

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR DENGAN MENGGUNAKAN CANVA

Muhammad Fajar Ariwibowo¹, Intra Swadaya Hidayat²

^{1,2}Bisnis Digital, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

e-mail: muhammad.fajar@palcomtech.ac.id¹, intra.swadaya@palcomtech.ac.id²

Abstrak

Presentasi yang dilakukan oleh seorang guru harus mudah dimengerti, dipahami serta ilmu tersebut bisa digunakan oleh siswa/siswi dalam kehidupan sehari – hari maupun di dunia kerja atau juga di dunia wirausaha. Agar sebuah pembelajaran bisa dimengerti oleh siswa/siswi, maka diperlukan penguasaan materi yang baik serta media pembelajaran yang kreatif melalui teknologi informasi dan komunikasi. Namun, berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2021, menyebutkan bahwa 60 persen guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Terdapat kesenjangan kemampuan di antara para guru, siswa dan orang tua yang beragam serta jaringan internet yang belum merata di Indonesia, menjadi beberapa penyebab guru di Indonesia belum mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Hal ini juga yang dirasakan oleh para guru di SMA Negeri 22 Palembang. Kurangnya pengetahuan para guru tentang media pembelajaran yang kreatif dengan bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi, membuat siswa/siswi di SMA Negeri 22 kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Untuk menambah pengetahuan para tenaga pengajar di SMA Negeri 22 Palembang, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech akan memberikan workshop atau pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva. Agar para guru di SMA Negeri 22 bisa memberikan materi yang mudah dipahami oleh siswa/siswi.

Kata kunci: Guru, Presentasi, Kreatif

Abstract

To provide the knowledge that a teacher has acquired, usually a teacher will make a presentation in front of students at school. Presentations made by a teacher must be easy to understand, and this knowledge can be used by students in everyday life as well as in the world of work or in the world of entrepreneurship. In order for a lesson to be understood by students, it is necessary to master good material and creative learning media through information and communication technology. However, based on data from the Ministry of Education and Culture (Kemendikbud) in 2021, it is stated that 60 percent of teachers in Indonesia have not mastered information and communication technology (ICT). There is a gap in abilities among diverse teachers, students, and parents, as well as uneven internet networks in Indonesia, which are several reasons why teachers in Indonesia have not been able to master information and communication technology. This was also felt by the teachers at SMA Negeri 22, Palembang. The teacher's lack of knowledge about creative learning media with the help of information and communication technology makes students at SMA Negeri 22 have difficulty understanding the material presented by the teachers. To increase the knowledge of the teaching staff at SMA Negeri 22 Palembang, the Palcomtech Institute of Technology and Business will provide workshops or training on making creative learning media using the Canva application. So that teachers at SMA Negeri 22 can provide material that is easily understood by students.

Keywords: teacher, presentation, creative

PENDAHULUAN

Guru adalah tenaga pengajar yang bertugas untuk memberikan pendidikan kepada siswa/siswi di seluruh Indonesia. Peran guru sangatlah penting untuk mencerdaskan kehidupan anak – anak di Indonesia sekaligus dalam hal pengembangan kualitas sumber daya manusia.

Tugas guru merupakan tugas yang amat berat. Seorang guru dituntut untuk terus belajar ilmu – ilmu baru, teknologi serta memberikan ilmu – ilmu yang mereka dapatkan kepada para siswa/siswi di sekolah. Untuk memberikan ilmu – ilmu yang didapatkan seorang guru, biasanya seorang guru akan melakukan presentasi di depan siswa/siswi di sekolah. Presentasi yang dilakukan oleh seorang guru harus mudah dimengerti, dipahami serta ilmu tersebut bisa digunakan oleh siswa/siswi dalam kehidupan sehari – hari maupun di dunia kerja atau juga di dunia wirausaha. Agar sebuah

pembelajaran bisa dimengerti oleh siswa/siswi, maka diperlukan penguasaan materi yang baik serta media pembelajaran yang kreatif melalui teknologi informasi dan komunikasi.

Terdapat kesenjangan kemampuan di antara para guru, siswa dan orang tua yang beragam serta jaringan internet yang belum merata di Indonesia, menjadi beberapa penyebab guru di Indonesia belum mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2021, menyebutkan bahwa 60 persen guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Hal ini juga yang dirasakan oleh para guru di SMA Negeri 22 Palembang. Kurangnya pengetahuan para guru tentang media pembelajaran yang kreatif dengan bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi, membuat siswa/siswi di SMA Negeri 22 kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Menurut (Monawati. & Fauzi., 2018) kreatifitas guru sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa, guru yang memiliki potensi dalam mengkreaitifitaskan bakat dalam kelas sangat berpengaruh positif terhadap kemajuan prestasi belajar siswa. Guru juga dituntut tidak hanya melakukan transfer ilmu dengan cara yang sama, menurut (Hafid et al., 2022), dalam proses pembelajaran guru harus dapat menunjukkan sisi kreatif yang tidak hanya ahli di bidang akademik, tapi memiliki berbagai teknik yang memicu rasa ingin tahu dan kepercayaan diri siswa. Menurut (Sari et al., 2022), pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan taraf berpikir siswa membuat siswa dapat mengulang ketika mereka berada di rumah karena siswa memahami materi dengan cepat, dengan menggunakan media pembelajaran, siswa dapat mengetahui contoh materi belajar secara konkret dan memahami penjelasan guru tentang suatu materi dengan jelas.

Salah satu alat bantu yang digunakan untuk membuat media pembelajaran kreatif adalah Canva. Canva (Resmini et al., 2021) adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam template presentasi, resume, poster, pamflet, grafik, infografis dan dalam pemanfaatan untuk membuat media ajar, Canva menyediakan berbagai macam jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi pendidikan. Beberapa kelebihan yang dimiliki Canva adalah :

1. Memiliki beragam desain yang bisa digunakan
2. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran
3. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran
4. Dapat berkolaborasi dengan guru lain untuk saling bertukar ide
5. Memiliki resolusi gambar yang baik dan dapat dicetak sesuai yang diinginkan oleh guru

(Tanjung & Faiza, 2019)

Manfaat yang didapat dari pelaksanaan program pengabdian ini adalah bagi peserta bisa memperoleh tambahan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif melalui bantuan teknologi informasi dan komunikasi.

Tabel 1. Manfaat Kegiatan Pengabdian

No	Manfaat	Kegunaan Program
1	Sisi Ekonomi	Dapat menambah pengetahuan baru tentang cara membuat metode pembelajaran yang kreatif kepada para guru SMA Negeri 22 Palembang sehingga para murid bisa lebih paham mengenai materi yang diajarkan oleh para guru yang berguna bagi para murid untuk bekerja atau membuka usaha
2	Sisi Psikologis	Dapat meningkatkan motivasi serta kemampuan mengajar para guru di SMA Negeri 22 untuk memberikan materi yang menarik dan mudah dipahami
3	Sisi Pengetahuan	Mendapatkan pengetahuan dan <i>skill</i> untuk membuat materi pembelajaran yang kreatif Mendapatkan pengetahuan dan <i>skill</i> untuk mendapatkan inspirasi dalam pembuatan materi pembelajaran yang kreatif

METODE

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat di SMA Negeri 22 Palembang ini adalah dengan menggunakan metode :

1. Pendidikan masyarakat, yaitu memberikan wawasan baru mengenai aplikasi Canva dengan narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Advokasi, yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan materi pembelajaran yang menarik.
3. Pelatihan, yaitu pembuatan konten materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan di demonstrasikan kepada peserta pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan permasalahan mitra yang telah dijabarkan sebelumnya, maka tim pengusul mengadakan kegiatan workshop pembuatan media belajar kreatif dengan menggunakan aplikasi yang mudah digunakan dan mudah dipahami, yaitu Canva. Kegiatan ini berlangsung selama 1 hari, yaitu 21 September 2022 dan bermanfaat memberikan pengetahuan baru bagi para guru SMA Negeri 22 Palembang tentang pembuatan media belajar kreatif.

Pada hari h, tim memberikan wawasan mengenai sejarah Canva, manfaat aplikasi Canva serta langkah - langkah membuat konten media pembelajaran kreatif. Setelah para guru mengetahui manfaat dari aplikasi Canva, para guru kemudian membuat sendiri media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva melalui PC Komputer yang dimiliki oleh SMA Negeri 22 Palembang.



Gambar 1. Kegiatan Pendidikan Masyarakat oleh narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Gambar 1.1 merupakan kegiatan pendidikan masyarakat yang dilakukan oleh narasumber kepada para peserta. Kegiatan pendidikan masyarakat yang digunakan adalah presentasi mengenai aplikasi Canva lalu dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan aplikasi Canva secara bertahap.



Gambar 2. Kegiatan Advokasi oleh narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

Gambar 1.2 merupakan advokasi yang dilakukan oleh narasumber kepada para peserta. Kegiatan advokasi yang dilakukan adalah memberikan pendampingan mengenai pembuatan materi pembelajaran melalui aplikasi Canva.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan oleh peserta Pengabdian Masyarakat

Gambar 1.3 merupakan kegiatan pelatihan oleh peserta. Kegiatan pelatihan yang dilakukan adalah pembuatan konten materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan di demonstrasikan kepada peserta, dalam kegiatan pelatihan ini para peserta membuat konten materi secara mandiri sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh atau dalam bentuk konten apa pun yang mudah dibuat oleh para peserta.

Setelah kegiatan berlangsung peserta diberikan kuesioner yang berisikan pernyataan tentang kepuasan peserta tentang workshop tersebut. Indikator tingkat kepuasan dinyatakan dengan penilaian berskala seperti berikut:

- 1 = Sangat Tidak Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 3 = Netral
- 4 = Setuju
- 5 = Sangat Setuju

Berikut ini adalah tabel rincian pernyataan yang disediakan dalam kuesioner beserta dengan penilaiannya.

Tabel 2. Pernyataan yang ditampilkan pada Kuesioner.

Pernyataan	Skor
Materi workshop yang diberikan bermanfaat	1-5
Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	1-5
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	1-5
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	1-5
Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva	1-5
Saya tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif	1-5
Saya memahami cara pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan selesai	1-5

Kuesioner dibagikan kepada 18 orang peserta via pembagian kuesioner secara langsung dan 18 orang telah mengisi pernyataan. Rincian dari pengisian hasil pengisian kuesioner dapat dilihat pada tabel 1.2.

Tabel 3. Rincian Kuesioner.

Pernyataan	1	2	3	4	5
Materi workshop yang diberikan bermanfaat	0	0	0	1	17
Materi workshop yang diberikan mudah untuk dipahami dan dimengerti	0	0	0	2	16
Materi workshop yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya	0	0	0	2	16
Pemateri workshop menguasai materi dengan baik	0	0	0	2	16

Saya mendapatkan pengetahuan tambahan mengenai pembuatan materi pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva	0	0	0	1	17
Saya tertarik menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran kreatif	0	0	0	2	16
Saya memahami cara pembuatan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi Canva setelah pelatihan selesai	0	0	0	3	15
Jumlah	0	0	0	13	113
Jumlah Skor	0	0	0	52	565
Σskor	617				
Persentase Total	97,93				

Jumlah skor kuesioner adalah jumlah skor dari masing-masing pernyataan dikalikan dengan bobot skala likert. Skor maksimal dihitung dengan cara jumlah pernyataan dikali dengan jumlah skala likert yaitu $5 \times 7 = 35$. Jumlah skor yang diharapkan adalah skor maksimal dikali jumlah responden yaitu $35 \times 18 = 630$. Perhitungan persentase menggunakan rumus:

$$\text{Persentase Total} = \frac{\text{Jumlah Skor}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

Sangat tidak puas = 0% - 19.9%

Tidak Puas = 20% - 39%

Cukup / Netral = 40% - 59%

Puas = 60% - 79%

Sangat Puas = 80% - 100%

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor didapatkan nilai 97,93% yang termasuk dalam kategori sangat puas.

Hasil kegiatan ini juga didukung oleh kegiatan yang pernah dilakukan oleh (M et al., 2023), dengan kegiatan yang berfokus pada pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva, hasil kegiatan ini adalah kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva sangat membantu dalam pengembangan kompetensi diri, kegiatan workshop membantu memenuhi kebutuhan dalam membuat media pembelajaran interaktif dan mampu membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi Canva. Hasil kegiatan lain dari (Fitriani et al., 2022), dengan judul Pelatihan Canva dalam Pembuatan media pembelajaran bagi guru - guru SMK di Bandar Lampung, salah satu hasil dari kegiatan ini adalah aplikasi canva bermanfaat untuk membuat media pembelajaran dengan nilai responden 3,27% kurang setuju, 38,71% setuju dan 58,06% menjawab sangat setuju. Hasil kegiatan lainnya dari (Mahardika et al., 2021), dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Menarik menggunakan Canva untuk Optimalisasi pembelajaran Daring, beberapa hasil kegiatan dari kegiatan ini adalah Canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diajarkan oleh peserta dengan respon 5% sedang, 45% setuju dan 50% sangat setuju, kemudian Canva bisa digunakan dalam pengembangan media pembelajaran online dengan besar respon 5% sedang, 55% setuju dan 45% sangat setuju serta Canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan besar respon 55% dan 45% sangat setuju.

SIMPULAN

Terdapat kesenjangan kemampuan di antara para guru, siswa dan orang tua yang beragam serta jaringan internet yang belum merata di Indonesia, menjadi beberapa penyebab guru di Indonesia belum mampu menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan data dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) pada tahun 2021, menyebutkan bahwa 60 persen guru di Indonesia belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Hal ini juga yang dirasakan oleh para guru di SMA Negeri 22 Palembang. Kurangnya pengetahuan para guru tentang media pembelajaran yang kreatif dengan bantuan Teknologi Informasi dan Komunikasi, membuat

siswa/siswi di SMA Negeri 22 kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh para guru. Untuk itu, maka kegiatan pengabdian masyarakat yang diberikan adalah berupa Pendidikan masyarakat, yaitu memberikan wawasan baru mengenai aplikasi Canva dengan narasumber dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Advokasi, yaitu memberikan pendampingan mengenai pembuatan materi pembelajaran yang menarik. Pelatihan, yaitu pembuatan konten materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan di demonstrasikan kepada peserta pengabdian masyarakat. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat tersebut, maka penulis membuat sebuah survey kuesioner yang telah dikonversi menjadi bentuk penilaian skor dan didapatkan nilai 97,93% yang termasuk dalam kategori sangat puas. Artinya, peserta merasakan materi workshop bermanfaat, mudah dipahami serta puas dengan hasil workshop yang diadakan oleh penulis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang telah memberikan dukungan, baik itu dukungan finansial maupun dukungan non finansial. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat di SMA Negeri 22 Palembang, bisa dilakukan kembali agar kami bisa memberikan pengetahuan kami kepada pada peserta lebih banyak lagi. Terima kasih juga kepada para peserta workshop, yaitu para guru SMA Negeri 22 Palembang yang telah membantu penulis untuk memberikan materi. Semoga SMA Negeri 22 Palembang tetap sukses dan jaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., & ... (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. ..., 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Hafid, A., Sudirman, S., Amran, M., & Magvira, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V SD. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 6(1), 166–173. <https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.201>
- M, I., Harpiani, S., & Iqbal. (2023). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPKMN)*, 4(2), 735–744.
- Makdori, Y. (2021, April). Kemendikbud sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi. Diunduh dari: <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi>. Diakses pada tanggal 08 Agustus 2023.
- 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), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Monawati., M., & Fauzi., F. (2018). Hubungan Kreativitas Mengajar Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 33–43. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12195>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Sari, A. I. C., Rasam, F., & Karlina, E. (2022). Pengaruh Persepsi pada Kreativitas Guru dalam Penggunaan Media Belajar dan Iklim Sekolah terhadap Prestasi Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi di SMK Swasta Jakarta Selatan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 6(3), 386–395. <https://doi.org/10.30998/sap.v6i3.10502>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>