

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA BERBASIS CANVA DI MA NURUL HUDA KRAGAN REMBANG

Mardi MaMardi Widodo¹, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti^{2*}, Sri Cacik³, Henny Sulistyanningrum⁴

¹Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, ^{2,3}Pendidikan Biologi, ⁴Pendidikan Dasar
Pascasarjana

Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

Email: abiyosotopo@gmail.com, ifaseftia@gmail.com*,
sricacik.mpd@gmail.com, hennysulistyanningrum.65@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Canva di MA Nurul Huda Kragan Rembang. Sekolah tersebut dipilih karena guru belum pernah menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan selama dua hari. Peserta pelatihan memperoleh informasi terkait cara membuat media ular tangga berbasis *canva*. Peserta pelatihan mampu membuat media ular tangga secara mandiri. Peserta pelatihan dapat menggunakan produk *media ular tangga* hasil pengembangannya saat pembelajaran. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Tim Pengabdian Masyarakat UNIROW mampu memberikan beberapa hasil, antara lain: (1) terciptanya sinergi antara UNIROW dengan YPKSI Nurul Huda Kragan, (2) respon yang baik dari peserta pelatihan dengan hasil angket sebesar lebih dari 90,68%.

Kata Kunci: canva, media pembelajaran, pelatihan, ular tangga

PENDAHULUAN

Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang merupakan salah satu kecamatan yang memiliki letak yang strategis dan berada di bagian utara Provinsi Jawa Tengah yang berbatasan dengan Provinsi Jawa Timur. Letak yang strategis tidak lantas akan berkorelasi dengan perkembangan masyarakatnya. Perkembangan masyarakat di Kecamatan Kragan dapat dilihat dari aspek sosial ekonomi keluarga dan sosial pendidikan. Perkembangan masyarakat di Kecamatan Kragan memiliki kondisi masyarakat dengan tingkat sosial ekonomi keluarga yang rendah [1]. Keadaan sosial ekonomi keluarga mempunyai peranan yang sangat penting terhadap proses perkembangan anak-anak terutama dalam bidang pendidikan. Sejalan dengan sosial ekonomi keluarga, aspek sosial pendidikan masyarakat di Kecamatan Kragan memiliki kondisi masyarakat dengan status sosial pendidikan yang masih rendah [2]. Perilaku sosial menjadi suatu bentuk tindakan atau interaksi yang berhubungan dengan orang lain. Menurut Ginanjar [3] lingkungan utama yang sangat bertanggung jawab terhadap kelangsungan pendidikan adalah keluarga, masyarakat, dan pemerintah dalam hal ini adalah sekolah.

Berdasarkan data referensi [1], sekolah di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang terdiri dari 50 sekolah dari SD/MI, SMP/MTs, dan SMA/MA/SMK. Berdasarkan jumlah sekolah yang ada di Kecamatan Kragan sekitar 66,67% sekolah didominasi oleh sekolah madrasah. Analisis awal tersebut menunjukkan bahwa populasi guru di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang banyak didominasi oleh guru madrasah. Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik madrasah di MA Nurul Huda Kragan melalui teknik *random sampling* diperoleh hasil bahwa keaktifan peserta didik dalam pembelajaran sebesar 21,77%, keantusiasan peserta didik dalam pembelajaran sebesar 13,54%, ketekunan peserta didik dalam mengerjakan tugas sebesar 47,90%, dan penggunaan media pembelajaran sebesar 7,54%. Berdasarkan angket yang diberikan kepada guru MA Nurul Huda Kragan diperoleh hasil bahwa penguasaan IT guru sebesar 54,17%, pembuatan media pembelajaran sebesar 38,53%, pembuatan lembar evaluasi berbasis permainan sebesar 23,54%, dan penggunaan aplikasi Canva sebesar 2,57%. Berdasarkan analisis angket yang diberikan kepada peserta didik dan guru madrasah diperoleh hasil bahwa perlunya penguasaan pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar, perlunya keterampilan IT untuk menunjang pembelajaran, pembelajaran yang menarik bagi peserta didik, dan meningkatkan aktivitas peserta didik dan antusias peserta didik dalam proses belajar [4].

Proses pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum kenaikan kelas maupun kelulusan [5]. Guru memberikan variasi aktivitas dan tugas pembelajaran sesuai dengan minat peserta didik. Kesenjangan dalam proses pembelajaran menjadi tantangan bagi guru maupun tenaga kependidikan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan serta membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Guru diharapkan mampu dalam membuat inovasi pembelajaran seperti media pembelajaran yang tidak membosankan [6]. Semua yang dilakukan guru bertujuan untuk dapat tersampainya materi pembelajaran serta dapat dilakukannya evaluasi belajar pada peserta didik yang menarik dan menyenangkan [7].

Media pembelajaran memiliki banyak kegunaan yang positif, salah satunya adalah meningkatkan kepekaan yang tinggi di dalam kelas dan merubah perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan semangat belajar serta rasa penasaran dari peserta didik karena praktik dalam sebuah media melibatkan imajinasi dan kepekaan peserta didik terhadap pengalaman yang akan Menambah wawasan dengan hal-hal baru melalui pemahaman yang akan dibangun dengan sebuah konsep [8]. Media pembelajaran yang sering digunakan oleh sekolah saat ini merupakan media pembelajaran dalam bentuk audio visual, alat peraga, dan benda-benda yang mudah dijumpai [9].

Guru dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang akan berpengaruh pada kegiatan pembelajaran peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan kondisi peserta didik, sehingga peserta didik diharapkan ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran [10]. Guru harus mampu membuat media pembelajaran yang tepat agar peserta didik dapat termotivasi untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan digunakan oleh guru adalah Ular Tangga [11].

Permainan Ular Tangga adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih dengan menggunakan dadu dan terdapat kotak-kotak serta gambar tangga dan ular. Pada permainan ini peserta didik diajak untuk Melakukan dan menemukan sendiri hasil belajar yang akan dicapai sehingga peserta didik secara aktif melakukan pembelajaran ini. Permainan ular tangga dapat dijadikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik, sehingga peserta didik akan cenderung tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran [12].

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi adalah canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dll. yang disediakan dalam aplikasi canva [13]. Adapun kelebihan dalam aplikasi canva ialah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan peserta didik dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam menghasilkan media pembelajaran karena tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan dengan menggunakan gawai [13]. Guru di era digital harus memberikan inovasi dalam proses pembelajaran. Salah satunya pemanfaatan aplikasi canva untuk membuat desain media pembelajaran ular tangga [14]

Sasaran mitra dari tim pengabdian masyarakat dilakukan secara random sampling seluruh madrasah di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. Berdasarkan teknik yang tim pengabdian masyarakat lakukan diperoleh MA Nurul Huda. Sekolah tersebut sangat butuh dilakukan pengabdian masyarakat karena perolehan hasil angket guru dan peserta didik. Berdasarkan hasil angket lima SMA/ MA di Kabupaten Kragan diketahui bahwa MA Nurul Huda menunjukkan hasil angket guru dan peserta didik dengan perolehan terendah dibandingkan dengan sekolah lainnya.

Berdasarkan profil MA Nurul Huda Kragan-Rembang, terlihat bahwa sarana prasana mendukung untuk dilaksanakannya pelatihan pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis canva karena tersedianya laboratorium komputer dengan akses internet yang baik. Selain itu, sumberdaya manusia yaitu guru yang cukup dimana 13 guru di MA Nurul Huda Kragan-Rembang. Dengan jumlah sumberdaya manusia tersebut mempermudah tim pengabdian masyarakat fokus dalam membimbing dan melakukan pendampingan. Selain dari segi kesediaan sarana prasana dan sumberdaya manusia, letak mitra pengabdian masyarakat dengan kampus juga menjadi pertimbangan. Jarak Kampus Universitas PGRI Ronggolawe Tuban (UNIROW) dengan MA Nurul Huda Kragan-Rembang berjarak 61,7 km atau setara dengan ditempuh dalam waktu 1 jam 34 menit.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis canva di Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang dilaksanakan di MA Nurul Huda Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang. Sekolah tersebut dipilih sebagai mitra pengabdian masyarakat karena hasil angket menyatakan bahwa kemampuan IT peserta didik dan guru di MA Nurul Huda Kragan masih rendah

Waktu pelaksanaan pelatihan secara terperinci dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Waktu Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

No.	Tanggal	Uraian Kegiatan
1.	Februari – Maret 2023	Survei ke sekolah Pembuatan Proposal Pengabdian Masyarakat Penentuan lokasi dan sasaran Masyarakat Perijinan kepada Mitra
2.	April - Mei 2023	Penyusunan bahan/materi pelatihan
3.	Juni 2023	Penyampaian materi aplikasi <i>canva</i> serta pengembangan dengan <i>canva</i> pada materi-materi yang diajarkan di kelas
4.	Juli 2023	Pengembangan dan pendampingan media pembelajaran ular tangga berbasis <i>canva</i> untuk masing-masing peserta pelatihan
5.	Agustus- November 2020	Publikasi, Luaran, Evaluasi, dan Laporan Akhir

Metode pendekatan yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan mitra adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran ular tangga berbasis *canva*). Tahapan pelatihan yang dilakukan adalah:

Tahap persiapan

Pada tahap persiapan, hal-hal yang dilakukan meliputi:

- Survei lokasi sasaran pengabdian masyarakat.
- Membuat proposal pengabdian masyarakat
- Penentuan lokasi dan sasaran pengabdian masyarakat
- Mengurus perijinan kepada Mitra
- Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: *slide power point* materi aplikasi *canva*, cara pembuatan akun guru pada aplikasi *canva*, serta pengembangan media pembelajaran ular tangga berbasis *canva* pada materi-materi yang diajarkan di kelas.

Tahap pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilaksanakan di sekolah mitra yaitu MAs Nurul Huda Kragan. Pelaksanaan pelatihan telah dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan rencana. Setelah

pelatihan dilakukan, peserta pelatihan diberikan angket dan diperoleh hasil bahwa peserta banyak yang menjawab sangat setuju bahwa (1) materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta, (2) metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan jenis kebutuhan yang diperlukan untuk mitra, (3) kemampuan instruktur pelatihan dalam memberikan pelatihan sudah sesuai harapan, (4) peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan, (5) pelatihan dapat memberikan penyegaran pikiran untuk peserta, (6) peserta mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (7) peserta mampu menyerap ilmu keterampilan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan, (8) terdapat relevansi kondisi saat ini dengan pelatihan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan kedelapan item pernyataan tersebut item ke-5 yaitu peserta mendapat penyegaran pikiran sebesar 92,94 %. Sedangkan perolehan skor terendah adalah item ke-6. Item ke-6 yaitu Materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta yang memberikan hasil terendah sebesar 87,03%. Hasil perolehan setiap indikator sebagai berikut

Tabel 2. Angket Hasil Peserta Pelatihan

Indikator Ke-	Pernyataan yang diberikan	MAs Nurul Huda
1	Materi pelatihan yang diberikan sesuai yang dibutuhkan peserta	90,40
2	Metode pelatihan yang digunakan sesuai dengan jenis kebutuhan yang diperlukan untuk mitra	90,64
3	Kemampuan instruktur pelatihan dalam memberikan pelatihan sudah sesuai harapan	90,09
4	Peserta antusias yang tinggi dalam pelatihan	91,90
5	Pelatihan dapat memberikan penyegaran pikiran untuk peserta	92,94
6	Peserta mampu menyerap ilmu pengetahuan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan	87,03
7	Peserta mampu menyerap ilmu keterampilan yang diberikan setelah mengikuti pelatihan	90,65
8	Terdapat relevansi kondisi saat ini dengan pelatihan yang telah dilaksanakan	91,76

Berdasarkan hasil rata-rata angket hasil peserta pelatihan setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *canva* di sekolah mitra yaitu MAs Nurul Huda Kragan diperoleh hasil bahwa 90,68 %. Hasil ini menyatakan bahwa peserta pelatihan memberikan respon sangat baik sesuai kriteria respon pada **Tabel 3.** berikut ini.

Tabel 3 Kriteria Persentase Respon Peserta

Angka	Kategori
0-10%	Sangat Kurang
11-40%	Kurang
41-60%	Cukup
61-90%	Baik
91-100%	Sangat Baik

(Sumber: [15])

Selain respon peserta yang berupa angket, tim pengmas juga memberikan *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam pelatihan menggunakan aplikasi *canva*. Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta pelatihan maka dilakukan analisis sebelum dan setelah pelaksanaan pelatihan menggunakan aplikasi *canva* melalui *pretest* dan *posttest*.

Secara umum kemampuan peserta pelatihan sebelum dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *canva* belum banyak yang mengetahui tentang aplikasi *canva* belum mengetahui cara menggunakan aplikasi *canva*, belum tau cara menggunakan setiap fitur pada aplikasi *canva* semua terkait dua aplikasi tersebut yang terlihat hasil *pretest* pelatihan penggunaan aplikasi *canva*.

Persentase rata-rata hasil *pretest* ini menunjukkan bahwa banyak peserta yang sangat kurang dalam pemahaman tentang materi yang akan dilatihkan melalui pemberian beberapa soal *pretest* dan peserta yang sangat baik pemahamannya tentang materi yang akan dilatihkan sangat sedikit sehingga pelatihan ini sangat penting untuk dilakukan dengan tujuan yang telah disampaikan diawal.

Setelah dilakukan pelatihan penggunaan aplikasi *canva* selama 2 hari, dilakukan pemberian *posttest*. Secara umum kemampuan peserta pelatihan setelah dilakukan penggunaan aplikasi *canva* telah mampu menguasai semua yang diajarkan saat pelatihan, terlihat pada hasil *posttest* penggunaan aplikasi *canva*.

Persentase rata-rata hasil *posttest* menunjukkan bahwa banyak peserta yang sangat baik memahami tentang materi yang akan dilatihkan melalui pemberian beberapa soal *posttest* dan peserta yang sangat kurang pemahamannya tentang materi yang telah dilatihkan sangat sedikit sehingga

pelatihan ini diartikan sangat membantu mitra dalam menangani permasalahan pada masing masing mitra melalui pelatihan penggunaan aplikasi *canva* .

SIMPULAN

Setelah dilaksanakan Program Pengabdian Masyarakat, dapat disimpulkan sebagai berikut: Rata-rata hasil *pretest* kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *canva* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 92,31%; 46,15%; 25,64%; dan 5,77%. Sedangkan, rata-rata hasil *posttest* kemampuan peserta dalam pelatihan penggunaan aplikasi *canva* dari kurang, cukup, baik, dan baik sekali secara berturut-turut memberikan hasil sebagai berikut 0 %; 0 %; 22,98%' dan 76,92%. Sehingga dapat diartikan hasil *posttest* dalam pelatihan penggunaan aplikasi *canva* menunjukkan peningkatan yang signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. P. S. K. Rembang, "Kecamatan Kragan Dalam Angka 2019," *Badan Pus. Stat. Kabupaten Rembang*, 2019.
- [2] M. S. Fatwa, "Dinamika Pendidikan Masyarakat Nelayan di Desa Pandangan Wetan Kecamatan Kragan Kabupaten Rembang," in *Forum Ilmu Sosial*, 2016, vol. 43, no. 1, pp. 38–45.
- [3] M. H. Ginanjar, "Urgensi Lingkungan Pendidikan Sebagai Mediasi Pembentukan Karakter Peserta Didik," *Edukasi Islam. J. Pendidik. Islam*, vol. 2, no. 04, 2017.
- [4] A. Permatasari, "Dampak Pembelajaran Online Bagi Peningkatan Kemampuan IT Guru UPT SMK Negeri 3 Muara Enim," *J. Innov. Teach. Instr. Media*, vol. 1, no. 2, pp. 166–170, 2021.
- [5] H. Gunawan and Z. Zinnurain, "Pengaruh Penggunaan Media Ms Powerpoint Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa," *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, pp. 11–19, 2019.
- [6] R. Ceha, E. Prasetyaningsih, and I. Bachtiar, "Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Kegiatan Pembelajaran," *ETHOS J. Penelit. dan Pengabd. Kpd. Masy.*, pp. 131–138, 2016.
- [7] I. R. Karo-Karo and R. Rohani, "Manfaat media dalam pembelajaran," *AXIOM J. Pendidik. Dan Mat.*, vol. 7, no. 1, 2018.
- [8] A. Kadarwati and I. Malawi, *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*. Cv. Ae Media Grafika, 2017.
- [9] S. Nurfadhillah, *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.
- [10] N. Nurhayati, "Pemilihan media pembelajaran," *Univ. Muhammadiyah Sidoarjo*, 2018.
- [11] A. Suryani and R. N. Rosa, "Using a board game 'snake and ladder' in teaching speaking at junior high school," *J. English Lang. Teach.*, vol. 2, no. 2, pp. 16–24, 2014.
- [12] R. R. Wandini, E. S. D. Damanik, S. H. Daulay, and W. Iskandar, "the Effect of Snake and Ladder Game on Student Learning Outcomes in Studying of Islamic History 'Fathu Mecca' At the Elementary School Muhammadiyah, North Sumatera, Indonesia," *Al-Bidayah J. Pendidik. dasar Islam*, vol. 13, no. 1, pp. 167–178, 2021.
- [13] A. P. Gehred, "Canva," *J. Med. Libr. Assoc. JMLA*, vol. 108, no. 2, p. 338, 2020.
- [14] W. A. B. W. Mohammad, R. B. Kechil, and A. B. M. Mydin, "TeKnow: A KNOWLEDGEABLE GAME FOR KIDS," *ENHANCING Innov. e-LEARNING Futur. Prep.*, p. 120, 2023.
- [15] M. Prestasi and P. B. Akuntansi, "Arikunto, Suharsimi. 2012. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara," *Universitas (Stuttg.)*, vol. 137, p. 142, 2014.