



Editor Officer : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia
Email : Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id
Alamat Jurnal : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DI SMK PGRI 1 PALEMBANG

Ramanata Disurya¹, Meilia Rosani², Ermini^{3*}, Suryati⁴, Layang Sardana⁵, Sri Husnulwati⁶,
Sri Wahyuningsih⁷, Sukardi⁸, Jumroh⁹, Hanni Yukamana¹⁰, Yanuar Putra Syam¹¹,
^{1,3,4,5,6,7,8,9,11} FKIP Universitas PGRI Palembang
^{2,10} PPS Universitas PGRI Palembang
Email: ermini@univpgri-palembang.ac.id

Abstrak

Canva merupakan suatu tools desain grafis yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yang dapat dengan mudah digunakan. Tujuan dari pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SMK PGRI 1 Palembang adalah (1) meningkatkan kualitas guru dengan menambah wawasan dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva, (2) guru dapat merealisasikan dan mengimplementasikan kemampuan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Kegiatan PkM ini dilaksanakan selama 1 (satu) hari dengan jumlah peserta 32 orang guru. Di mana kegiatan ini dilaksanakan dengan 4 (empat) tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini adalah pelatihan dan praktik cara membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Hasil yang diperoleh selama kegiatan PkM yaitu adanya peningkatan pemahaman guru terkait penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran. Berdasarkan post-test yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner, dapat disimpulkan dari 32 orang guru/peserta, 20 (62%) orang bisa membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva, 12 orang (38%) orang belum bisa membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva. Jika dilihat hasil survei tersebut dapat dikatakan bahwa kegiatan PkM dengan melakukan pelatihan ini sangat bermanfaat dan menambah hasil guna bagi guru dalam meningkatkan kualitas dan kinerja dalam proses pembelajaran..

Kata kunci: Media pembelajaran, Aplikasi Canva

1. PENDAHULUAN.

Globalisasi dengan berkelanjutan makin memberikan perubahan dalam semua lini kehidupan yang memberi tuntutan kepada manusia wajib bisa mengikutinya, contohnya pada bidang pendidikan, sosial, hukum, ekonomi, politik, IPTEK dan lainnya. Globalisasi berpengaruh terhadap adanya perubahan positif dalam sebuah bidang IPTEK yakni melalui peningkatan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi. Kemajuan IPTEK sekarang memberikan pengaruh terhadap bidang pendidikan antara lain pada bidang pemakaian sejumlah alat bantu serta sarana pembelajaran yang berbeda dikalangan kampus serta lembaga pendidikan yang di gunakan oleh dosen untuk menopang kegiatan pembelajaran.

Makin cepatnya kemajuan IPTEK tersebut yang memberi sekolah maupun lembaga pendidikan tuntutan dalam mengiringi perubahan diantaranya untuk menggunakan serta memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang berperan penting untuk menopang kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran mempunyai peran menjadi sarana untuk alat bantu penyalur yang dipakai oleh guru serta mempunyai peran menjadi fasilitator untuk kegiatan pembelajaran dalam memberikan materi pelajaran terhadap

siswa peserta didik.

Betapa penting media pembelajaran tersebut juga jelas disebutkan pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. No. 22 Tahun 2016, mengenai proses pendidikan disebutkan jika, “Media pembelajaran seperti alat bantu kegaitan pembelajaran dalam memberikan materi pembelajaran”. Media pembelajaran adalah bagian yang utuh untuk sistem pembelajaran oleh karenanya, pemakaiannya wajib bisa memberikan peningkatan didalam hasil belajar siswa ataupun peserta didik (Rahmatullah, Inanna, and Ampa 2020). Oleh karena hal tersebut, media yang dipakai mengikuti pada sasaran pembelajaran serta memberi peserta didik rasa mudah memahami konten materi (Rokhayani and Utari 2014). Media pembelajaran butuh melihat efek ilustrasi yang bisa dipakai dalam penyampaian sesuatu terhadap siswa. Selanjutnya menurut (Arsyad 2002). Media pembelajaran ialah komponen sumber pembelajaran ataupun wahana fisik yang mempunyai kandungan materi instruksional dilingkungan peserta didik yang bisa memberi rangsangan peserta didik agar belajar. Usaha dalam meningkatkan kualitas pendidikan wajib lebih banyak dilaksanakan pendidik untuk menjalankan tanggungjawab serta tugasnya menjadi pendidik (Disurya et al. 2021).

Canva ialah suatu platform dalam membuat desain grafis serta konten publikasi yang cepat dan cenderung mudah dibandingkan *software grafis* lain. Tools ajaib itu dapat kita pakai secara online lewat browser desktop ataupun mendownload aplikasinya pada mobile lewat *Play Store* atau *App*. Dan juga *canva* memberikan tawaran 2 versi yakni yang versi berbayar (*Pro*) dan versi gratis. *Canva* adalah suatu *tools desain grafis* yang dibat dalam menolong pemakaiannya mendesain bermacam desain kreatif dan keren. *Canva* memberikan ribuan template di mana pada pemakaiannya pun membuat daya tarik sendiri pada *Canva*. Media pembelajaran seperti ini dapat dikatakan layak untuk dipakai didalam kegiatan pembelajaran (Tanjung and Faiza 2019).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan sebelum melakukan kegiatan PkM di SMK PGRI 1 Palembang dengan cara melakukan wawancara dengan Kepala Sekolah bapak Drs. H. Akhmad Nizar, M.Si. secara langsung sebagian besar guru mata pelajaran baik yang mengajar di kelas X, XI dan XII belum memakai aplikasi *canva* untuk membuat media pembelajaran. Sebab itu, tim dosen FKIP Universitas PGRI Palembang merasa perlu melaksanakan suatu kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui cara memberikan pelatihan kepada guru di SMK PGRI 1 Palembang pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*.

Kegiatan yang dilakukan mempunyai tujuan dalam membuat peningkatan kemampuan peserta pelatihan untuk memakai *Canva* dalam membuat media pembelajaran supaya menarik. Hal tersebut dibutuhkan dalam meningkatkan minat peserta didik untuk memperhatikan materi yang diberikan, hingga diharapkan peserta didik disekolah mempunyai pemahaman tentang materi yang diberikan agar jadi lebih meningkat.

2. METODE.

Metode yang digunakan pada kegiatan PkM ini adalah pelatihan serta praktik cara membuat media pembelajaran melalui aplikasi *Canva*. Peserta pelatihan diberikan 1). penjelasan materi secara langsung dengan menggunakan contoh-contoh slide pada aplikasi *canva*, 2). praktik secara langsung bagaimana memakai aplikasi *Canva*, dengan dipandu dan didampingi langsung oleh tim PkM, dan 3). Tanya jawab, di mana peserta dapat menanyakan secara langsung kepada tim PkM mengenai materi yang belum mereka pahami.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan 4 (empat) tahapan, yaitu:

a. Perencanaan

Pada tahap ini, dilakukan pembentukan tim PkM sekaligus pembekalan, untuk

menentukan materi yang akan diberikan pada saat pelaksanaan PkM. Tim PkM yang terbentuk kemudian melakukan pertemuan dengan pihak LPPkM UPGRIP yang memberikan arahan dan petunjuk dalam melakukan PkM.

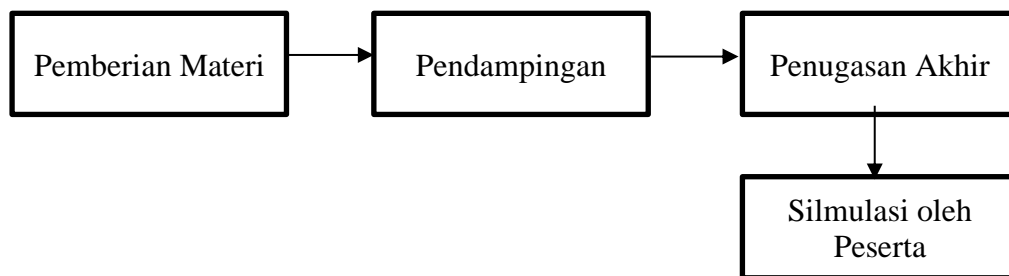
b. Persiapan

Pada tahapan ini yakni tahap persiapan adalah tahapan awal sesudah perencanaan nantinya direalisasi pada sebuah kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan terdiri atas;

- (a) melaksanakan koordinasi secara internal yang dilaksanakan oleh semua tim Pengabdian kepada Masyarakat serta penentuan porsi tugas.
- (b) Menentukan lokasi Pengabdian kepada Masyarakat
- (c) Menentukan target ataupun peserta Pengabdian kepada Masyarakat
- (d) Membuat instrumen Pengabdian kepada Masyarakat
- (e) Membuat materi Pengabdian kepada Masyarakat
- (f) Membuat spanduk
- (g) Menyiapkan publikasi
- (h) Dokumentasi

a. Pelaksanaan Pelatihan

Tahapan pelatihan adalah tahapan Membuat Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva untuk Guru Di SMK PGRI Palembang pada hari Selasa, 13 Juni 2023 dari pukul 08.00 – 15.30 wib. Penyelenggaraan pelatihan meliputi sejumlah hal antara lain:



Gambar 1. Alur Pelaksanaan Pelatihan

b. Refleksi dan Penutupan Kegiatan PkM

Refleksi dilaksanakan pada aktivitas yang sudah dilakukan. Hal itu dikarenakan semata-mata agar tahu setiap kekurangan ataupun kelebihan pada kegiatan yang sudah dilaksanakan dan bertujuan dalam menentukan rekomendasi pada kelangsungan ataupun pengembangan kegiatan selanjutnya.

Sesudah seluruh kegiatan dilaksanakan dan berakhir, maka ketua tim Pengabdian kepada Masyarakat menutup program serta memberi pesan terhadap semua peserta pelatihan dalam mengaplikasikan apa yang diperoleh ketika peserta melakukan proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan sudah diselenggarakan di SMK PGRI 1 Palembang pada tanggal 23 Juni 2023. Peserta kegiatan berjumlah 32 orang dan adalah guru mata pelajaran baik dikelas X,XI, dan XII di SMK PGRI 1 Palembang. Dan kegiatan PkM dibuka langsung oleh Drs. H. Akhmad Nizar, M.Si. selaku Kepala SMK PGRI Palembang.



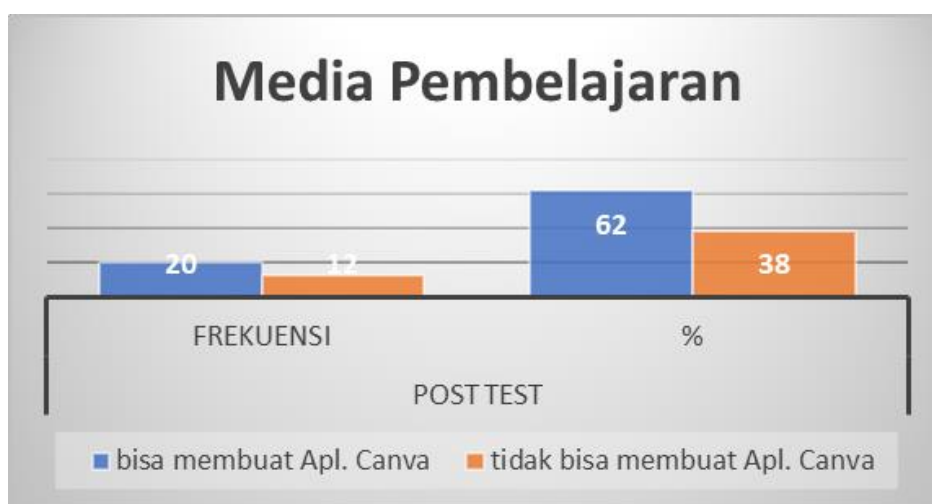
Gambar 2. Sosialisasi Kegiatan

Tindakan pada kegiatan pelatihan adalah implementasi pada program pelatihan yang sudah dibuat sebelum ini. Kegiatan yang dilaksanakan pada program Pengabdian kepada Masyarakat di SMK PGRI 1 Palembang adalah dengan diawali memberikan pre test terkait aplikasi canva dan penggunaannya.

Dan dari hasil *pre-test* tersebut dapat disimpulkan sebagian besar guru di SMK PGRI Palembang biasa menggunakan internet dalam proses pembelajaran yaitu sebesar 78 % (25 orang) tetapi hanya 22 % (7 orang) yang mengenal dan menggunakan aplikasi canva. Bisa dilihat seperti tabel dan grafik berikut :

Tabel 1. Tabel Hasil Post Tes Kegiatan

Kategori	Post test	
	Frekuensi	%
Bisa Membuat Apl. Canva	20	62
Tidak Bisa Membuat Apl. Canva	12	38
Total	32	100



Gambar 3. Grafik Post test

Pada sesi akhir selain dilakukan post-test tim PkM juga melakukan semacam silmulasi sebagai refleksi dari kegiatan PkM ini berhasil atau tidak, dengan cara menunjuk secara acak peserta PkM untuk mempresentasikan hasil kerja selama Pelaksanaan PkM. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Simulasi Aplikasi

4. KESIMPULAN

Merujuk pada hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMK PGRI 1 Palembang, jadi bisa ditarik sejumlah hal untuk menjadi kesimpulan yakni:

- a. Dari hasil pengukuran melalui *post-test* didapat bahwa 20 orang (62%) bisa membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva, 12 orang (38 %) belum bisa membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva
- b. Kegiatan pelatihan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan untuk menambah wawasan dan meningkatkan kualitas guru di SMK PGRI 1 Palembang.
- c. Secara umum, para guru senang dan antusias diberikan pelatihan dan berharap di lain waktu dapat dilaksanakan kembali dengan durasi yang lebih lama, untuk pemerataan pemahaman dan transfer ilmu pengetahuan antara pihak perguruan tinggi dan masyarakat luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2002. "Media Pembelajaran Jakarta: Raja Grafindo Persada."
- Arsyad, Fuad, I. Basuki Munoto, and Euis Ismayati. 2016. "Analisis Media Pembelajaran Menggunakan Software Electrical Control Techniques Simulator (Ekts) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Instalasi Motor Listrik DI SMK." *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 9(03):663–68.
- Disurya, Ramanata, Suryati Suryati, Ermini Ermini, Layang Sardana, Sri Husnulwati, Sri Wahyuningsih, and Muhammad Najib Najib. 2021. "Optimalisasi Aplikasi Google Form Dan Google Classroom Untuk Proses Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19." *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* 4(2):83–94.
- Peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, Tentang proses Pendidikan
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12(2):317–27.
- Rokhayani, Atik, and Aisyah Ririn Perwikasih Utari. 2014. "The Use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior High School Students." *Language Circle: Journal of Language and Literature* 8(2).
- Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza. 2019. "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada P-ISSN : 2715-9841

Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika.” *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)* 7(2):79–85.