Kalamullah Qur'an and Multilingual School Pattani Thailand. Penggunaan aplikasi Canva ini dapat mempermudah dalam merancang Media Pembelajaran dalam bentuk animasi 2D.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Animasi 2D

PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat salah satu kegiatan yang dilaksanakan pada Perguruan Tinggi yang termasuk dalam salah satu Tridharma.[1] Wujud kegiatan pengabdian masyarakat diantaranya berupa pelayanan, pelatihan, pengkajian dan penerapan IPTEK yang dihasilkan oleh perguruan tinggi. Tujuan dari kegiatan ini salah satunya untuk pemberdayaan masyarakat sehingga menghasilkan perubahan dan kemajuan dalam pendidikan, keterampilan

dan sikap dari kelompok sasaran pengabdian. Hasil penelitian juga perlu diarahkan untuk mendapatkan perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dan dapat diterapkan di masyarakat sebagai karya pengabdian berbasis riset dan inovasi.

Salah satu inovasi pada pengabdian masyarakat dapat dilakukan di lingkungan sekolah dengan sasaran tenaga pengajar. Sebab, kemajuan teknologi saat ini menyebabkan pada lingkungan sekolah

tidak hanya siswa yang perlu beradaptasi namun juga tenaga pengajar sebagai contoh dan pembimbing yang perlu lebih memahami bagaimana sebuah teknologi dapat berorientasi pada pendidikan. Sebagai hal paling dekat pada tenaga pengajar dan siswa serta sebagai penghubung komunikasi antara dua belah pihak tersebut yaitu media pembelajaran.

Selain itu, persoalan kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran melalui grup di media sosial secara blended masih sangat minim.[2] Sehingga, perlu adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran sebagai solusi dari persoalan-persoalan tersebut. Media pembelajaran dalam teknologi kini memiliki berbagai macam bentuk diantaranya yaitu pemanfaatan sosial media dan pembuatan timeline kreatif.[3] Media pembelajaran dalam sosial media dianggap efektif sebab paling dekat terhadap kegiatan sehari-hari saat ini.[4] Melalui media sosial semua jenis kegiatan seperti pengumuman, penyebaran materi melalui teks, folder/file, gambar, video bahkan link dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin agar menjadi tempat yang baru dan menyenangkan bagi siswa dan juga sebagai upaya pendekatan efektif dan komunikatif tenaga pengajar terhadap siswa.

Kalamullah Al-Quran and Multilingual School merupakan salah satu institusi pendidikan yang merupakan sekolah berstandar Internasional berbentuk boarding dalam bahasa resmi Thailand: โรงเรียนอัครวานและภาษากาลามุลลอฮ์ atau masyarakat biasa menyebutnya dengan sebutan KM.QM. Secara geografis KM.QM terletak di Bang Pu, Yaring District, Pattani.

Kalamullah Al-Quran and Multilingual School didalamnya terdapat 4 jenjang pendidikan, yakni *Pra-School* (sejenis TK/PAUD, tergantung pada levelnya), *Primary* (Sekolah Dasar), *Secondary* (Sekolah Menengah Pertama), dan *Highschool* (Sekolah Menengah Atas) yang

mana sekolah ini berdedikasi untuk memberikan pendidikan yang berkualitas dengan menerapkan multilingual school, dengan menerapkan 4 bahasa yaitu bahasa Thailand, bahasa Melayu, bahasa Inggris dan bahasa Arab dalam setiap proses pembelajarannya di sekolah.

Berdasarkan survey awal didapatkan hasil bahwa di Kalamullah Al-Quran and Multilingual School khususnya di tingkat *highschool* masih menerapkan pembelajaran konvensional dan menggunakan media seadanya. Metode Ceramah adalah metode pembelajaran yang sering digunakan dalam proses pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi oleh guru di Kalamullah Qur'an Multilingual School Pattani Thailand adalah keterbatasan kemampuan guru dalam memanfaatkan IT dalam pembelajaran, khususnya pada pembuatan media pembelajaran Animasi.

Oleh karena itu perlu pemilihan aplikasi yang tepat dalam merancang Animasi untuk media pembelajaran agar dapat digunakan dengan mudah dan hasil yang maksimal. Salah satu aplikasi yang sangat mudah digunakan dan dapat dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran khususnya dalam merancang Animasi 2 Dimensi yang berkualitas adalah Canva.

Dengan alasan inilah tim pengabdian memandang pelatihan aplikasi ini penting untuk dilakukan untuk membantu guru untuk dapat membuat sendiri media pembelajaran dalam bentuk animasi 2 dimensi yang menarik, yang nantinya bisa diintegrasikan dengan media pembelajaran lainnya.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan / penyuluhan dilaksanakan dengan metode melalui Pelatihan dan Workshop menggunakan Laptop dan *Smartphone* yang dilengkapi Video Tutorial yang telah disiapkan di Youtube.

Kegiatan ini ditujukan untuk guru, tenaga kependidikan dan siswa di sekolah

yang bernama Kalamullah Qur'an And Multilingual School, yang merupakan sekolah berstandar Internasional berbentuk boarding yang mana secara geografis terletak di Bang Pu, Yaring District, Pattani, Thailand.

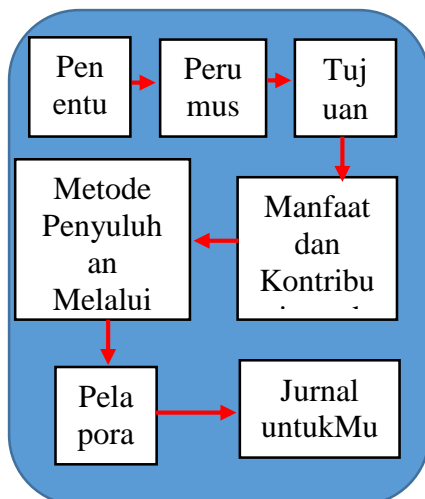
Sebelum pelatihan dilaksanakan, pengabdian ini dirancang dengan rincian sebagai berikut:

NO	KEGIATAN	NOV	DES	JAN	FEB
1	Pengajuan proposal dan revisi				
2	Survey Obyek Penelitian				
3	Persiapan Pelaksanaan				
4	Pelaksanaan				
5	Evaluasi Pelaksanaan				
6	Pembuatan Laporan				

Gambar 1. Rancangan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini dibuka dan dilanjutkan dengan penyampaian materi, kegiatan tanya jawab, dan penutup.

Adapun tahapan kegiatan pelatihan kepada siswa, guru, dan tenaga kependidikan tersebut digambarkan pada *roadmap* berikut:



Gambar 2. Roadmap Kegiatan Pengabdian Masyarakat di Kalamulah Patani

pelatihan yang dilaksanakan yaitu pelatihan pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media penunjang untuk pembelajaran. Mitra utama pada program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah guru, tenaga kependidikan dan siswa di **Kalamullah Qur'an And Multilingual School, Pattani Thailand**. Mitra ini telah terlibat penuh dalam tahapan kegiatan program PKM. Bentuk partisipasi mitra adalah:

1. Kepala sekolah bersedia memberikan sambutan kegiatan pengabdian masyarakat.
2. Menyediakan waktu dan tempat untuk program pelatihan terkait pentingnya media Canva

Hasil program pelaksanaan program PKM yang telah dilakukan dengan metode Workshop dan Video tutorial di youtube, secara garis besar meliputi: identifikasi kegiatan program dan data/informasi yang dapat di dokumentasikan.

No	Kegiatan	Dokumen Hasil
1	Identifikasi dan telaah kondisi mitra	Berita acara pelaksanaan pertemuan
2	Workshop Penggunaan aplikasi canva	Berita acara pelaksanaan dan dokumentasi kegiatan

Tabel 1. Evaluasi Program PKM

Dari hasil pelaksanaan program PKM maka didapatkan beberapa dokumen berupa berita acara kegiatan Workshop Penggunaan aplikasi canva serta dokumentasi kegiatan.

Pelaksanaan workshop penggunaan aplikasi canva yang disampaikan pemateri oleh Fauzan Azim, S.Pd., M.Kom adalah membahas pemanfaatan aplikasi canva untuk merancang media pembelajaran berbasis animasi 2D.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode pelatihan/penyuluhan. Artinya tim pengabdian mendatangi secara langsung lokasi diadakannya pelatihan. Adapun



Gambar 3. Penyampaian Materi dari Tim PKM

Penyampaian Materi di awali dengan Pengenalan Aplikasi Canva, yang terdiri aplikasi Canva Free dan Canva Pro, Penjelasan dan perbedaan fitur-fitur yang ada di Canva Free dan Canva Pro. Selanjutnya Pemanfaatan elemen-elemen seperti Grafik, video pendek, penambahan audio dan animasi.

Menurut Resmini dkk., Canva merupakan program desain online yang mempersiapkan berbagai macam template desain yang bisa dipakai untuk membuat media pembelajaran.[5] Canva ini telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Canva dapat memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, mengartikan bahwa Canva bisa mempermudah guru dan peserta didik melancarkan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, kecakapan, kreativitas dan manfaat lainnya, maka dari itu bisa menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran serta materi pembelajaran yang menarik.[6]

Media pembelajaran menurut Nurrita adalah alat yang bisa membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan secara jelas dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.[7]

Media pembelajaran audio-visual menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai dalam Saniah merupakan jenis media yang selain mengandung unsur suara (audio) juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat (visual).[8] Sedangkan menurut Aulia dkk media pembelajaran audio-visual adalah media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar).[9] Media audio-visual memiliki kemampuan yang lebih baik, karena mencakup kedua karakteristik tersebut.

Jadi berdasarkan pengertian ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang mengandung unsur audio (suara) dan visual (gambar).

Dengan tersedianya alat-alat dan media yang berbasis teknologi di sekolah, secara tidak langsung guru wajib untuk memanfaatkan alat-alat berbasis teknologi tersebut sebagai media pembelajaran.[10] Dengan memperhatikan efek gambaran yang menarik, maka media pembelajaran bisa digunakan untuk memberikan pesan kepada peserta didik. Salah satu dari banyaknya media pembelajaran yang menarik dengan berbagai macam ilustrasinya ialah media pembelajaran canva. Canva yaitu aplikasi editor yang bisa dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran.[11] Canva artinya salah satu aplikasi desain online yang menyediakan aneka macam templates atau tools design untuk dimanfaatkan dalam membentuk media pembelajaran.[12] Templates atau tools design yang tersedia seperti presentasi, pamflet, resume, sosial media, brosur, poster, dan lainnya. Dengan memakai media pembelajaran canva, peserta didik dapat lebih fokus memperhatikan pembelajaran sebab tampilannya yang lebih menarik.[13]

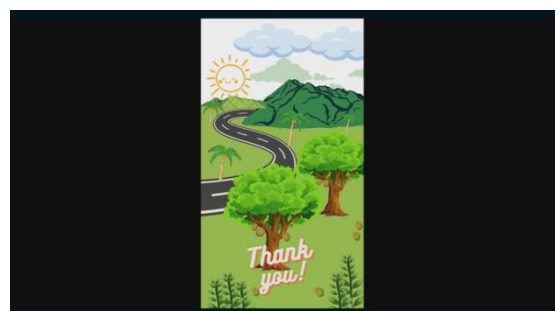
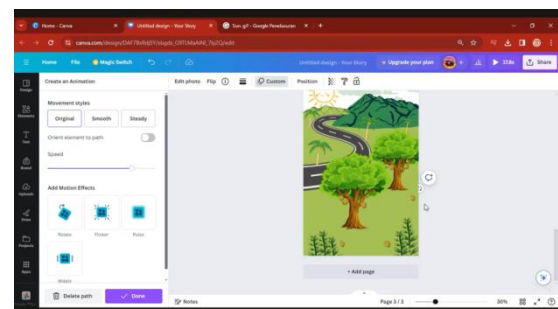
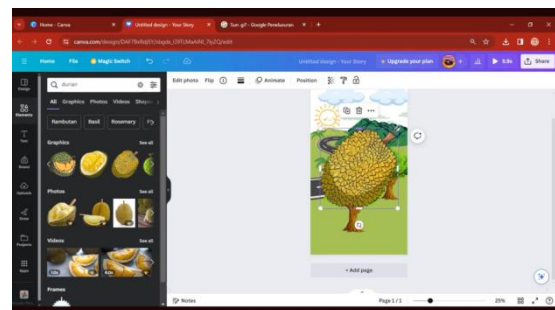
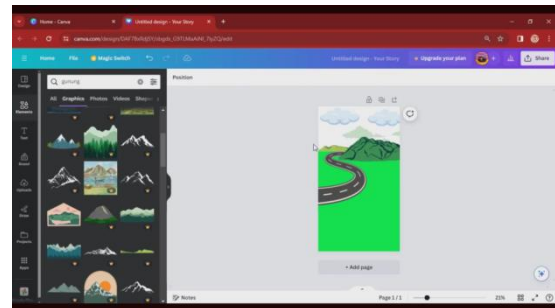
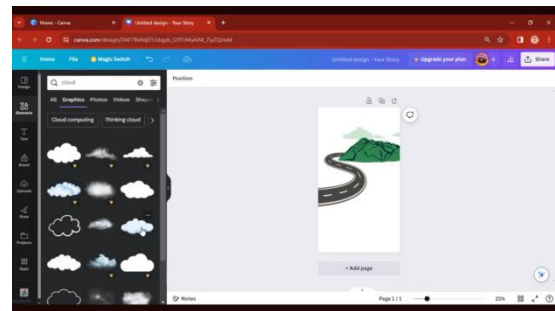
Untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi Canva bagi peserta pelatihan, Canva digunakan sebagai media pembelajaran audio-visual. Pematiri juga memberikan trik tentang cara merancang

sebuah Animasi berbasis 2 D, dengan Akun Canva Free. Animasi yang di rancang pada Workshop ini adalah animasi buah durian yang jatuh dari pohonnya dengan latar belakang/background jalan dan gunung. Disamping itu juga terdapat bagaimana cara menambahkan animasi dengan format ekstensi .gif.

Untuk merancang animasi buah durian yang jatuh, pemateri menjelaskan penggunaan *Fitur Create an Animation* yang ada pada Aplikasi Canva. Guru dan siswa sebagai peserta pelatihan bisa menyesuaikan gerakan buah durian yang jatuh sesuai dengan yang diinginkan atau fitur ini juga dikenal dengan *Custom Animation*.

Trik yang selanjutnya yaitu pemateri memberikan situs untuk mendownload Animasi .Gif yaitu gif.onl yang mana di dalam Situs tersebut kita dapat mendownload animasi Gif secara gratis dengan pilihan ragam animasi gif, seperti hewan, tumbuhan dan lain sebagainya.

Dengan beberapa trik tersebut peserta sudah dapat berkreasi dalam merancang sebuah animasi yang menarik bahkan lebih baik lagi dari video tutorial yang ada di Youtube sesuai yang kami berikan dalam pengabdian ini.



Gambar 4. Materi Aplikasi Canva

SIMPULAN

Pemberian workshop dan pelatihan ini berhasil dalam pemanfaatan aplikasi Canva

<https://doi.org/10.37859/jpumri.v8i2.7534>

bagi guru, tenaga kependidikan dan Siswa di Kalamullah Qur,an and Multilingual School Pattani Thailand. Penggunaan aplikasi Canva ini dapat mempermudah dalam merancang Media Pembelajaran dalam bentuk animasi 2D. Workshop dan Pelatihan ini juga dapat meningkatkan motivasi guru, tenaga kependidikan dan siswa belajar lebih giat lagi dalam memanfaatkan aplikasi berbasis 2 Dimensi lainnya. Saran yang dapat di ambil dari pengabdian ini adalah sekolah sebisa mungkin memberikan pelatihan yang rutin kepada guru, dan tenaga kependidikan Kalamullah Qur,an and Multilingual School Pattani Thailand demi meningkatkan kreativitas guru dan tenaga kependidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Wibawa, "Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)," *Disampaikan dalam Rapat Perenc. Pengawas. Proses Bisnis Perguru. Tinggi Negeri. Yogyakarta*, vol. 29, pp. 1–15, 2017.
- [2] N. Nurkolis and M. Muhandi, "Keefektifan Kebijakan E-Learning berbasis Sosial Media pada PAUD di Masa Pandemi Covid-19," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 5, no. 1, pp. 212–228, 2020.
- [3] Z. Anggita, "Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19," *J. Konfiks*, vol. 7, no. 2, pp. 44–52, 2020.
- [4] N. H. Setyani, A. Handayani, and D. Rahmawati, "Pengembangan keterampilan numerasi dan kemampuan kognitif pada anak usia dini melalui media pembelajaran menggunakan bahan alam," *J. Insa. Pendidik. Dan Sos. Hum.*, vol. 1, no. 3, pp. 55–73, 2023.
- [5] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021.
- [6] D. E. Triningsih, "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek," *Cendekia J. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 15, no. 1, pp. 128–144, 2021.
- [7] T. Nurrita, "Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa," *J. misykat*, vol. 3, no. 1, pp. 171–187, 2018.
- [8] S. L. Saniah and H. Pujiastuti, "Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Di SD Bakung III," *J. Sos.*, vol. 8, no. 2, pp. 76–80, 2021.
- [9] S. Haryoko, "Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran," *J. Edukasi Elektro*, vol. 5, no. 1, pp. 1–10, 2009.
- [10] A. Arsyad, *Media Pengajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2016.
- [11] T. Melinda and E. R. Saputra, "Canva sebagai media pembelajaran ipa materi perpindahan kalor di sekolah dasar," *JIPD (Jurnal Inov. Pendidik. Dasar)*, vol. 5, no. 2, pp. 96–101, 2021.
- [12] R. Rahmatullah, I. Inanna, and A. T. Ampa, "Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva," *J. Pendidik. Ekon. Undiksha*, vol. 12, no. 2, pp. 317–327, 2020.
- [13] D. Rahmayanti and P. Jaya, "Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.)*, vol. 8, no. 4, pp. 107–113, 2020.