

MATERI MGMP

Membuat Bahan Ajar Menarik dan Interaktif Menggunakan Canva untuk Pembelajaran SMK Perikanan

A. Identitas Kegiatan

Komponen	Keterangan
Kegiatan	MGMP/Workshop Pengembangan Bahan Ajar
Tema	Membuat Bahan Ajar Menarik dan Interaktif Menggunakan Canva
Sasaran	Guru SMK Bidang Perikanan
Aplikasi	Canva
Bentuk	Pemaparan, demonstrasi, praktik, dan presentasi
Alokasi Waktu	4–6 JP
Produk Akhir	1 bahan ajar digital interaktif
Pendekatan	Learning by Doing & Project Based Learning

B. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital menuntut guru SMK untuk mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga **visual, kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran kejuruan**.

Pada pembelajaran SMK Perikanan, materi seperti:

- teknik budidaya ikan;
- persiapan wadah dan media;
- kualitas air;
- pemilihan dan penebaran benih;
- pemberian pakan;
- pengendalian hama dan penyakit;
- pembenihan;
- pembesaran;
- panen dan pascapanen;
- pengolahan hasil perikanan;

akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui **gambar, diagram, infografis, video, simulasi, tabel, dan aktivitas interaktif**.

Canva dapat digunakan guru untuk membuat bahan ajar secara lebih mudah dan visual tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis tingkat lanjut.

C. Tujuan MGMP

Setelah mengikuti kegiatan ini, guru diharapkan mampu:

1. memahami konsep bahan ajar digital yang menarik dan interaktif;
 2. mengenali fitur Canva yang dapat digunakan untuk pembelajaran;
 3. menentukan struktur bahan ajar sesuai tujuan pembelajaran;
 4. membuat desain bahan ajar untuk materi perikanan;
 5. menggunakan gambar, ikon, diagram, video, dan hyperlink;
 6. membuat LKPD atau worksheet digital;
 7. memanfaatkan AI Canva secara bijak untuk membantu pengembangan materi;
 8. menghasilkan bahan ajar yang kontekstual dengan dunia kerja perikanan;
 9. melakukan evaluasi dan penyempurnaan bahan ajar;
 10. mempresentasikan produk bahan ajar kepada anggota MGMP.
-

D. Kompetensi yang Dikembangkan

1. Kompetensi Pedagogik

Guru mampu memilih media yang sesuai dengan tujuan dan karakteristik peserta didik.

2. Kompetensi Profesional

Guru mampu mengembangkan materi kejuruan perikanan menjadi bahan ajar digital.

3. Kompetensi Digital

Guru mampu menggunakan Canva sebagai alat untuk membuat media pembelajaran.

4. Kompetensi Kreativitas

Guru mampu mengubah materi yang kompleks menjadi visual yang mudah dipahami.

5. Kompetensi Kolaborasi

Guru mampu berbagi template, ide, dan produk bahan ajar melalui MGMP.

E. Apa Itu Bahan Ajar Menarik dan Interaktif?

Bahan ajar menarik

Bahan ajar yang:

- memiliki desain visual yang baik;
- menggunakan bahasa sederhana;
- memiliki struktur yang jelas;
- menggunakan gambar relevan;
- tidak terlalu padat teks;
- menggunakan warna secara konsisten;
- sesuai dengan karakter peserta didik SMK.

Bahan ajar interaktif

Bahan ajar yang memungkinkan peserta didik **melakukan sesuatu**, bukan hanya membaca.

Contohnya:

Klik → Amati → Analisis → Jawab → Diskusikan → Praktik → Evaluasi

F. Prinsip 5M Bahan Ajar Digital

Gunakan prinsip:

1. Menarik

Gunakan visual yang relevan dengan dunia perikanan.

2. Mudah

Gunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

3. Mengaktifkan

Berikan pertanyaan, kuis, studi kasus, atau tugas.

4. Mengaitkan

Hubungkan materi dengan kondisi nyata di lapangan.

5. Menghasilkan

Arahkan peserta didik menghasilkan produk atau solusi.

G. Mengapa Canva?

Canva dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai produk pembelajaran, misalnya:

Produk	Contoh
Presentasi	Teknik pembesaran ikan lele
Modul digital	Budidaya ikan air tawar
Infografis	Parameter kualitas air
LKPD	Analisis kualitas air
Poster	K3 Laboratorium Perikanan
Worksheet	Sistem pencernaan ikan
Flashcard	Identifikasi penyakit ikan
Video pembelajaran	Teknik pemberian pakan
Mind map	Siklus produksi ikan
Sertifikat	Kegiatan praktik
E-book	Panduan budidaya ikan
Media kuis	Panduan budidaya ikan

H. Struktur Bahan Ajar Canva

Guru dapat menggunakan struktur sederhana berikut:

HALAMAN 1 — COVER

Judul materi

Contoh:

PERSIAPAN WADAH DAN MEDIA PEMBESARAN IKAN LELE

Tambahkan:

- foto ikan;
 - identitas sekolah;
 - mata pelajaran;
 - kelas;
 - nama guru.
-

HALAMAN 2 — TUJUAN PEMBELAJARAN

Contoh:

Setelah mempelajari materi ini, peserta didik mampu menjelaskan tahapan persiapan wadah dan media pembesaran ikan serta menganalisis faktor yang memengaruhi keberhasilan persiapan media.

HALAMAN 3 — PERTANYAAN PEMANTIK

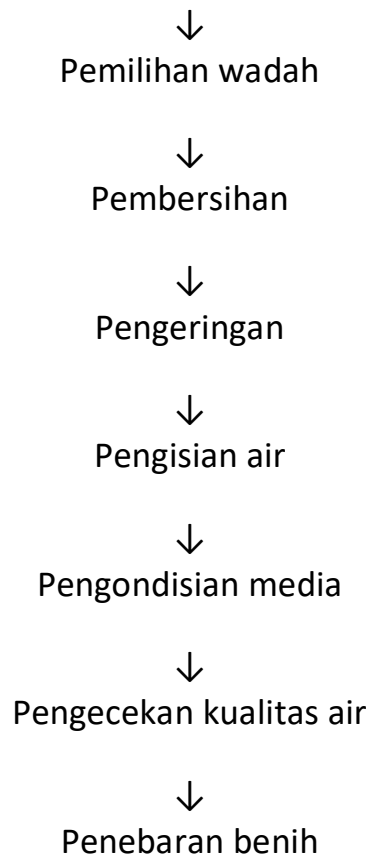
Contoh:

“Mengapa ikan yang sama-sama diberi pakan berkualitas dapat mengalami pertumbuhan yang berbeda?”

Pertanyaan ini mengarahkan peserta didik pada konsep kualitas media pemeliharaan.

HALAMAN 4 — PETA KONSEP

Persiapan Wadah & Media



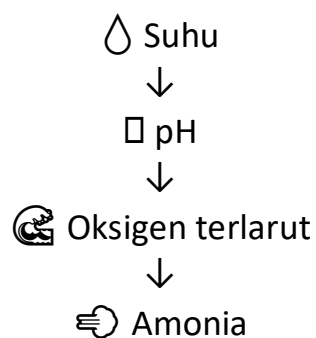
I. Membuat Materi Perikanan Lebih Visual

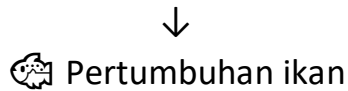
Daripada menulis:

"Kualitas air sangat berpengaruh terhadap pertumbuhan ikan."

Buat visual:

KUALITAS AIR





Kemudian berikan pertanyaan:

Apa yang terjadi jika salah satu parameter berada di luar kondisi yang sesuai?

Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca tetapi **menganalisis hubungan sebab-akibat**.

J. Formula Desain Bahan Ajar

Gunakan formula:

60 : 30 : 10

60% Visual

Gambar, diagram, ilustrasi, infografis.

30% Informasi

Poin penting dan penjelasan.

10% Aktivitas

Pertanyaan, kuis, studi kasus atau tugas.

Tujuannya agar bahan ajar tidak berubah menjadi **“buku teks yang dipindahkan ke Canva.”**

K. Pemilihan Warna

Untuk SMK Perikanan, gunakan palet warna yang berkaitan dengan lingkungan perairan dan teknologi.

Contoh:

Navy + Biru Air + Putih + Hijau

atau

Biru Tua + Turquoise + Putih + Abu-abu

Prinsipnya:

- maksimal 3–4 warna utama;
 - gunakan warna konsisten;
 - teks harus mudah dibaca;
 - jangan menggunakan terlalu banyak warna dekoratif.
-

L. Pemilihan Font

Gunakan maksimal 2–3 jenis font.

Judul

Font tebal dan mudah dibaca.

Isi

Font sederhana.

Penekanan

Gunakan **bold**, ukuran atau warna berbeda.

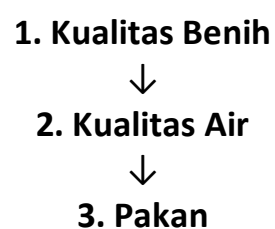
Hindari penggunaan terlalu banyak font dalam satu halaman.

M. Membuat Infografis Perikanan

Contoh tema:

“5 Faktor yang Memengaruhi Pertumbuhan Ikan”

Buat lima kartu:





4. Kepadatan



5. Manajemen Pemeliharaan

Kemudian tambahkan:

Tugas: Tentukan faktor yang paling berisiko menyebabkan pertumbuhan ikan tidak optimal berdasarkan kasus yang diberikan.

N. Membuat LKPD Interaktif

Contoh:

LKPD

Analisis Kualitas Air Kolam Budidaya

Kasus

Sebuah kolam pembesaran ikan menunjukkan kondisi:

- ikan sering berada di permukaan;
- nafsu makan menurun;
- air terlihat keruh;
- terdapat bau tidak sedap.

Pertanyaan

1. Apa kemungkinan penyebab kondisi tersebut?
2. Parameter kualitas air apa yang perlu diperiksa?
3. Data apa yang harus dikumpulkan?
4. Bagaimana tindakan perbaikannya?
5. Apa risiko jika kondisi tersebut dibiarkan?

Peserta didik kemudian mengisi jawabannya melalui worksheet digital.

O. Membuat Bahan Ajar Berbasis Kasus

Pembelajaran SMK akan lebih kuat jika materi dikaitkan dengan masalah nyata.

Contoh kasus

Petani ikan melakukan pemberian pakan sebanyak empat kali sehari. Namun pertumbuhan ikan tidak sesuai target dan air kolam cepat keruh.

Tantangan peserta didik:

Analisis masalah → Cari penyebab → Kumpulkan data → Tentukan solusi → Presentasikan

Ini dapat mendukung pembelajaran berbasis masalah/PBL.

P. Menambahkan Video

Guru dapat memasukkan video pendek mengenai:

- persiapan kolam;
- seleksi benih;
- penebaran benih;
- pemberian pakan;
- sampling ikan;
- pengukuran kualitas air;
- penanganan ikan;
- proses panen.

Prinsipnya:

Video pendek + pertanyaan analisis

lebih efektif daripada video panjang tanpa aktivitas.

Contoh:

Tonton video 2 menit

Kemudian:

“Identifikasi minimal tiga prosedur kerja yang sudah benar dan dua kesalahan yang terlihat pada video.”

Q. Hyperlink dalam Bahan Ajar

Bahan ajar digital dapat dibuat seperti sebuah **learning hub**.

Contoh menu:

MATERI

- Video
- Infografis
- LKPD
- Simulasi
- Kuis
- Refleksi

Peserta didik dapat berpindah antarbagian melalui tombol atau hyperlink.

R. Pemanfaatan AI di Canva

AI dapat membantu guru dalam:

- membuat ide materi;
- menyusun kerangka;
- membuat pertanyaan;
- membuat studi kasus;
- menyederhanakan bahasa;
- mencari ide desain;
- membuat ilustrasi pendukung;
- membantu membuat presentasi.

Namun guru tetap harus melakukan **verifikasi isi**, terutama untuk materi teknis perikanan.

Prinsip:

AI membantu membuat → Guru memeriksa → Guru memperbaiki → Guru menggunakan

AI bukan pengganti validasi keilmuan guru.

S. Contoh Prompt AI untuk Guru Perikanan

Guru dapat menggunakan prompt seperti:

“Buatkan rancangan bahan ajar kelas XI SMK Perikanan tentang persiapan wadah dan media pembesaran ikan air tawar. Gunakan bahasa sederhana, kontekstual, dan berbasis masalah. Sertakan tujuan pembelajaran, materi inti, pertanyaan pemantik, studi kasus, aktivitas peserta didik, refleksi, dan evaluasi.”

Untuk infografis:

“Buat konsep infografis edukatif tentang parameter kualitas air dalam budidaya ikan lele, terdiri dari suhu, pH, oksigen terlarut, amonia, dan dampaknya terhadap pertumbuhan ikan.”

T. Praktik MGMP

WORKSHOP PROJECT

Setiap peserta membuat **1 bahan ajar Canva**.

Pilih salah satu tema:

1. Persiapan kolam budidaya ikan.
2. Seleksi dan penebaran benih.
3. Manajemen pakan.
4. Kualitas air.
5. Hama dan penyakit ikan.
6. Pembesaran ikan lele.
7. Pembenihan ikan.
8. Teknik sampling pertumbuhan.
9. Panen ikan.
10. K3 laboratorium perikanan.

U. Langkah Praktik 1 — Tentukan Tujuan

Tuliskan:

Mata Pelajaran:

Kelas:

Materi:

Tujuan Pembelajaran:

Alokasi Waktu:

Contoh:

Mata Pelajaran: Agribisnis Perikanan Air Tawar

Kelas: XI

Materi: Persiapan wadah dan media pembesaran

Alokasi: 2 × 45 menit

V. Langkah Praktik 2 — Buat Storyboard

Halaman	Isi
1	Cover
2	Tujuan pembelajaran
3	Pertanyaan pemantik
4	Peta konsep
5	Materi inti
6	Infografis
7	Video
8	Studi kasus
9	LKPD
10	Evaluasi
11	Refleksi
12	Kesimpulan

W. Langkah Praktik 3 — Desain di Canva

Tahapan:

Login Canva



Pilih Presentation / A4 Document



Pilih template



Sesuaikan warna



Masukkan materi



Tambahkan gambar



Tambahkan ikon/diagram



Tambahkan video



Tambahkan hyperlink



Periksa kembali



Presentasikan

X. Rubrik Penilaian Produk

Aspek	Bobot
Kesesuaian materi	25%
Ketepatan tujuan pembelajaran	15%
Desain visual	15%
Interaktivitas	15%
Kontekstual dengan perikanan	15%
Kreativitas	10%
Keterbacaan	5%
Total	100%

Y. Checklist Sebelum Bahan Ajar Digunakan

Konten

- ☐ Materi benar
- ☐ Sesuai CP/TP
- ☐ Sesuai kelas
- ☐ Relevan dengan perikanan

Desain

- ☐ Tulisan mudah dibaca
- ☐ Gambar relevan
- ☐ Warna konsisten
- ☐ Tidak terlalu banyak teks

Interaktivitas

- ☐ Ada pertanyaan
- ☐ Ada aktivitas
- ☐ Ada studi kasus
- ☐ Ada evaluasi
- ☐ Ada refleksi

Teknologi

- ☐ Link berfungsi
- ☐ Video dapat diputar

- ☐ File dapat dibuka
 - ☐ Sudah diuji sebelum digunakan
-

Z. Produk Akhir MGMP

Setiap peserta menghasilkan:

“1 Guru 1 Bahan Ajar Digital”

Produk dapat berupa:

-  Modul digital
-  Presentasi interaktif
-  LKPD digital
-  Infografis
-  Video pembelajaran
- ☐ Worksheet
-  E-book mini

Kemudian seluruh produk dapat dikumpulkan menjadi:

BANK BAHAN AJAR DIGITAL MGMP SMK PERIKANAN

yang dapat dikembangkan dan diperbarui secara kolaboratif.

AA. Refleksi Guru

Setelah praktik, peserta menjawab:

1. Apa hal baru yang saya pelajari?
 2. Fitur Canva apa yang paling bermanfaat?
 3. Bagian mana yang paling sulit?
 4. Bagaimana Canva dapat membantu pembelajaran praktik perikanan?
 5. Bagaimana saya membuat peserta didik lebih aktif?
 6. Bahan ajar apa yang akan saya kembangkan berikutnya?
-

AB. Penutup

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran bukan sekadar membuat bahan ajar menjadi **lebih cantik**, tetapi mengubah materi pembelajaran menjadi lebih **visual, kontekstual, komunikatif, dan interaktif**.

Guru SMK Perikanan dapat mengintegrasikan Canva dengan pembelajaran berbasis masalah, proyek, praktik, dan dunia kerja sehingga peserta didik tidak hanya **melihat materi**, tetapi juga:

**MENGAMATI → MENGANALISIS → MENCoba → MEMECAHKAN MASALAH
→ MENGHASILKAN KARYA**

Slogan MGMP

“Dari Materi Menjadi Media, dari Media Menjadi Pengalaman Belajar.”

Jika digunakan untuk **MGMP SMK Perikanan**, materi ini juga sangat cocok dikembangkan menjadi **modul pelatihan 20–30 halaman + PowerPoint 25–30 slide + LKPD praktik Canva + template bahan ajar Canva khusus APAT**, sehingga peserta langsung menghasilkan produk pada saat workshop.