

**ANALISIS PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBASIS CANVA**

**Fabianus Regan Moro<sup>1</sup>, Rara Arum Cendana<sup>2</sup>, Fadhillah Eka Siswanti<sup>3</sup>, Icha Surya Mufhadillah<sup>4</sup>, Firdausiyah Zahra<sup>5</sup>, Firda Alfiana Patricia<sup>6</sup>, Donna Avianty<sup>7</sup>, Nopem K.<sup>8</sup>**

<sup>1-8</sup>Program Pendidikan Matematika, Fakultas Eksakta dan Keolahragaan, Universitas Insan Budi Utomo, Kota Malang, Indonesia

<sup>1</sup>[reganmoro26@gmail.com](mailto:reganmoro26@gmail.com), <sup>2</sup>[raracendanaarum@gmail.com](mailto:raracendanaarum@gmail.com), <sup>3</sup>[dilagitulo7@gmail.com](mailto:dilagitulo7@gmail.com), <sup>4</sup>[mufhadillahicha@gmail.com](mailto:mufhadillahicha@gmail.com), <sup>5</sup>[yayazahra33@gmail.com](mailto:yayazahra33@gmail.com), <sup>6</sup>[firdaalfianapartricia@uibu.ac.id](mailto:firdaalfianapartricia@uibu.ac.id), <sup>7</sup>[donnaavianty@uibu.ac.id](mailto:donnaavianty@uibu.ac.id), <sup>8</sup>[nopemk@uibu.ac.id](mailto:nopemk@uibu.ac.id)

**Abstrak**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi para pengajar. Pengajar dan juga pelajar dituntun agar bisa memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini tentunya juga menjadi perhatian khusus bagi kami dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berbasis potensi di salah satu sekolah paket PKBM Kartini. Kegiatan yang kami laksanakan adalah pengenalan fitur-fitur *Canva* dan pelatihan pembuatan video menggunakan platform *Canva*. Kegiatan kami mendapat respon yang sangat baik dari pihak PKBM dan juga dari pelajar yang ada di PKBM tersebut. Dari hasil penelitian kami bahwa pelajar yang ada di PKBM mulai mengenal tentang *Canva* dan bisa menghasilkan produk sendiri. Dengan kehadiran kami sebagai mentor juga dapat memberikan suasana belajar yang baru, terlihat dari keaktifan pelajar serta semangat yang ditunjukkan oleh pelajar. Penelitian kami terbukti meningkatkan potensi yang ada dalam diri pelajar PKBM Kartini.

**Kata kunci :** video pembelajaran, *Canva*.

**Abstract**

*Digital transformation in the world of education is a challenge for teachers. Teachers and students are encouraged to take advantage of digital-based learning media. This is of course also a special concern for us in carrying out potential-based community service activities at one of the PKBM Kartini package schools. The activities we carried out were an introduction to Canva features and training on video creation using the Canva platform. Our activity received a very good response from PKBM and also from students in PKBM. From the results of our research, students at PKBM are starting to get to know about Canva and can produce their own products. With our presence as mentors, we can also provide a new learning atmosphere that can be seen from the activeness of students and the enthusiasm shown by the students. Our research is proven to increase the potential that exists in PKBM Kartini students.*

**Keywords:** learning videos, *Canva*.

**Article History**

Received: June 2025

Reviewed: July 2025

Published: August 2025

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : 10.9765/

Krepa.V218.3784

Plagirism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Krepa.v1i2.365

**Copyright : Author**

**Publish by : Krepa**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang dilakukan dengan tujuan untuk melakukan proses pengembangan kemampuan siswa dari berbagai aspek dan sudut pandang. Selain itu pendidikan juga dapat dikatakan sebuah tahapan yang dapat mengubah seseorang dengan pengajaran dan pelatihan. Menurut (Verdianingsih & Firmansyah, 2019) dengan pendidikan siswa dapat memiliki pribadi yang lebih baik dari sebelumnya. Pendidikan dapat dilaksanakan melalui pembelajaran yang diadakan di sekolah. Untuk mendapatkan suatu tujuan pendidikan, harus dibuat sebuah inovasi pada proses pembelajaran yaitu dapat dilakukan dengan melakukan pengembangan media pembelajaran.

Menurut (Fadilah dkk., 2023) media pembelajaran merupakan instrumen yang dapat membantu siswa dalam memahami suatu pembelajaran. Pemanfaatan sebuah media pembelajaran harus mengikuti perkembangan zaman yang berjalan. Pada zaman yang serba digital ini siswa diminta untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi khususnya pada dunia pendidikan. Pendidikan dapat ditempuh dengan melakukan pembelajaran di sekolah. Agar tercapainya suatu tujuan pendidikan, maka diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran seperti mengembangkan media pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus diperhatikan mulai dari tujuan yang akan dicapai, fasilitas yang disediakan oleh sekolah, serta keefektifan media yang digunakan. Selain itu dalam penggunaan media juga diperlukan dengan meningkatnya sumber daya manusia (Praceka, 2021). Hal ini dapat dilihat dari kualitas guru dalam menggunakan sebuah media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan sesuai dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media yang dipilih oleh peneliti yakni video pembelajaran. Karena untuk saat ini video pembelajaran sangat dibutuhkan. Sehingga perlu dilakukan pendampingan pembuatan video pembelajaran yang dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Pendampingan belajar ini dilakukan untuk menghasilkan pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami. Video pembelajaran yang akan dibuat menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu dalam menghasilkan sebuah media pembelajaran.

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menjadi salah satu pendorong utama dalam meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Menurut (Yuangga, 2023) pada era yang serba digital ini, guru dituntut untuk mampu berinovasi dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini terutama penting dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak, seperti matematika, di mana konsep-konsep yang diajarkan sering kali sulit dipahami oleh siswa jika hanya disampaikan melalui metode tradisional. Dengan adanya teknologi digital, guru memiliki peluang untuk mengubah cara mereka mengajar dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta efektif. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah memanfaatkan media digital, seperti *Canva*, untuk membuat video pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik perhatian siswa.

Menurut (Meifinda dkk., 2024) *Canva* adalah alat desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, termasuk video pembelajaran. Dengan menggunakan *Canva*, guru dapat menggabungkan elemen visual yang menarik, teks yang jelas, dan animasi yang dinamis, sehingga materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang lebih interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Sedangkan menurut (Sahputri dkk., 2024) meskipun potensi *Canva* dalam mendukung proses pembelajaran sangat besar, kenyataannya masih banyak guru yang belum familier dengan penggunaan alat ini secara optimal. Selain itu (Lestari & Disurya, t.t.), banyak dari mereka mungkin merasa kesulitan dalam mengoperasikan perangkat lunak atau tidak tahu bagaimana cara mengintegrasikan teknologi ini ke dalam kurikulum mereka. Sedangkan menurut (Budiono & Farida, 2023), hal ini menjadi tantangan tersendiri, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), di mana siswa mulai membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep

matematika. Oleh karena itu, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pendampingan kepada guru-guru matematika di tingkat SMP dalam memproduksi video pembelajaran berbasis *Canva*.

Melalui pendekatan praktik langsung dan diskusi kelompok, diharapkan guru tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan desain media pembelajaran mereka, tetapi juga membangun kepercayaan diri untuk berinovasi dalam pengajaran (Silaen, t.t.). Dengan demikian, diharapkan bahwa para guru dapat menghasilkan video pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep-konsep matematika yang kompleks. Kegiatan ini merupakan langkah awal untuk mendorong penerapan teknologi digital dalam pendidikan, sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lebih efektif dan menyenangkan.

## METODE

Pengabdian ini menggunakan pendekatan survei dan deskriptif kualitatif. Menurut (Yuliani, 2018) penelitian deskriptif kualitatif merupakan istilah yang dipilih oleh penelitian kualitatif dengan tujuan untuk mendalami suatu kajian tertentu yang bersifat deskriptif. Jenis penelitian menggunakan triangulasi sumber data dimana pada penelitian ini peneliti mengumpulkan informasi dengan cara wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dalam bentuk *workshop* intensif yang melibatkan lima mahasiswa jurusan Pendidikan Matematika Universitas Insan Budi Utomo di PKBM Kartini.

## METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) di PKBM Kartini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, dengan melibatkan mahasiswa sebagai fasilitator aktif yang berinteraksi langsung dengan warga belajar. Metode yang digunakan bersifat kolaboratif, mengedepankan identifikasi kebutuhan mitra serta pelaksanaan kegiatan yang relevan dan aplikatif sesuai potensi lokal.

### 1. Pendekatan Kegiatan

Kegiatan PMBP mengadopsi pendekatan berbasis kebutuhan (*need-based approach*), di mana program dirancang setelah melakukan observasi awal dan komunikasi dengan pihak PKBM. Tiga jenis kegiatan utama dilaksanakan berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut: Bimbingan belajar Matematika, pelatihan desain grafis menggunakan *Canva*, dan sosialisasi Pendidikan Tinggi.

### 2. Teknik Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka dengan metode yang bervariasi, antara lain:

- Ceramah interaktif untuk penyampaian materi dasar.
- Diskusi kelompok kecil untuk mengembangkan partisipasi aktif peserta.
- Praktik langsung (*hands-on*) dalam pelatihan *editing* desain grafis.
- Tanya jawab dalam sesi sosialisasi Pendidikan Tinggi.

### 3. Tahapan Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan dibagi ke dalam beberapa tahap sebagai berikut:

- Observasi Awal dan Koordinasi: Pengantar surat izin, pemetaan kebutuhan, dan pengenalan mahasiswa PMBP kepada pihak PKBM.
- Persiapan Materi: Penyusunan modul pembelajaran Matematika, materi pelatihan *Canva*, dan brosur sosialisasi kampus.
- Pelaksanaan Kegiatan:
  - Bimbingan belajar Matematika dilaksanakan selama tiga kali pertemuan.
  - Pelatihan *Canva* dilaksanakan satu kali pertemuan intensif.
  - Sosialisasi kampus dilaksanakan dalam bentuk penyuluhan langsung kepada siswa kelas akhir.

d. Evaluasi: Setiap kegiatan diakhiri dengan refleksi dan evaluasi informal melalui diskusi serta pengamatan langsung terhadap keterlibatan dan hasil kerja peserta.

#### 4. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan berlangsung selama periode 14 April - 28 Mei 2025 dan bertempat di lokasi PKBM Kartini, Jl. Akordio No.120, Kelurahan Tunggulwulung, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.

#### 5. Peserta Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah siswa program Paket B dan Paket C di PKBM Kartini. Total peserta yang terlibat aktif dalam setiap sesi berkisar 15 orang, dengan latar belakang usia dan pengalaman belajar yang beragam.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat Berbasis Potensi (PMBP) di PKBM Kartini Malang, berjalan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari warga belajar serta pihak lembaga. Program ini mencakup tiga kegiatan utama, yaitu bimbingan belajar matematika, pelatihan *editing* menggunakan *Canva*, dan sosialisasi rekrutmen mahasiswa baru dari Universitas Insan Budi Utomo.

Pada kegiatan bimbingan belajar matematika, sebanyak 15 siswa dari program Paket B dan C berpartisipasi aktif. Materi yang disampaikan berfokus pada penguatan konsep dasar, khususnya operasi bilangan dan aljabar. Antusiasme tinggi terlihat selama sesi berlangsung, dan berdasarkan observasi, terdapat peningkatan kemampuan numerasi peserta, terutama pada siswa yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika. Kehadiran mahasiswa sebagai tutor turut berkontribusi dalam membangun kepercayaan diri siswa untuk menyelesaikan soal-soal matematika secara mandiri. Selanjutnya, kegiatan pelatihan *Canva* bertujuan untuk mengenalkan keterampilan dasar dalam desain grafis menggunakan platform digital yang mudah diakses. Pelatihan ini juga diikuti oleh 15 siswa yang aktif dalam praktik langsung. Selain memahami dasar-dasar desain, peserta juga mampu menghasilkan karya mandiri berupa desain sederhana. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan kreativitas, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa peserta bahkan menunjukkan minat lebih untuk mendalami bidang desain digital, yang selaras dengan tuntutan era digital saat ini serta mendukung penguatan literasi digital dan ekonomi kreatif.

Kegiatan terakhir berupa sosialisasi dan rekrutmen mahasiswa baru, dirancang untuk membuka wawasan warga belajar terhadap peluang melanjutkan pendidikan ke jenjang Perguruan Tinggi. Sosialisasi ini diikuti oleh 15 siswa kelas akhir dan mencakup informasi mengenai program studi, jalur pendaftaran, biaya kuliah, serta peluang beasiswa di Universitas Insan Budi Utomo. Antusiasme peserta tergambar dari interaksi aktif selama sesi tanya jawab, dan beberapa siswa menyatakan minat untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang sarjana. Pihak PKBM merespons kegiatan ini secara positif dan menyatakan keterbukaan terhadap kerja sama lanjutan dalam bidang pendidikan. Secara keseluruhan, ketiga kegiatan dalam program PMBP ini tidak hanya memberikan dampak akademik dan keterampilan kepada peserta, tetapi juga membuka peluang dan motivasi untuk pengembangan diri lebih lanjut di bidang pendidikan dan teknologi.



Gambar 1. Pelepasan Kegiatan PMBP



Gambar 2. Kegiatan Rekrutmen Maba



Gambar 3. Perkenalan mahasiswa PMBP



Gambar 4. Pelatihan *Editing Canva*

## KESIMPULAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan membuka peluang besar bagi guru dan siswa untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran yang bersifat abstrak seperti matematika. Pemanfaatan media digital seperti *Canva* menjadi solusi kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, masih banyak guru yang belum familier dalam mengintegrasikan teknologi tersebut ke dalam proses belajar-mengajar.

Melalui program PMBP yang dilaksanakan oleh mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Insan Budi Utomo di PKBM Kartini, telah dilakukan tiga kegiatan utama: Bimbingan belajar matematika, pelatihan desain grafis menggunakan *Canva*, dan sosialisasi Pendidikan Tinggi. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, kolaboratif, dan edukatif, dengan metode yang mengedepankan praktik langsung serta diskusi.

Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep matematika, keterampilan dasar desain grafis, serta motivasi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Program ini tidak hanya berdampak pada aspek akademik, tetapi juga mendorong penguatan literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta. Dengan demikian, PMBP ini berhasil menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran serta memperluas wawasan pendidikan bagi warga belajar di PKBM Kartini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, D., & Farida, N. (2023). "Pelatihan Pembuatan Flipbook berbasis Canva Edu Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Madrasah".
- Fadhilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N.A., Hidayat, S.P., & Setiawan, U. (2023). "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran". 1.(2).
- Lestari, R. D., & Disurya, R. (t.t). "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Smartbook Berbantuan Aplikasi Canva pada Materi Matematika Kelas IV SD".
- Meifinda, Y., Naviri, S., Vilola, S., & Apriansyah, H. (2024). "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva untuk Peningkatan Keterampilan Guru di Era Digital".
- PRaceka, P. A (2021). "Pendampingan Pembuatan Video Bahan Ajar sebagai Upaya Memaksimalkan Proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) pada Guru TK Tunas Insan Kamil, Kota Serang, Provinsi Banten". *Komunitas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1). <https://doi.org/10.31506/komunitas:jpkm.v1i1.11678>.

- Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., Febriadi, B., B & Agusviyanda, A. (2024). "Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva For Innovative earing Media: Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif". *Dinamika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(5), 1515-1522. <https://doi.org/10/31849/dinamisa.v8i5.22078>
- Silaen, M.B. (t.t). "Penerapan Aplikasi Math Solver pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel Kelas XI SMA ST. Petrus Medan T.A 2020/2021".
- Verdianingsih, E., & Firmansyah, K. (2019). "Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Matematika pada Program Studi Pendidikan Matematika di Universitas KH< A. Wahab Hasbulloh: Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Matematika".
- Yuangga, K. D. (2023). "Transformasi Digital dalam Pendidikan Ekonomi: Menyiapkan Generasi Muda untuk menghadapi Tantangan Ekonomi Digital". *JIIP- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4507-4517. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2410>
- Yuliani, W. (2018). "Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling". 2(2).