

Pemanfaatan *Canva*, *Crossword* dan *Assemblr Edu* dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Utilization of Canva, Crossword Puzzle and Assemblr Edu for Creating Technology-Based Learning Media

Siti Ayu Kumala^{1*}, Ria Asep Sumarni²

¹⁻² Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia

Korespondensi Penulis: sitikumala7891@gmail.com*

Article History:

Received: Oktober 14, 2024;

Revised: November 21, 2024;

Accepted: Desember 10, 2024;

Online Available: desember 13, 2024;

Keywords: Training, Canva, Crossword puzzle, Assemblr Edu.

Abstract: In today's digital era, teachers are faced with increasingly greater learning challenges. The ability to create interesting, innovative and creative learning media must be possessed by teachers at all levels of education. However, not all teachers have the facilities to learn how to create learning media. Various tools and applications have been developed to support the learning process. Some of these applications are Canva, crossword puzzle and Assemblr Edu. These three applications are very helpful in creating learning media to attract students' interest in learning. Community service activities have been carried out at SDN 01 Duren Seribu which is located in Depok City, West Java. The activities carried out were in the form of training in creating learning media by utilizing the Canva, crossword and Assemblr Edu applications for teachers of SDN Duren Seribu 01. The teachers were asked to practice directly creating learning media according to their respective subject areas. After this training, the teachers stated that this training was very useful and made them more proficient in the application in creating learning media so that they could create interesting and creative learning media.

Abstrak

Dalam era digital saat ini, guru dihadapkan pada tantangan pembelajaran yang semakin besar. Kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif harus dimiliki oleh guru dari semua jenjang Pendidikan. Namun tidak semua guru mendapatkan fasilitas untuk mempelajari berbagai cara untuk membuat media pembelajaran. Berbagai alat dan aplikasi sudah banyak berkembang untuk mendukung proses pembelajaran. Beberapa aplikasi tersebut adalah *Canva*, *crossword puzzle* dan *Assemblr Edu*. Ketiga aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian masyarakat telah dilakukan di SDN 01 Duren Seribu yang berlokasi di Kota Depok Jawa Barat. Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, *crossword* dan *Assemblr Edu* bagi guru-guru SDN Duren Seribu 01. Para guru diminta untuk melakukan praktik langsung pembuatan media pembelajaran sesuai dengan bidang pelajaran masing-masing. Setelah dilakukan pelatihan ini para guru menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan membuat mereka lebih menguasai aplikasi tersebut dalam pembuatan media pembelajaran sehingga dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Kata Kunci: Pelatihan, *Canva*, *Crossword puzzle*, *Assemblr Edu*.

1. PENDAHULUAN

Perubahan sistem pembelajaran yang terjadi setelah masa covid 19 membawa banyak tantangan baru bagi para guru di Indonesia. Tantangan yang paling terasa adalah bagaimana meningkatkan kemampuan guru dalam membuat dan mengembangkan media

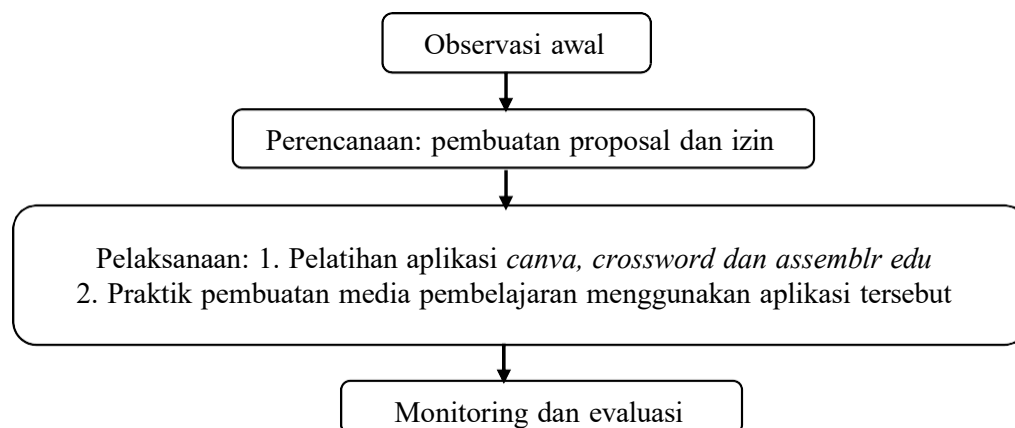
pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik (Sunarti, 2022). Kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang menarik, inovatif dan kreatif harus dimiliki oleh guru dari semua jenjang Pendidikan. Namun tidak semua guru mendapatkan fasilitas untuk mempelajari berbagai cara untuk mengembangkan media pembelajaran. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru dalam pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis teknologi komputer. Berbagai alat dan aplikasi berbasis teknologi komputer sudah banyak berkembang untuk mendukung proses pembelajaran. Beberapa aplikasi tersebut adalah *Canva*, *crossword puzzle* dan *Assemblr Edu*. Ketiga aplikasi ini sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam pembelajaran. *Canva* adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya sehingga dapat dimanfaatkan untuk pembuatan media pembelajaran. *Canva* juga sangat mudah digunakan pada komputer desktop atau *smartphone* sehingga dapat diterapkan juga dalam pembelajaran daring (Mahardika et al., 2021).

Crossword puzzle atau teka-teki silang adalah alat yang sangat berguna dalam pengajaran dan pembelajaran. Aplikasi ini banyak digunakan untuk pengembangan media pembelajaran karena mengutamakan permainan untuk mendapatkan materi dan konsep yang sesuai sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan tidak sengaja menghafal konsep materi yang diberikan dari permainan ini (Rakhma et al., 2016). Selain itu, dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan menumbuhkan partisipasi aktif siswa (Baharudin et al., 2022). Aplikasi yang berikutnya adalah *Assemblr Edu*. *Assemblr Edu* merupakan sebuah aplikasi yang dikembangkan untuk membuat konten tiga dimensi (3D) dan *Augmented Reality* (AR) yang interaktif dan menyenangkan. *Assemblr Edu* dapat menggunakan konten edukasi AR siap pakai yang bersifat interaktif. Pengguna *Assemblr Edu* dapat langsung memilih topik atau mata pelajaran yang diinginkan lalu selanjutnya dapat memilih konten yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan di kelas (Chairudin et al., 2023). SDN Duren Seribu 01 merupakan SD Negeri yang berlokasi di Kota Depok Jawa Barat. Meskipun letaknya yang masih berada di Kawasan Jabodetabek tetapi sekolah ini masuk dalam sekolah penempatan Kampus Mengajar, yang berarti sekolah masih membutuhkan peningkatan literasi, numerasi, dan kemampuan lainnya. Oleh karena itu, tim pengabdian kepada Masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI bekerja sama dengan mahasiswa Kampus Mengajar memberikan pelatihan pembuatan media

pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk guru-guru SDN Duren Seribu 01. Dengan diadakannya pelatihan ini para guru mendapatkan pengetahuan dan peningkatan kemampuan dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan *Canva*, *Crossword puzzle* dan *Assemblr Edu* sehingga kedepannya dapat menghasilkan karya-karya media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini ditujukan untuk guru-guru SDN Duren Seribu 01 yang beralamat di Kelurahan Duren Seribu, kecamatan Bojong Sari Kota Depok Jawa Barat. Metode yang digunakan adalah workshop/pelatihan langsung secara luring. Guru-guru diberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi *canva*, *crossword puzzle* dan *Assemblr Edu* oleh pemateri yang merupakan dosen Universitas Indraprasta PGRI, setelah itu para guru diminta mempraktikkan secara langsung untuk membuat media pembelajaran menggunakan ketiga aplikasi tersebut, selanjutnya pemateri dan panitia berkeliling untuk membantu guru dan mengevaluasi hasil media pembelajaran yang telah dibuat. Secara umum Langkah-langkah dalam kegiatan PKM dijabarkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Langkah kegiatan PKM di SDN Duren Seribu 01

3. HASIL

A. Pelatihan *Canva* untuk media pembelajaran

Materi penggunaan *canva* untuk pembuatan media pembelajaran disampaikan oleh pemateri pertama dengan mempraktikkan cara pembuatan akun *canva*, kemudian memilih desain yang ingin dibuat. Pada kesempatan itu, pemateri mengajarkan pembuatan desain presentasi dan pembuatan video dari presentasi yang sudah dibuat.

Selama pemateri memberikan materi lewat proyektor, peserta kegiatan diminta untuk mempraktikannya secara langsung. Sebelumnya peserta kegiatan sudah diberi tahu untuk membawa peralatan berupa laptop ke sekolah, sehingga dapat mempraktikkan materi yang diajarkan secara langsung. Setelah pemateri selesai memberikan materi, panitia dan pemateri berkeliling untuk memeriksa hasil media pembelajaran berbasis canva yang sudah dibuat oleh peserta. Gambar hasil media pembelajaran yang telah dibuat dan foto kegiatan terlihat pada gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Materi pembuatan media pembelajaran dengan canva

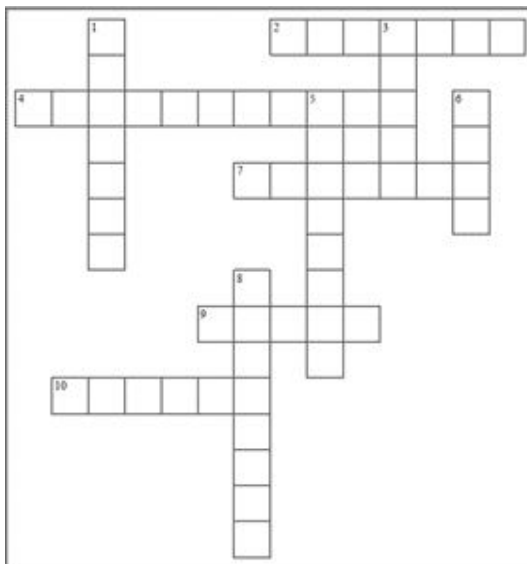


Gambar 3. Suasana saat praktik pembuatan media pembelajaran dengan Canva

B. Pelatihan *Crossword puzzle* dan *Assemblr Edu* untuk pembuatan media pembelajaran

Dua aplikasi yaitu *Crossword Puzzle* dan *Assemblr Edu* dijelaskan oleh pemateri kedua sehingga menjadi sesi kedua kegiatan pelatihan. Pada sesi ini pemateri memperkenalkan aplikasi online tidak berbayar *Crossword Puzzle* dan *Assemblr Edu* kepada para guru peserta kegiatan yang ternyata belum banyak mengetahui aplikasi ini.

Pada saat penjelasan *crossword puzzle* peserta diminta menuliskan 10 pertanyaan dan jawabannya sesuai dengan bidang ajar masing-masing, lalu kemudian jawaban akan dibuat dalam teka-teki silang pada aplikasi ini. Berikut contoh hasil pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *crossword puzzle*.



Gambar 4. Hasil pembuatan media pembelajaran menggunakan *Crossword Puzzle*

Beberapa para guru peserta pelatihan tidak selesai dalam pembuatan *crossword* karena memerlukan waktu yang lebih lama dalam menyusun pertanyaan dan jawaban, tetapi tidak apa karena hasilnya dapat dikonsultasikan dalam monitoring bersama pemateri di grup whatsapp pelatihan.

Pelatihan yang terakhir adalah pembuatan media pembelajaran menggunakan *Assemblr Edu*. Pada aplikasi ini kita dapat membuat bentuk 3D ataupun *Augmentation Reality* (AR) yang berupa simulasi menggunakan fitur yang tersedia pada web *Assemblr Edu*. Pelatihan sesi terakhir ini adalah yang paling menarik bagi para guru karena sebelumnya belum pernah ada yang mengenalkan aplikasi ini. Para guru sangat senang dapat mencoba membuat bentuk-bentuk 3D dari materi ajar yang mereka miliki. Berikut adalah contoh hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan *assemblr Edu* dan bukti kegiatan yang dilakukan pada gambar 5 dan 6.



Gambar 5. Contoh hasil media pembelajaran menggunakan Assemblr Edu



Gambar 6. Suasana saat sesi kedua pelatihan *Crossword Puzzle* dan *Assemblr Edu*

Pelatihan ketiga aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran untuk para guru SDN Duren Seribu 01 berjalan dengan lancar dari pagi sampai sore hari. Panitia yang terdiri dari mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 sangat terampil dalam memandu acara serta mempersiapkan keperluan dan perlengkapan untuk berjalannya kegiatan PKM ini. Gambar 7 adalah sesi foto bersama para guru, kepala sekolah, pemateri dan semua panitia yang terlibat dalam kelancaran acara PKM di SDN Duren Seribu 01.



Gambar 7. Sesi foto Bersama setelah pelatihan pembuatan media pembelajaran

Setelah selesai acara panitia juga membagikan lembar kuisioner *feed back* untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan kepuasan peserta dalam mengikuti pelatihan ini. Dari 16 orang peserta kegiatan semua memberikan penilaian seperti yang ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel. 1 Hasil Penilaian kegiatan pelatihan media pembelajaran oleh peserta

No	Pernyataan	Skor (1-5)
1	Kegiatan hari ini berjalan sesuai waktu yang ditentukan	4,1
2	Pemateri memberikan penjelasan penggunaan <i>Canva</i> dalam pembuatan media pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami	4,8
3	Pemateri memberikan penjelasan penggunaan <i>Crossword Puzzle</i> dalam pembuatan media pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami	4,9
4	Pemateri memberikan penjelasan penggunaan <i>Assemblr Edu</i> dalam pembuatan media pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami	4,9
5	Kegiatan ini memberikan motivasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif	5
6	Kegiatan ini sangat bermanfaat sebagai pengetahuan untuk membuat media pembelajaran dibidang pengajaran saya kedepannya	5
7	Kegiatan seperti ini lebih baik dilakukan rutin dengan tema-tema bermanfaat lainnya	4,5
Rata-rata skor nilai		4,74

Rentan skor penilaian 1 – 5 sebanyak 16 responden menghasilkan rata-rata hasil kuisioner penilaian kegiatan PKM pelatihan penggunaan aplikasi *Canva*, *Crossword puzzle* dan *Assemblr Edu* dalam pembuatan media pembelajaran sebesar 4,74 yang

artinya kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat bagi pembuatan media pembelajaran mereka kedepannya.

4. DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) telah selesai dilaksanakan dengan lancar. Selama kegiatan berlangsung, ditemukan fakta bahwa hampir mayoritas guru peserta pelatihan belum mengenal beberapa aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan media pembelajaran. Pernyataan serupa juga dinyatakan oleh Ayunia dkk bahwa banyak guru yang belum mengetahui penggunaan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran (Ayunia Lestari et al., 2022). Padahal banyak laporan dan jurnal kegiatan yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi *canva* sangat bermanfaat untuk guru dalam pembuatan media pembelajaran (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Hasil penelitian juga menyatakan bahwa penggunaan *Crossword Puzzle* sebagai media pembelajaran juga dapat meningkatkan aktivitas guru serta hasil belajar siswa (Rahmah & Dewi, 2016). Guru juga dapat memanfaatkan *Assemblr Edu* untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang variatif dan lebih menyenangkan, sehingga siswa dapat fokus mengikuti pembelajaran yang diselenggarakannya (Nugrohadi & Anwar, 2022). Pembelajaran melalui penggunaan aplikasi media pembelajaran *Assemblr Edu* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Siswa akan lebih antusias mengikuti pembelajaran ini karena terikat dengan penggunaan teknologi yang sudah mereka kenal (Putu Rissa Putri Intari Dewi et al., 2022).

5. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat oleh Dosen Universitas Indraprasta PGRI bekerja sama dengan mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 yang ditujukan untuk para guru SDN Duren Seribu 01 telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Kegiatan ini berupa pelatihan media pembelajaran berbasis *Canva*, *Crossword Puzzle* dan *Assemblr Edu* yang dapat memudahkan untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pelatihan ini berlangsung dengan dua sesi, praktik langsung, serta monitoring dan evaluasi. Hasil kuesioner menunjukkan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat menambah keterampilan bagi pembuatan media pembelajaran mereka kedepannya.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah beserta para guru SDN Duren Seribu 01 yang sudah mengizinkan untuk melakukan kegiatan PKM di sekolah. Terimakasih juga kepada seluruh mahasiswa Kampus Mengajar Angkatan 7 yang bertugas di SDN Duren Seribu 01 yang telah menjadi panitia dan mempersiapkan serta memandu jalannya kegiatan pelatihan media pembelajaran.

DAFTAR REFERENSI

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Nugroho, F. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Baharudin, B., Fiteriani, I., Sukasih, S., & Sari, C. W. (2022). Implementasi model media crossword puzzle bergambar alternatif media pembelajaran selama pandemi COVID-19 di madrasah ibtidaiah. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 1. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v7i2.5291>
- Chairudin, M., Yustianingsih, T., Aidah, Z., Sofian Hadi, M., & Studi Pendidikan Profesi Guru, P. (2023). Studi literatur pemanfaatan aplikasi Assemblr Edu sebagai media pembelajaran matematika jenjang SMP/MTs. *Community Development Journal*, 4(Juni). <https://id.edu.assemblrworld.com/>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Nugrohadi, S., & Anwar, M. T. (2022). Pelatihan Assemblr Edu untuk meningkatkan keterampilan guru merancang project-based learning sesuai kurikulum merdeka belajar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, 16(1), 77–80. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.11953>
- Putu Rissa Putri Intari Dewi, Ni Made Winda Wijayanti, & I Dewa Putu Juwana. (2022). Efektivitas penerapan media pembelajaran digital Assemblr Edu pada mata pelajaran matematika di SMK Negeri 4 Denpasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 98–109. <https://doi.org/10.59672/widyamahadi.v2i2.1961>
- Rahmah, L. A., & Dewi, R. M. (2016). Penerapan media pembelajaran crossword puzzle untuk meningkatkan hasil belajar ekonomi kompetensi dasar konsep dan pengelolaan koperasi kelas X IIS 2 di SMA Negeri 1 Driyorejo Gresik. *JUPE (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3, 1–10.
- Rakhma, I. S., Widyaningsih, U., & Mawartiningsih, L. (2016). Pengembangan magic crossword puzzle sebagai media pembelajaran IPA untuk siswa kelas V sekolah dasar. *Refleksi Edukatika*, 7(1). <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.915>

- Sunarti, S. (2022). Pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva pada pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>