

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN CANVA UNTUK GURU DI SMKN 2 PINGGIR

Yogi Yunefri¹, Sutejo², Yogi Ersan Fadrial³

^{1,2,3} Universitas Lancang Kuning

yogiyunefri@unilak.ac.id¹, Sutejo@unilak.ac.id², yogiersan@unilak.ac.id³)

Abstrak: Guru SMK sebagai tenaga pendidik profesional yang berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran dituntut kreativitasnya untuk menggali potensi sumber dan media pembelajaran yang ada di lingkungannya agar dapat membelajarkan muridnya secara berkualitas. Agar dapat jadi fasilitator yang baik guru SMK diharapkan dapat membekali diri dengan wawasan dan keterampilan pengembangan desain dan pembuatan media pembelajaran sehingga guru dapat menjalankan perannya dengan baik. Kenyataannya menunjukkan bahwa para guru SMKN 2 Pinggir pada umumnya mengalami kesulitan dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SMKN 2 Pinggir. Keadaan ini disebabkan kurangnya sarana dan prasarana yang dapat menunjang keaktifan dan kesenangan murid dalam belajar juga karena para guru belum memiliki wawasan dan keterampilan yang memadai untuk membuat media pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Oleh karena itu Tim Pengabdian Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning memberi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru di SMKN 2 Pinggir dengan harapan dapat meningkatkan efektivitas dan kualitas proses pembelajaran di SMKN 2 pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pendidikan.

Kata Kunci: *media pembelajaran, kualitas pembelajaran, aplikasi canva*

Abstract: SMK teachers as professional educators who act as facilitators in learning find innovations to find potential sources and learning media in the environment so that they can teach their students effectively. In order to become good facilitators, vocational school teachers are expected to be able to equip themselves with insight and skills in developing design and making learning media so that teachers can ensure good games. The reality shows that the teachers of SMKN 2 Pinggir in general have difficulty in improving the quality and effectiveness of learning at SMKN 2 Pinggir. This situation is due to the lack of buffer facilities and infrastructure that support the activity and enjoyment of students in learning and also because teachers do not yet have adequate insight and skills to make learning media that is fun for children. Therefore, the Service Team for the Faculty of Computer Science, University of Lancang Kuning provided Training on Making Learning Media Using Canva for Teachers at SMKN 2 Pinggir with the hope of increasing the effectiveness and quality of the learning process at SMKN 2 which will ultimately support the achievement of educational goals.

Keywords: *learning media, learning quality, canva app*

1. Pendahuluan

Era profesionalisme di bidang pendidikan diiringi dengan besarnya alokasi anggaran pendidikan oleh pemerintah yang salah satunya diwujudkan sebagai Tunjangan Profesi Pendidik (TPP) bagi guru, seolah menjadi pemicu bagi para guru untuk meningkatkan produktivitas dan profesionalismenya. Para guru tidak hanya dituntut untuk memenuhi beban tugas mengajar 24 jam seminggu, tetapi juga dituntut untuk lebih produktif dan meningkatkan efektivitas pola pembelajaran yang dilaksanakannya. Kemajuan teknologi informasi menjadi salah satu peluang yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan pola pembelajarannya. Banyaknya perangkat lunak yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat belajar para murid peserta didiknya. Fasilitas internet yang tersedia juga menjadi peluang besar untuk dapat memperkaya konten materi yang dapat disiapkan untuk disampaikan kepada peserta didiknya.

SMKN 2 Pinggir, merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berada di kabupaten Bengkalis. Sekolah ini memiliki 40 orang guru yang terdiri dari guru ASN, serta Guru Tidak Tetap (GTT). Mayoritas guru yang mengajar di SMKN 2 Pinggir masih berusia muda sehingga mempunyai pengetahuan tentang komputer (*computer literacy*) yang cukup. Namun demikian, pemanfaatan teknologi informasi di SMKN 2 Pinggir untuk mendukung kegiatan belajar mengajar masih belum maksimal. Hal ini tergambar dari hasil observasi tim pengabdian masyarakat di SMKN 2 Pinggir menunjukkan bahwa fasilitas perangkat komputer yang dimiliki oleh guru-guru belum dapat dimanfaatkan secara maksimal untuk menunjang pekerjaan guru-guru terutama dalam sisi akademis.

Dampak dari belum maksimalnya pemanfaatan teknologi informasi dari sisi akademik ditunjukkan dari rendahnya produktivitas guru-guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang berbasis komputer dan multimedia. Metode penyampaian materi pembelajaran sebagian besar masih dilakukan secara konvensional dan monoton. Rendahnya produktivitas guru SMKN 2 Pinggir dalam menyiapkan materi pembelajaran berbasis komputer disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai cara mencari informasi yang berkaitan dengan materi yang diajarkan dengan memanfaatkan teknologi informasi, serta belum familiar menggunakan tools aplikasi komputer yang ada. Sebagian besar guru SMKN 2 Pinggir kurang paham akan pemanfaatan aplikasi tersebut, sehingga berimbas pada kreativitas dan produktivitas dalam menyiapkan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer bagi guru SMKN 2 Pinggir dirasakan sangat penting, karena dapat menunjang kualitas proses belajar mengajar dan profesionalisme guru, utamanya bagi guru yang telah menerima tunjangan sertifikasi pendidik. Untuk menunjang pengembangan media pembelajaran yang lebih baik dan menarik, para guru diarahkan untuk memaksimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan aplikasi komputer berbasis multimedia. Pemanfaatan teknologi informasi khususnya internet bertujuan untuk memperkaya konten materi yang akan disampaikan, sedangkan aplikasi presentasi dan multimedia digunakan untuk mengemas konten yang disiapkan menjadi kesatuan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas.

Berdasarkan uraian pada analisis situasi di atas, dapat ditarik pokok permasalahan yang dihadapi oleh mitra pada SMKN 2 Pinggir, meliputi beberapa permasalahan di antaranya: 1) Kurangnya pemanfaatan teknologi informasi untuk menunjang proses belajar mengajar (PBM); 2) Kurangnya pemahaman dalam pemanfaatan Teknologi Informasi untuk kepentingan pengembangan media pembelajaran, seperti pencarian informasi pada internet untuk sumber pustaka dan pengayaan konten materi pembelajaran, serta penggunaan aplikasi multimedia dan presentasi; 3) Rendahnya produktivitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan berkualitas, di mana guru SMKN 2 Pinggir mengalami kendala dalam mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan aplikasi komputer yang ada.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah metode deskriptif. Metode deskriptif merupakan suatu cara pemecahan masalah dengan menggunakan celah tertentu untuk mengetahui keadaan suatu subjek dari objek yang berdasarkan pada suatu kenyataan yang aktual yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan. Untuk mendeskripsikan kegiatan pelaksanaan PKM pada setelah diberikannya pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dengan menggunakan aplikasi canva.

Kegiatan dilaksanakan di SMKN 2 Pinggir, Kabupaten Bengkalis, alasan pemilihan lokasi tersebut karena permasalahan yang dihadapi oleh sekolah yaitu agar guru-guru menerima

informasi dalam pemanfaatan aplikasi-aplikasi di dalam komputer yaitu pemanfaatan aplikasi media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.

Kegiatan dalam program PKM ini meliputi pemberian workshop/ pelatihan kepada guru dilingkungan sekolah selaku objek, serta pembimbingan pembuatan produk hingga produk tersebut selesai dan dapat digunakan. Secara rinci, langkah-langkah yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi lapangan untuk memperoleh data awal tentang permasalahan yang dihadapi oleh kedua mitra
2. Analisis kebutuhan mitra dan menawarkan solusi penyelesaian
3. Membuat perancangan sistem
4. Membuat materi yang berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Sothink SWF.
5. Melakukan pelatihan pengenalan aplikasi Sothink SWF.
6. Melakukan workshop penggunaan aplikasi Sothink SWF dalam membuat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif.
7. Melakukan pendampingan kepada kedua mitra dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan aplikasi Sothink SWF.

3. Hasil dan Pembahasan

Temuan yang ditargetkan dalam kegiatan PKM ini, yaitu: a) Kerjasama yang terjalin dengan mitra b) Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran Canva, c) Pemberdayaan sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah d) Ebook berupa buku panduan penggunaan media presentasi Canva, dan e) Jurnal ilmiah. PKM ini dilaksanakan berdasar pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 menegaskan bahwa guru/pendidik diharapkan mengembangkan bahan pembelajaran sendiri. Kemampuan guru mengembangkan dan mengkreasi bahan ajar akan memunculkan inspirasi murid untuk tampil lebih kreatif dalam pembelajaran. Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017: 158- 159).

Materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media persentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens.

Kusrianto (2013) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi

peluang multi interpretasi tanpa batas. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 82 spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: a) Memiliki beragam desain yang menarik, b) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, c) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai. Demikianlah pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pengabdian

Sebagian guru di SMKN 2 Pinggir menggunakan media pembelajaran, namun bukan hasil karya mereka sendiri. Dari 18 orang guru, hanya 4 orang guru atau 22 % guru yang sudah pernah membuat media pembelajaran sendiri.

Membuat media pembelajaran sendiri	Jumlah Guru	Persentase (%)
Belum Pernah	14	78
Sudah Pernah	4	22
Jumlah	28	100

Gambar 2. Pengalaman Guru Dalam Mebuat Media Pembelajaran

Hasil PKM, memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran canva. Hasil tes tanya-jawab menunjukkan bahwa pada umumnya penguasaan peserta pelatihan cukup baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pengembangan media pembelajaran canva menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami langkah-langkah pengembangan media canva dan sebagian guru telah mampu menghasilkan media canva namun belum mencapai kesempurnaan. Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar sebagai mitra kerja sama berusaha membantu mereka untuk memberikan pelatihan mengembangkan media

pembelajaran canva. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing guru dapat lebih dimantapkan dan dapat dilakukan secara rutin dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing mata pelajaran.



Gambar 3. Perbedaan Pengetahuan Guru Sesudah Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pelatihan pengembangan media canva ini memberi bekal pengetahuan dan keterampilan mengembangkan media canva sesuai keperluan. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya: a) Terbentuknya kerjasama yang terjalin dengan pihak mitra, b) Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran Canva, c) Pemberdayaan sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah, d) Ebook berupa buku panduan penggunaan media presentasi Canva.

Dalam kegiatan pelatihan motivasi peserta cukup tinggi, hal ini terlihat: persentase kehadiran peserta selama pelatihan 100 persen. Selama pelatihan berlangsung perhatian peserta cukup besar, mereka dengan sungguh-sungguh mengikuti jadwal kegiatan. Dukungan guru, wakil kepala sekolah dan kepala sekolah cukup besar selama pelaksanaan pelatihan. Pemahaman materi melalui diskusi dan produk media canva menunjukkan penguasaan dan produk cukup baik. Hasil evaluasi terhadap produk media canva yang dihasilkan dari masing-masing peserta cukup baik, dan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pada umumnya peserta menyatakan telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran. Media canva sangat bermanfaat baik untuk proses pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik. Olehnya itu melalui program PKM ini kami mengusulkan untuk melakukan bimbingan teknis kepada guru SMP I Pattalassang yang di kemas dengan judul PKM Bimtek Pengembangan media canva bagi Guru SMP I Pattalassang dan SMP pada umumnya di Kabupaten Gowa.

4. Kesimpulan

1. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMP 1 Pattalassang Kabupaten Gowa. Dalam proses menyelesaikan persoalan mitra; tim telah memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman konsep media canva dan pembimbingan mendesain dan mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran.
2. Hasil evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman peserta sangat baik dan aktivitas peserta berkategori baik pula.
3. Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan media canva dengan kualifikasi cukup atau belum mencapai kesempurnaannya.

4. Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendanai kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, kemudian penulis mengucapkan terimakasih kepada mitra pengabdian Guru SMKN 2 Pinggir yang telah bersedia menjadi mitra dalam pelaksanaan pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No.I.
- Dzulhijjah, Putri D., et al. "Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.
- Hakim, Dori Lukman. 2017. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi). *UNES Journal of Community Service Volume 2, Issue 2, December 2017* P-ISSN: 2528- 5572, E-ISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univ-ekasakti-pdg.ac.id>.
- Kusrianto. Adi. 2013. *Business Presentation*. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia:Jakarta
- Munib, Achmad, dkk. 2004. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96,
- Silitonga, I. D., & Purba, D. O. Pengembangan Bahan Ajar Dimasa Pandemi COVID 19. *Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (PENDISTRA)*, (Online). Vol. 3 No 1
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2,