

# Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *Hypercontent* di Sekolah Dasar Al Ikhwan

Melly Admelia\*, Nabila Farhana, Siti Salwa Agustiana, Annisa Intanina Fitri, Laily Nurmalia  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jakarta

## Article Info

### Article history:

Received October 12, 2021  
Accepted December 15, 2021  
Published July 1, 2022

### Kata Kunci:

Canva  
Modul pembelajaran  
Interaktif hypercontent

## ABSTRAK

Pada masa pandemi *Covid-19* yang dialami oleh seluruh dunia kondisi ini mengakibatkan terganggunya kesehatan manusia, selain itu juga mengakibatkan terhambatnya aktivitas manusia di luar rumah, sehingga segala aktivitas harus dilakukan di dalam rumah. Aktivitas yang terhambat salah satunya yaitu kegiatan belajar mengajar. Maka dari itu teknologi merupakan hal yang sangat penting dalam kondisi seperti ini terutama bagi para pendidik. Pemakaian teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan kemajuan *IT* di maksudkan agar kegiatan pembelajaran masih efektif meskipun terhalang oleh pandemi *Covid-19* tersebut antara lain yaitu aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan *Microsoft Word* dan *Canva* itu efektif digunakan oleh para guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren. Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variable penelitian. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Canva* dan *Microsoft Word* efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren.



## Corresponding Author:

Melly Admelia,  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Jakarta  
Jl. K.H. Ahmad Dahlan, Cireundeu, Kec. Ciputat Tim., Kota Tangerang Selatan, Banten 15419  
Email: \*mellyadmelia07@gmail.com

## 1. PENDAHULUAN

Pada abad ke-21 ini di mana semua orang sudah berevolusi dalam penggunaan dan pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi ini memiliki tujuan dalam membantu individu dalam melakukan kegiatan khususnya dalam hal-hal yang sulit untuk dijangkau dengan hanya mengandalkan tangan kosong [1]. Pada masa Pandemi *Covid-19* ini mengakibatkan terganggunya kesehatan manusia, selain itu juga mengakibatkan terhambatnya aktivitas manusia di luar rumah, sehingga segala aktivitas harus dilakukan di dalam rumah. Aktivitas yang terhambat salah satunya adalah kegiatan belajar mengajar, padahal kegiatan belajar mengajar harus tetap dilakukan karena pendidikan merupakan aspek terpenting untuk memajukan generasi bangsa. Kondisi ini mengharuskan tenaga pendidik untuk mampu menggunakan pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi berupa *e-learning* atau menggunakan media secara *online*, selain guru yang harus menggunakan media *online* siswa juga harus menggunakan media *online*. Kegiatan belajar mengajar di dalam rumah ini disebut juga dengan pembelajaran secara daring.

Tenaga pendidik atau guru dapat melakukan pembelajaran daring di mana pun yang merupakan keuntungan dari pembelajaran secara daring tetapi ada juga kendala dari pembelajaran secara daring yaitu selain kendala sinyal internet yang berbeda-beda kekuatannya, ada juga keterampilan guru dalam mengaplikasikan media *e-learning* yang masih kurang, masih banyak guru atau tenaga pendidik yang kurang berinovasi dalam pemberian media pembelajaran kepada siswa karena keterbatasan kemampuan yang

dimiliki masing-masing guru, namun adanya keterbatasan tersebut tidak boleh dibiarkan saja, guru harus tetap terus belajar dan berinovasi terhadap perkembangan zaman. Hal tersebut, mengharuskan guru untuk mampu membuat media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut John Renold Siregar [3] adalah salah satu unsur yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan proses kegiatan pembelajaran dalam keseluruhan program dan jenjang, sehingga kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh seorang pendidik yang profesional. Menurut Munandi [4] yang menjelaskan mengenai fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sumber belajar. Seorang guru merupakan bagian terpenting dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan sesuai dengan indikator yang telah dibuat dan disusun sesuai dengan kebutuhan siswa dengan memenuhi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, sehingga guru dalam pembelajaran secara daring ini harus mampu membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat guru juga harus berinovasi dan juga kreatif serta aktif atau interaktif, dengan demikian guru harus membuat mampu media pembelajaran secara interaktif.

Menurut [6] media pembelajaran interaktif yaitu gambaran dari media pembelajaran yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam prosesnya akan memberikan pengaruh antara satu dengan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Berdasarkan pengertian mengenai media pembelajaran interaktif yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif yaitu salah satu media pembelajaran yang dapat membantu tenaga pendidik dalam menjelaskan atau menyampaikan materi pembelajaran yang memiliki sifat abstrak atau konkret di mana siswa akan mendapat pengaruh dengan saling memberikan respon antara satu dengan yang lainnya. Media pembelajaran agar lebih berinovasi dengan perkembangan teknologi dapat menggunakan media secara *hypercontent*.

Menurut Herlina [7] *hypercontent* merupakan rancangan yang digunakan untuk memberikan gambaran suatu *content* yang terhubung dengan konten lainnya secara bersamaan, dalam hal ini memiliki pemahaman mengenai konten yang dihubungkan menggunakan *link* dengan maksud untuk menghubungkan konten satu dengan konten yang lainnya itu disebut dengan *hypercontent*. *Hypercontent* dapat dijadikan bahan pembelajaran pada masa pembelajaran jarak jauh karena dapat dikembangkan dengan sistem berbasis teknologi informasi, *hypercontent* tidak hanya memuat teks saja, tetapi juga berisi gambar konkret ataupun gambar animasi, berbagai macam video, dan juga audio. Bahan pembelajaran dengan menggunakan *QR code* dan *link* ini merupakan salah satu dari ciri pembelajaran *online* karena untuk mengaksesnya perlu menggunakan internet, namun dengan menggunakan *QR code* yang disimpan atau diunduh di *cloud* dapat digunakan secara *offline*. Berdasarkan paparan mengenai *hypercontent*, menunjukkan bahwa bahan ajar berupa media pembelajaran secara *hypercontent* dapat digunakan secara *online* dan juga *offline* dalam proses pembelajaran. Menurut [8] media pembelajaran interaktif secara *hypercontent* ini dapat direalisasikan dalam bentuk modul pembelajaran, karena akan menjadi lebih menarik dan ringkas dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memadukan teknologi ke dalam dunia pendidikan, di mana modul pembelajaran interaktif secara *hypercontent* ini dapat digunakan menggunakan teknologi seperti laptop atau komputer dan menggunakan jaringan internet untuk mengakses gambar, video, dan audio menggunakan *Quick Response Code (QR Code)* dan juga *link*.

Menurut [9] modul pembelajaran merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis sesuai dengan kurikulum yang dibuat dalam bentuk satuan pembelajaran yang memungkinkan untuk dipelajari secara mandiri dalam satu waktu agar peserta didik dapat menguasai kompetensi yang diberikan atau diajarkan oleh guru. Modul dalam proses pembelajaran yang inovatif dan efektif adalah modul yang interaktif di mana modul tersebut dapat melibatkan peserta didik secara aktif dan modul tidak boleh menekankan hanya satu aspek saja tetapi juga harus ditekankan pada aspek kognitif, aspek afektif, dan juga aspek psikomotorik. Modul pembelajaran dapat dibuat dengan berbagai macam aplikasi *design*, salah keduanya adalah dengan menggunakan aplikasi *canva* dan juga *microsoft word*.

Pada pembuatan modul pembelajaran dapat digunakan berbagai macam aplikasi *design* salah satunya adalah dengan menggunakan *canva*. Pembuatan modul pembelajaran menggunakan aplikasi *canva* memiliki alasan karena aplikasi *canva* merupakan aplikasi yang mudah di akses menggunakan *HandPhone* maupun laptop dan juga aplikasi *canva* mudah digunakan dalam segala usia, sekalipun bukan usia milenial karena mudah dipahami penggunaannya dengan fitur yang mudah diakses. Menurut Garris [10] *canva* merupakan suatu program *design* secara *online* yang menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, perkantoran, wirausaha, dan lain-lain seperti resume, presentasi, brosur, grafik, pamflet, infografis, video, spanduk, bulletin, penanda buku, sertifikat, undangan, kartu ucapan, logo, dan lain sebagainya di mana itu semua tersedia pada aplikasi *canva*. Menurut Tanjung & Faiza [11] menjelaskan mengenai kelebihan aplikasi *canva* yaitu, pertama memiliki keberagaman *design* grafis, *template*, animasi,

dan juga nomor halaman yang menarik. Kedua, meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran karena aplikasi canva memiliki banyak fitur yang menarik. Ketiga, aplikasi canva memiliki resolusi gambar dan video yang baik, *template* yang digunakan untuk membuat power point juga dapat di cetak dengan ukuran yang sesuai power point dengan otomatis. Keempat, mengakses fitur dan mendesain pada aplikasi canva tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa dengan menggunakan gawai. Aplikasi canva ini juga memiliki kekurangan yang mendasar, yaitu mengaksesnya membutuhkan internet dan juga tidak semua fitur seperti *template* disediakan secara gratis, karena ada beberapa *template* yang berbayar. Peneliti memilih menggunakan aplikasi canva dalam membuat modul pembelajaran karena aplikasi canva dapat digunakan dengan mudah untuk semua usia dan dapat menghemat waktu guru dalam membuat desain modul pembelajaran. Pembuatan modul pembelajaran dengan aplikasi canva hanya untuk membuat desain atau *template* dan juga berbagai macam elemen selanjutnya untuk mengisi teks pada modul pembelajaran dapat menggunakan *Microsoft Word*, sebenarnya pengisian teks bisa langsung di aplikasi canva, hanya saja penggunaan *Microsoft Word* dalam pembuatan teks bertujuan agar lebih rapi, karena dapat diatur dengan ukuran *font*, bentuk *font*, margin, dan lain sebagainya. Berdasarkan penjelasan mengenai aplikasi canva, aplikasi canva memiliki banyak keunggulan dan memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berupa modul, selain itu banyak keunggulan lainnya seperti mampu membuat surat undangan, resume, dan lain sebagainya.

Menurut Dhanta [12] aplikasi merupakan perangkat lunak yang diciptakan oleh suatu perusahaan komputer yang memiliki tujuan untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, perangkat lunak yang dimaksud salah satunya yaitu, *Microsoft Word*. *Microsoft Word* merupakan aplikasi yang sangat mendasar dalam pembuatan bahan ajar atau media pembelajaran, dalam pembuatan modul pembelajaran penggunaan *Microsoft Word* ini bertujuan untuk membuat text materi di mana terdapat berbagai macam fitur untuk merapihkan tulisan atau isi teks pada modul pembelajaran, selain itu aplikasi ini juga dapat mempermudah saat pembuatan halaman secara otomatis dan juga pembuatan daftar pustaka secara otomatis, dan masih banyak lagi kegunaan aplikasi *Microsoft Word* ini.

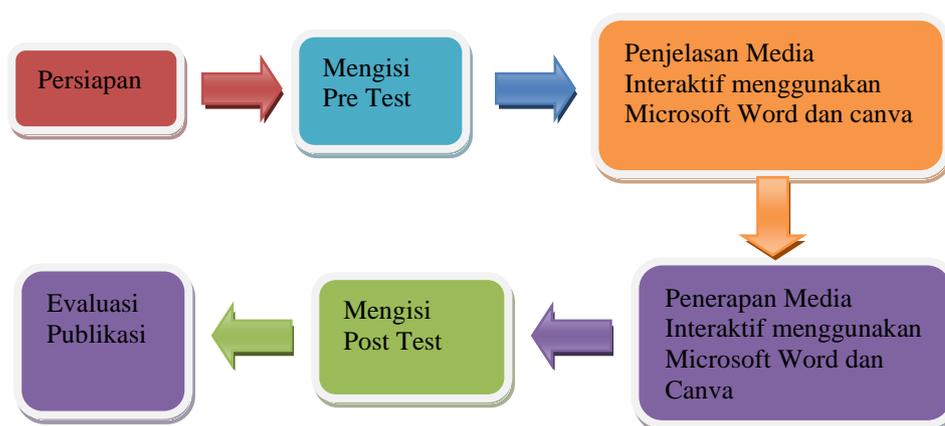
Berdasarkan penjelasan di atas yang dapat diperoleh kesimpulan dilihat dari kebutuhan yang dibutuhkan oleh guru di SD Al Ikhwan Pondok Aren, yaitu masih kurangnya kemampuan guru dalam membuat bahan ajar atau media pembelajaran *online* secara interaktif, dari rentang usia yang mahasiswa tanyakan dengan salah satu guru pamong di sekolah tersebut terdapat guru dengan rentang usia nya lebih dominan yaitu usia yang tidak termasuk usia milenial, sehingga media online secara interaktif yang tepat untuk dilakukan pelatihan ini adalah media *hypercontent* secara interaktif berupa pembuatan modul pembelajaran menggunakan aplikasi canva dan juga *Microsoft Word*. Dengan demikian, mahasiswa membuat program kerja berupa pelatihan dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Penggunaan Teknologi Melalui Pelatihan “Media *Hypercontent*” secara Interaktif di SD Al Ikhwan Pondok Aren.

Pemberdayaan dengan pelatihan ini dimaksudkan, karena adanya permasalahan pada guru di SD Al Ikhwan Pondok Aren yang masih kurang mampu membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, masalah pada program pengabdian ini dirumuskan menjadi apakah media pembelajaran *hypercontent* secara interaktif dengan menggunakan aplikasi canva dan *Microsoft Word* efektif guru di Sekolah Dasar Al Ikhwan Pondok Aren.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variable penelitian. Analisis data bersifat kuantitatif deskriptif, dan hasil penelitian lebih menekankan proses dan hasil dari pelatihan. Populasi penelitian ini sebanyak 32 orang, 7 guru dan 25 lainnya merupakan partisipan umum dan penentuan sampel menggunakan teknik random sampling yang diperoleh dari masing-masing pengisian Pre Test dan Post Test berjumlah 20 sampel.

Metode tambahan yang digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan solusinya, yaitu menggunakan metode dengan analisis SWOT (*Strength, Weakness, Opportunities, Threat*) dengan mengidentifikasi beberapa faktor secara sistematis dalam menyusun suatu usaha atau strategi SO, ST, WO, dan WT menggunakan matriks SWOT. Menurut Munawir [13] matriks SWOT digunakan sebagai alat yang dipakai dalam menyusun faktor-faktor untuk mengidentifikasi permasalahan dan menentukan solusinya. Penggunaan analisis SWOT ini dapat memaksimalkan kekuatan dan peluang namun juga saat bersamaan dapat meminimalkan kelemahan dan juga ancaman.



Gambar 1 Diagram Alur Kegiatan

Gambar diagram alur kegiatan yang dilaksanakan meliputi: 1) Persiapan: Sebelum pelatihan dimulai, kami para peneliti sudah datang terlebih dahulu ke tempat yang mana akan dilaksanakan pelatihan tersebut, peneliti melakukan persiapan alat-alat yang akan digunakan untuk pelatihan, dan peneliti memeriksa terlebih dahulu terkait sinyal internet apakah bagus atau buruk. 2) Mengisi Pre Test: Sebelum memasuki ke acara inti, para peserta dipersilakan untuk mengisi Pre Test yang telah diberikan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa jauh para peserta mengetahui tentang media interaktif sebelum dijelaskan oleh narasumber. 3) Penjelasan Media Interaktif menggunakan Microsoft Word dan Canva: Narasumber menjelaskan kepada para peserta terkait media interaktif dengan menggunakan Microsoft Word dan Canva, disertai dengan adanya sesi tanya jawab. 4) Penerapan Media Interaktif menggunakan Microsoft Word dan Canva: Narasumber memberikan contoh terkait penerapan media interaktif dengan menggunakan Microsoft Word dan Canva. 5) Mengisi Post Test: Setelah para peserta mendengarkan dan juga memahami materi tentang media interaktif menggunakan Microsoft Word dan Canva yang sudah dijelaskan oleh narasumber, para peserta dipersilakan untuk mengisi Post Test yang sudah diberikan oleh peneliti untuk mengetahui seberapa faham nya para peserta terkait media interaktif menggunakan Microsoft Word dan Canva setelah dijelaskan oleh narasumber. 6) Evaluasi publikasi: Setelah pelatihan dan penelitian selesai dilaksanakan dan dibuat laporan akhir maka penelitian ini akan akan dipublikasikan ke jurnal pengabdian masyarakat.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan Microsoft Word dan Canva itu efektif digunakan oleh para guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren. Peserta pelatihan ini berjumlah 32 orang, yang merupakan 7 guru dari SD AL-Ikhwan dan 25 orang lainnya adalah peserta umum. Saat peneliti memberikan Pre Test yang harus diisi oleh para peserta sebelum kegiatan inti dimulai.

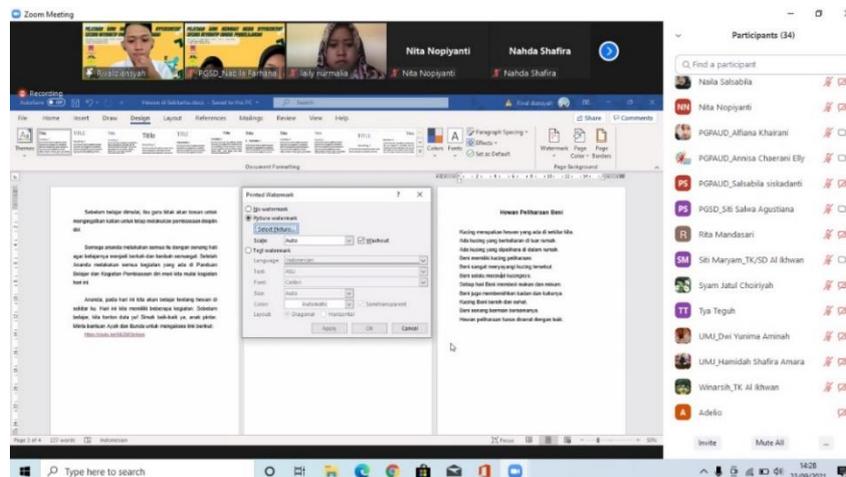
Tabel 1 Hasil Pre Test pengetahuan guru tentang aplikasi canva dan microsoft word

| No | Pertanyaan   | Mudah/Pernah/Ya | Sulit/BelumPernah/Tidak | Total |
|----|--|-----------------|-------------------------|-------|
| 1. | Bagaimana pendapat Bapak/ibu mengenai media yang digunakan selama pembelajaran daring? | 19              | 1                       | 20    |
| 2. | Apakah pembuatan media untuk pembelajaran daring mudah dilakukan ?                     | 6               | 14                      | 20    |
| 3. | Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mendengar media hypercontent sebelumnya?                 | 1               | 19                      | 20    |
| 4. | Apakah bapak/ibu sudah pernah mendengar mengenai media interaktif sebelumnya ?         | 14              | 6                       | 20    |
| 5. | Seperti apa media interaktif yang  | 14              | 6                       | 20    |

Bapak/Ibu ketahui selama ini?

|     |   |    |    |    |
|-----|---|----|----|----|
| 6.  | Apakah Bapak/ibu sudah pernah membuat media seperti modul pembelajaran sebelumnya?  | 8  | 12 | 20 |
| 7.  | Apakah Bapak/Ibu sudah pernah mendonar aplikasi Canva dan Microsoft Word sebelumnya?  | 19 | 1  | 20 |
| 8.  | Jika pernah, apakah Bapak/Ibu memiliki pengalaman dalam memakai aplikasi tersebut?  | 16 | 4  | 20 |
| 9.  | Menurut bapak/ibu, apakah aplikasi tersebut mudah digunakan?  | 13 | 7  | 20 |
| 10. | Apakah Bapak/Ibu tertarik untuk mengikuti pelatihan pembuatan media interaktif menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word? | 19 | 1  | 20 |

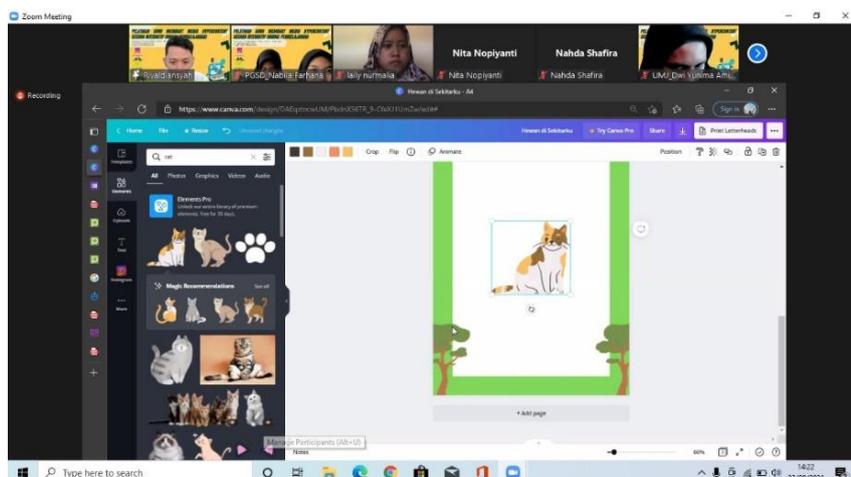
Dari hasil survey tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengetahui membuat media pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word* dan tidak pernah menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran sekolah dasar di dalam kelas. Setelah kami mengetahui hasil survey tersebut kami memberikan sosialisasi berupa pelatihan mengenai penjelasan dari aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word* tersebut. Hal ini dilakukan agar para guru dapat memahami dan menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word* sebagai bentuk variasi media pembelajaran yang inovatif dan berkembang. Kami telah memfasilitasi narasumber yang ahli di dalam bidang tersebut untuk menjelaskan kepada guru-guru cara penggunaan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word* sebagai media interaktif berbasis teknologi di kelas.



Gambar 2 Gambar saat memberikan contoh penerapan menggunakan Microsoft Word

Pada pelatihan ini, narasumber memberikan penjelasan dan beberapa praktek langsung dengan materi di antara lain memperkenalkan secara dasar aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word*, cara menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word*, dan cara pembuatan modul menggunakan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word*. Setelah peserta memahami penjelasan yang diberikan oleh narasumber, kegiatan selanjutnya adalah peserta langsung diberikan praktek penggunaan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word*. Para peserta memperhatikan bagaimana narasumber menjelaskan pembuatan modul penggunaan aplikasi *Canva* dan *Microsoft Word* dengan detail mulai dari segi warna, font yang digunakan serta gambar yang cocok sesuai dengan tema modul tersebut. Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan didalam aplikasi *Canva*. Sedangkan aplikasi *Microsoft Word* atau *Microsoft*

Office Word atau Word adalah perangkat lunak [pengolah kata](#) (*word processor*) andalan [Microsoft](#). Adapun jenis-jenis presentasi kreatif, Pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.



Gambar 3 Gambar mempraktikkan cara penggunaan Canva

Setelah guru diberitahukan tentang menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft Word untuk pembuatan media interaktif, narasumber melakukan interaksi dengan guru-guru dengan cara membuka sesi tanya jawab untuk memperdalam pengetahuannya mengenai aplikasi Canva dan Microsoft Word. Setelah narasumber menjawab pertanyaan-pertanyaan dari para guru, para guru diberikan kuesioner Post Test kembali. Kuesioner Pre Test yang pertama tim instruktur berikan bertujuan untuk mengukur pengetahuan mengenai aplikasi canva dan Microsoft Word untuk mengukur ke efektifan aplikasi Canva dan Microsoft Word sebagai salah satu media pembelajaran berbasis interaktif. Aplikasi Canva dan Microsoft Word dapat menarik perhatian dan minat belajar bagi peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang efektif, kreatif, serta kondusif. Skala dalam penilaian ini adalah 1 (**sangat tidak setuju**), 2 (**tidak setuju**), 3 (**ragu-ragu**), 4 (**setuju**), 5 (**sangat setuju**) dan hasil instrument tersebut didapatkan dalam tabel 2 .

Tabel 2 Hasil Post Test keefektifan aplikasi Canva dan Microsoft Word dalam pembelajaran

| No | Variabel Penilaian   | Skala penilaian |   |    |   |    | Total |
|----|--|-----------------|---|----|---|----|-------|
|    |  | 1               | 2 | 3  | 4 | 5  |       |
| 1. | Apakah Bapak/ibu sudah memahami lebih banyak lagi mengenai media interaktif daripada sebelumnya ?    | 1               |   | 4  |   | 15 | 20    |
| 2. | Seperti apa pemahaman bapak/ibu mengenai media interaktif setelah melakukan pelatihan ?              | 2               |   |    |   | 18 | 20    |
| 3. | Apakah bapak/ibu sudah memahami lebih banyak lagi mengenai media hypercontent dari pada sebelumnya ? | 1               |   | 6  |   | 13 | 20    |
| 4. | Setelah pelatihan, apakah sekarang bapak/ibu bias menggunakan aplikasi Canva dan Microsoft word?     | 2               |   | 4  |   | 14 | 20    |
| 5. | Apakah menurut Bapak/ibu aplikasi canva dan Microsoft Word mudah untuk dilakukan?                    |                 |   | 8  |   | 12 | 20    |
| 6. | Apakah aplikasi tersebut efektif untuk diterapkan saat pembelajaran daring?                          |                 |   | 11 |   | 9  | 20    |
| 7. | Bagaimana pendapat Ibu/bapak mengenai pelatihan cara membuat media interaktif                        | 2               |   |    |   | 18 | 20    |

|     |   |    |    |    |
|-----|---|----|----|----|
|     | yang baru saja dilaksanakan hari ini ?  |    |    |    |
| 8.  | Apakah Bapak/Ibu masih tertarik untuk menggunakan media interaktif dalam pembelajaran daring?           |    | 20 | 20 |
| 9.  | Apakah Bapak/Ibu akan membuat media seperti modul pembelajaran untuk media pembelajaran daring?         | 11 | 9  | 20 |
| 10. | Ibu/Bapak di harapkan untuk memberikan kritik dan saran sebagai bahan evaluasi untuk kami. Terima Kasih | 1  | 19 | 20 |

Berdasarkan hasil pre dan post test yang dijawab oleh peserta pelatihan dapat dihasilkan berupa analisis menggunakan matriks analisis SWOT mengenai kegiatan pelatihan ini dengan menganalisis data dengan faktor internal dan eksternal. Maka penilaian responden terhadap faktor internal dalam pelatihan aplikasi *canva* menggambarkan kekuatan dan kelemahan dalam penggunaan aplikasi *canva* dalam pembuatan modul pembelajaran *hypercontent* secara interaktif di SD Al Ikhwan.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut peneliti membuat matriks SWOT sebagai alat dalam menyusun faktor-faktor secara ringkas bagaimana kelebihan dan kelemahan internal dimana disesuaikan juga dengan peluang dan ancaman yang ada pada pemilihan pelatihan pembuatan modul pembelajaran *hypercontent* secara interaktif menggunakan aplikasi *canva* di SD Al Ikhwan. Matriks SWOT dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Matriks Analisis SWOT

|      | IFAS  | KEKUATAN (STRENGTH)  | KELEMAHAN (WEAKNESS)   |
|------|---|--|--|
| EFAS |   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi Canva mudah diakses melalui HandPhone ataupun laptop.</li> <li>2. Aplikasi Canva memiliki berbagai fitur lucu dan unik.</li> <li>3. Aplikasi Canva dapat memudahkan dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif <i>hypercontent</i>.</li> <li>4. Modul pembelajaran interaktif <i>hypercontent</i> dapat diterapkan dalam pembelajaran daring yang efektif.</li> <li>5. Menambah kreatifitas guru.</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kurangnya pemahaman aplikasi Canva terhadap beberapa guru di SD Al Ikhwan.</li> <li>2. Fitur aplikasi Canva tidak semuanya gratis.</li> <li>3. Aplikasi Canva tidak dapat diakses secara <i>offline</i>.</li> <li>4. Modul pembelajaran interaktif <i>hypercontent</i> perlu menggunakan 2 aplikasi.</li> <li>5. Sinyal internet dapat mempengaruhi kinerja aplikasi Canva.</li> </ol> |
|      | PELUANG (OPPORTUNITIE)  | STRATEGI (S + O)   | STRATEGI ( W+O)  |
|      | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Media pembelajaran lebih berkembang.</li> <li>2. Meningkatnya daya tarik saat proses pembelajaran.</li> <li>3. Perkembangan teknologi dalam pembuatan modul pembelajaran.</li> <li>4. Orang tua lebih mudah mengakses materi</li> </ol> | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengembangkan media pembelajaran melalui aplikasi Canva.</li> <li>2. Memberikan daya tarik saat proses pembelajaran dengan fitur lucu dan unik di aplikasi Canva.</li> <li>3. Mengembangkan teknologi dalam</li> </ol>   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meningkatkan pemahaman terhadap aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru.</li> <li>2. Mengoptimalkan fitur aplikasi Canva untuk meningkatkan daya tarik saat proses pembelajaran.</li> </ol>  |

- |  |   |  |
|--|---|--|
| <p>pembelajaran.</p> <p>5. Berdampak baik terhadap akreditasi sekolah.</p> | <p>pembuatan modul pembelajaran interaktif <i>hypercontent</i> melalui aplikasi Canva.</p> <p>4. Memudahkan orang tua dalam mengakses materi saat pembelajaran daring.</p> <p>5. Menambah kreatifitas guru sehingga berdampak baik terhadap akreditasi sekolah.</p> | <p>3. Menyediakan fasilitas internet di Sekolah untuk mengakses aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran.</p> <p>4. Memaksimalkan pengetahuan guru dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif agar mempermudah orangtua dalam mengakses materi pembelajaran.</p> <p>5. Meningkatkan kualitas internet yang sudah di sediakan di sekolah.</p> |
|--|---|--|

ANCAMAN (THREAT)

1. Banyaknya media pembelajaran yang lebih menarik.
2. Guru sekolah lain memiliki kreatifitas yang lebih tinggi.
3. Terdapat aplikasi yang lebih mudah diakses tanpa menggunakan internet.
4. Adanya aplikasi lain yang memiliki berbagai fitur tanpa biaya.
5. Daya saing antara efektifitas modul pembelajaran dengan buku pembelajaran.

STRATEGI (S + T)

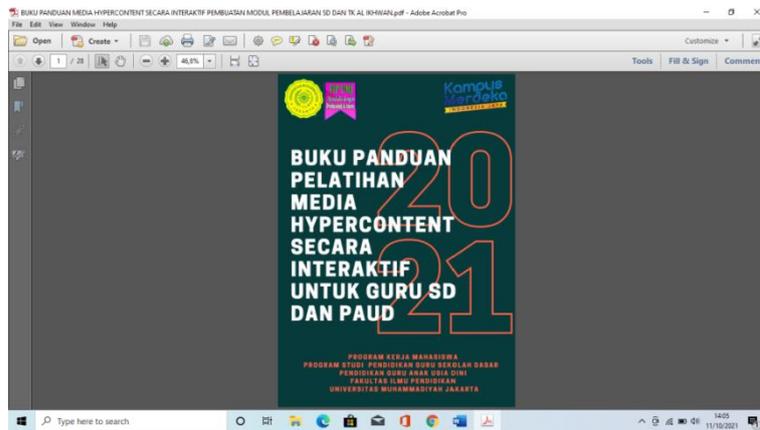
1. Mengoptimalkan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran agar lebih menarik.
2. Menggunakan berbagai fitur lucu dan unik yang terdapat dalam aplikasi Canva untuk meningkatkan kreatifitas guru.
3. Memanfaatkan aplikasi Canva saat mengakses secara online untuk pembuatan modul pembelajaran.
4. Menayangkan hasil penggunaan canva dengan media yang menarik.
5. Mengembangkan kreatifitas guru dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *Hypercontent*.

STRATEGI (W + T)

1. Membuat modul pembelajaran semenarik mungkin menggunakan aplikasi canva
2. Adanya pelatihan pembuatan modul khusus untuk guru sebagai media pembelajaran dengan aplikasi canva
3. Mengoptimalkan pembuatan modul pembelajaran yang menyerupai buku pembelajaran dengan fitur yang menarik menggunakan aplikasi canva
4. Karena tidak semua fitur canva free, maka dari itu guru harus mempunyai kreatifitas yang tinggi yaitu memanfaatkan fitur canva yang free.
5. Mengedukasi tentang aplikasi canva yang walaupun berbasis online tetapi lebih unggul dari segi fitur, kelengkapan template, unik, dan dapat menarik perhatian dari murid

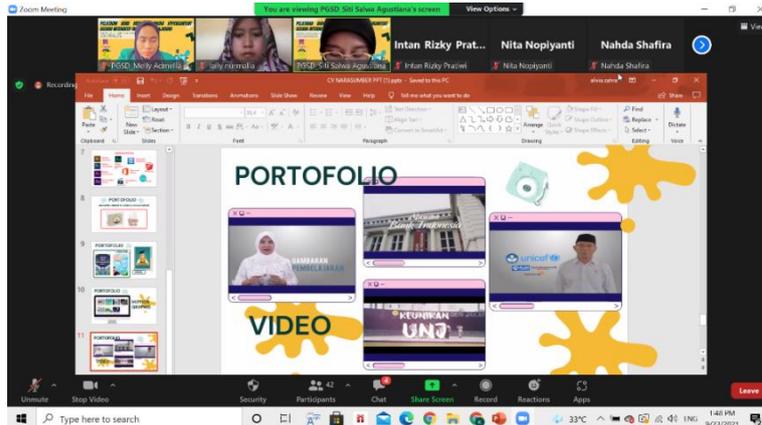
Kegiatan pelatihan ini menghasilkan buku panduan yang dapat digunakan untuk membantu para peserta saat ingin menggunakan aplikasi canva dan microsoft word dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *hypercontent*. Modul ini berisi informasi tentang pengertian umum dari materi pelatihan, sistematika pelaksanaan pelatihan, tata cara penyelenggaraan pelatihan, serta tata cara penggunaan aplikasi

canva dan microsoft word dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif *hypercontent* yang bermanfaat bagi seluruh peserta pelatihan.

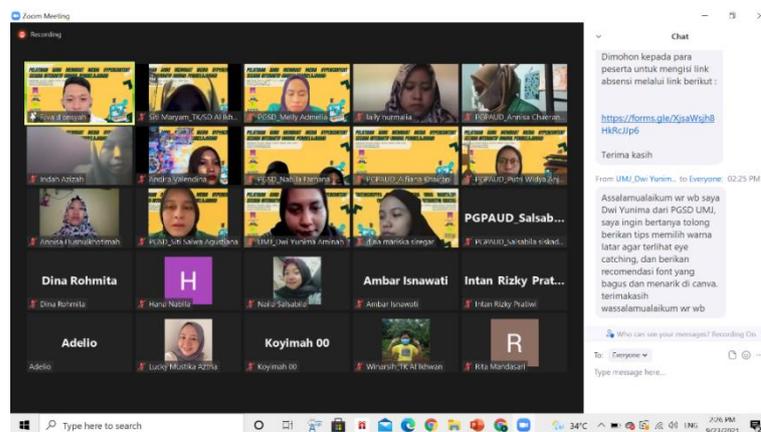


Gambar 4 Buku Panduan Pelatihan Media Hypercontent Secara Interaktif

Penelitian yang dilakukan melalui kegiatan pelatihan ini juga menghasilkan sertifikat untuk diberikan kepada narasumber yang sudah memaparkan materi pelatihan, panitia pelaksana kegiatan pelatihan, serta peserta yang sudah mengikuti pelatihan media *hypercontent* secara interaktif. Sertifikat diberikan di akhir kegiatan pelatihan setelah para peserta selesai mengisi pre test, pos test, serta setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan. Berikut ini, merupakan dokumentasi kegiatan pelatihan



Gambar 5 Pembacaan CV Narasumber



Gambar 6 Sesi Tanya Jawab



Gambar 7 Sesi Pemberian Benefit

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva* itu efektif digunakan oleh para guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren karena aplikasi *canva* memiliki banyak keunggulan salah satunya yaitu memudahkan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran berupa modul, selain itu banyak keunggulan lainnya seperti mampu membuat surat undangan, resume, dan lain sebagainya. Hasil dari penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis interaktif menggunakan *Canva* dan *Microsoft Word* efektif digunakan oleh guru Sekolah Dasar Al-Ikhwan Pondok Aren.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Budiyo, "Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0," *J. Kependidikan J. Has. Penelit. dan Kaji. Kepustakaan di Bid. Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, vol. 6, no. 2, p. 300, 2020.
- [2] W. A. F. Dewi, "Dampak COVID-19 terhadap Implementasi Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar," *Edukatif J. Ilmu Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 55–61, 2020.
- [3] H. Bahar, D. Setyaningsih, L. Nurmalia, and L. Astriani, "Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *KACANEGARA J. Pengabd. pada Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 155–162, 2020.
- [4] S. H. S. Laara and I. Nyoman, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri SMK," no. 20, pp. 1067–1074, 2016.
- [5] R. Y. Arindiono and N. Ramadhani, "Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD," *J. Sains dan Seni Pomits*, vol. 2, no. 1, pp. 28–32, 2013.
- [6] D. T. P. Yanto, "Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik," *INVOTEK J. Inov. Vokasional dan Teknol.*, vol. 19, no. 1, pp. 75–82, 2019.
- [7] H. Herlina, "Pengembangan Bahan Pembelajaran Berbasis Hypercontent pada Pembelajaran Tematik Daerah Tempat Tinggalku," *JTP - J. Teknol. Pendidik.*, vol. 21, no. 3, pp. 215–230, 2019.
- [8] M. Amin, S. Muslim, and M. K. Wirasti, "Modul Pembelajaran Hypercontent Pengenalan Perangkat Jaringan Komputer Untuk Mahasiswa Asal Daerah 3T Di Stkip Surya," *J. Nas. Pendidik. Tek. Inform. JANAPATI*, vol. Vol 9, no. 1, pp. 1–15, 2020.
- [9] S. Fatimah and R. Ramadhana, "Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi," pp. 316–335, 2017.
- [10] Garris Pelangi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia," *J. Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 Pemanfaat.*, vol. 8, no. 2, pp. 79–96, 2020.
- [11] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *J. Vokasional Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 79–85, 2019.
- [12] A. Afrizal Subhan, "Rancangan Bangun Aplikasi Pembelajaran Dasar Pemrograman Berbasis Mobile Phone," *J. Tek. Inform. Politek. Sekayu*, vol. 6, no. 1, pp. 4–19, 2017.
- [13] M. Muhammad, "Analisis SWOT sebagai Strategi Pengembangan Usahatani Buah Naga Merah (*Hylocereus costaricensis*) Kecamatan Wasile Timur Kabupaten Halmahera Timur," *Agrikan J. Agribisnis Perikan.*, vol. 11, no. 1, p. 28, 2018.