



**PELATIHAN PENGEMBANGAN MATERI AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI
CANVA UNTUK GURU SMK MUHAMMADIYAH 1**

***TRAINING FOR TEACHING MATERIAL DEVELOPMENT USING CANVA
APPLICATION FOR TEACHER OF SMK MUHAMMADIYAH***

Rezania Agramanisti Azdy^{1*}, Yesi Sriyeni², Yarza Aprizal³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Palembang

¹*yessi@palcomtech.ac.id, ²rezania@palcomtech.ac.id, ³yarza@palcomtech.ac.id

Article History:

Received: May 22nd, 2023

Revised: June 10th, 2023

Published: June 20th, 2023

Abstract: *Participating in the success of government programs, namely the Center for Excellence Vocational School Program, Muhammadiyah 1 Palembang Vocational School seeks to improve the quality of its students by ensuring that the learning process is successful with the teaching materials provided being well received. SMK Muhammadiyah 1 Palembang has made efforts so that the material provided can be accepted by students by adjusting the learning media used so that it is in accordance with the times and is effectively applied to the current generation, namely by using interactive learning media. One of the tools that can be used is Canva. Canva provides a variety of tools that allow users to do graphic design both through websites and applications on smartphones. The results of measuring students' understanding of the material provided showed that 92% of participants understood the material and were able to use Canva to create interactive teaching materials*

Keywords: *Teaching Material, Canva, Teacher*

Abstrak

Turut mensukseskan program pemerintah yaitu Program SMK Pusat Keunggulan, SMK Muhammadiyah 1 Palembang berupaya meningkatkan kualitas anak didiknya dengan memastikan bahwa proses pembelajaran berhasil dengan materi ajar yang diberikan dapat diterima dengan baik. SMK Muhammadiyah 1 Palembang telah berupaya agar materi yang diberikan dapat diterima peserta didik dengan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan efektif diterapkan pada generasi masa kini, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu tools yang dapat digunakan adalah Canva. Canva menyediakan berbagai tools yang memungkinkan penggunaanya melakukan desain grafis baik melalui website maupun aplikasi pada smartphone. Hasil pengukuran pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan menunjukkan 92% peserta memahami materi dan mampu menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang interaktif.

Kata Kunci: Bahan Ajar, Canva, Guru

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk mengetahui dan mengembangkan potensi peserta didik dalam proses pembelajaran (Ayunda et al., 2021) Penggunaan teknologi yang tepat dapat membantu membuat bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan dunia digital dan kekinian (Faisal et al., 2020). Proses pembelajaran yang interaktif akan mendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Beberapa cara dapat dilakukan agar siswa dapat menyerap materi dengan baik yaitu dengan mengedepankan praktik dalam penyampaian materi. Untuk materi yang bersifat teoritis, pendidik pada SMK Muhammadiyah 1 Palembang telah berupaya agar materi yang diberikan dapat diterima peserta didik dengan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan efektif diterapkan pada generasi masa kini, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif (Novia Utami Putri, 2022).

Sumber media pembelajaran terbaik saat ini yang tepat digunakan untuk sumber media komunikasi adalah media pembelajaran berbasis computer, hal ini dikarenakan para siswa saat ini tidak hanya melihat media saja tetapi langsung dapat berinteraksi dengan media tersebut (Irsan et al., 2021). Terdapat banyak teknik maupun *tools* yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah Canva. Canva merupakan sebuah *tools* yang menyediakan berbagai macam fungsi untuk desain grafis maupun publikasi secara langsung. Canva dapat diakses melalui aplikasi pada *smartphone*, *PC*, maupun *website*. Canva memiliki *feature* yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, pendana buku, bulletin, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021). Kemudahan dalam akses dan penggunaan membuat Canva menjadi andalan pengguna dalam membuat konten visual tanpa perlu ahli dalam bidang tersebut. Canva memiliki beberapa kelebihan berupa desain grafis yang dimilikinya beragam dan menarik, dapat digunakan untuk melatih kreativitas, menggunakan desain yang lebih efisien dalam hal waktu, praktis, memiliki kualitas gambar yang tinggi dengan resolusi yang baik, memungkinkan kerja sama, dapat dilakukan baik pada PC maupun pada perangkat Android, dan hasilnya dapat diunduh dalam format jpg maupun pdf (Widayanti et al., 2021). Selain kelebihan yang dimiliki, Canva juga memiliki kekurangan yaitu dalam beberapa *template* yang berbayar maupun penggunaannya yang harus menggunakan Internet (Resmini et al., 2021). Meskipun demikian, desain grafis tidak berbayar yang dimiliki Canva sudah lebih dari cukup untuk digunakan dalam berbagai kebutuhan (Tanjung & Faiza, 2019).

Berdasarkan latar belakang diatas, Canva dapat digunakan untuk presentasi, video, maupun media ajar lainnya sehingga bahan ajar yang dihasilkan lebih interaktif dan menarik sehingga menjadi media yang tepat untuk solusi atas permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru di SMK Muhammadiyah 1 Palembang.

METODE

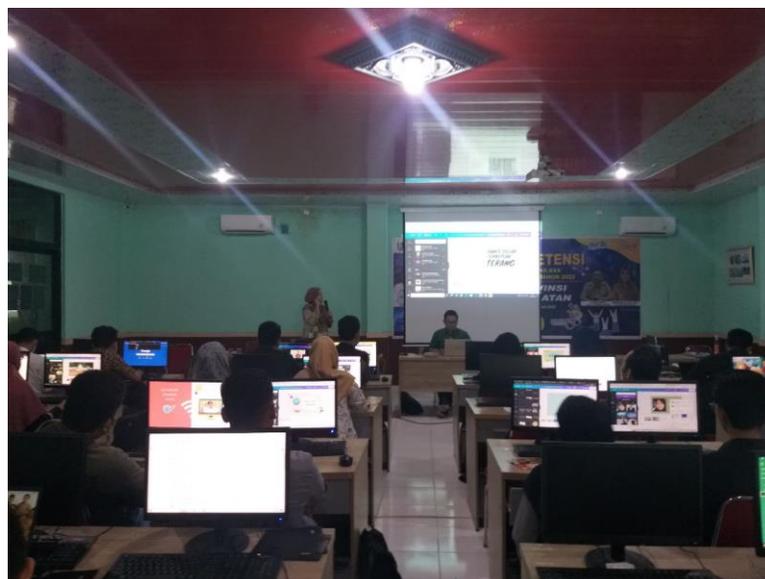
Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Muhammadiyah 1 Palembang ini adalah ceramah, pendampingan, diskusi dan evaluasi. Adapun tahapan dalam kegiatan ini sebagai berikut:

1. Penjelasan materi dengan metode ceramah. Tahapan ini tim pengabdian akan memberikan presentasi untuk memperkenalkan aplikasi Canva dan memberikan wawasan serta motivasi bagi guru-guru SMK Muhammadiyah 1 Palembang tentang kegunaan dan karya yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi tersebut.
2. Pendampingan pembuatan bahan ajar. Tahapan ini melibatkan tim dalam memberikan pendampingan langsung kepada guru untuk mempraktikkan pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva.
3. Diskusi. Tahapan ini tim dan peserta pelatihan mendiskusikan tentang apakah aplikasi Canva bisa membantu mereka dalam membuat bahan ajar yang interaktif
4. Evaluasi. Pada tahapan akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta kegiatan pelatihan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di SMK Muhammadiyah 1 Palembang yang beralamat di Jl. Balayudha No.4, RW.5, Pahlawan, Kec. Kemuning, Kota Palembang dengan peserta pelatihan adalah guru-guru yang mengajar di sekolah tersebut.

HASIL

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama 1(satu) hari. Pada awal kegiatan pelatihan, tim pengabdian akan memberikan presentasi untuk memperkenalkan aplikasi Canva dan memberikan wawasan serta motivasi bagi guru-guru SMK Muhammadiyah 1 Palembang tentang kegunaan dan karya yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan tim pelaksana dalam memaparkan presentasi mengenai materi diperlihatkan pada Gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Kegiatan Pemaparan Materi oleh Tim Pelaksana

Metode pelatihan ini dilakukan setelah tim memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai aplikasi Canva (Gambar 2). Metode ini melibatkan tim dalam memberikan pendampingan langsung kepada guru untuk mempraktikkan pembuatan bahan ajar menggunakan

aplikasi Canva. Pada tahapan akhir dilakukan diskusi dan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta kegiatan.



Gambar 2. Kegiatan Praktik dan Pendampingan Penggunaan Canva

PEMBAHASAN

Tim pelaksana telah menyelenggarakan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam membuat Bahan Ajar untuk guru SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Setelah pelaksanaan pelatihan, dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi pemahaman guru SMK Muhammadiyah 1 Palembang terhadap materi yang disampaikan oleh tim pelaksana kegiatan. Tabel 1 menunjukkan hasil tes sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 1. Rekapitulasi *pre test* dan *post test*

| No | Pertanyaan | Pre Test | | | Post Test | | |
|----|--|----------|---------------|-------|-----------|---------------|-------|
| | | Ya | Ragu- Ragu | Tidak | Ya | Ragu- Ragu | Tidak |
| 1 | Apakah sebelumnya anda sudah pernah membuat sebuah karya menggunakan canva? | 10 | 3 | 27 | 35 | 0 | 5 |
| 2 | Apakah anda mengerti manfaat dari aplikasi canva? | 10 | 5 | 25 | 40 | 0 | 0 |
| 3 | Apakah anda tertarik menggunakan canva untuk membuat Bahan Ajar? | 13 | 3 | 24 | 31 | 4 | 5 |
| 4 | Apakah anda tertarik untuk membuat sebuah media pembelajaran menggunakan Canva ? | 12 | 1 | 26 | 40 | 0 | 0 |

| No | Pertanyaan | Pre Test | | | Post Test | | |
|---------------------------------|--|----------|---------------|-------|-----------|---------------|-------|
| | | Ya | Ragu- Ragu | Tidak | Ya | Ragu- Ragu | Tidak |
| 5 | Apakah anda memahami secara garis besar cara pembuatan sebuah karya menggunakan Canva? | 10 | 5 | 25 | 38 | 2 | 0 |
| Rata-rata | | 11 | 3.4 | 25.4 | 36.8 | 1.2 | 2 |
| Persentase Responden (%) | | 27.5 | 8.5 | 63.5 | 92 | 3 | 5 |

Hasil evaluasi terhadap 40 peserta pengabdian yang menjawab 5 pertanyaan dapat dilihat pada tabel 5.1. Setelah dilakukan *post test* terjadi peningkatan yang sangat signifikan menuju angka 81.25% yang artinya peserta pengabdian telah memahami materi yang telah disampaikan. Ini juga menunjukkan betapa antusiasnya para peserta dalam mengikuti kegiatan pengabdian kali ini

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan terhadap 40 peserta dengan memberikan 5 pertanyaan melalui kuesioner. Rekapitulasi perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 5.1. Setelah pelaksanaan *posttest*, terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 90% yang menunjukkan bahwa peserta telah memahami materi yang disampaikan.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian telah berjalan sukses dan memberikan pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam membuat bahan ajar bagi guru SMK Muhammadiyah 1 Palembang. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil *posttest* yang mencapai 92%, menunjukkan bahwa para peserta pengabdian telah memahami materi yang telah disampaikan dengan signifikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terimakasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang telah memberikan izin serta *support* kepada Tim Pengabdian Kepada Masyarakat hingga terlaksananya kegiatan ini; kepada SMK Muhammadiyah 1 Kota Palembang yang sudah memberikan kesempatan kepada Tim Pengabdian Kepada Masyarakat untuk menjadi bagian dari program sekolah; dan kepada Tim Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah bekerja sama dengan sangat baik sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR REFERENSI

- Ayunda, A. Z., Salsabila, U. H., Zuhby, N. El, & Urbaningkrum, S. M. (2021). Peningkatan Kinerja Guru pada Masa Pandemi Dengan Sistem Daring. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3). <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.39810>
- Faisal, Muh., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3).
- Irsan, I., G, A. L. Nurmaya., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2).
- Novia Utami Putri. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA MASYARAKAT DAN STAF PEMERINTAHAN DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *Journal of Technology and Social for Community Service(JTSCS)*, 3(1), 63–69.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- 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). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>