

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru SMP Srijaya Negara

Assistance for Making Learning Media Based on Canva for Teacher in Srijaya Negara Junior High School

Sulkipani

Edwin Nurdiansyah

Camellia*

Aulia Novemy Dhita

Department of Social Studies
Education, Universitas Sriwijaya,
Palembang, South Sumatra,
Indonesia

email: camellia@fkip.unsri.ac.id

Kata Kunci

Canva

Guru

Pendampingan

Srijaya

Keywords:

Canva

Teacher

Assistance

Srijaya

Received: December 2022

Accepted: February 2023

Published: July 2023

Abstrak

Kegiatan pengabdian pada masyarakat yang dilakukan pada kesempatan ini berkaitan dengan meningkatkan kompetensi guru berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Atas dasar itu, pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi Guru SMP Srijaya Negara. Metode pengabdian pada masyarakat yang dilakukan yaitu pendampingan pada para Guru SMP Srijaya Negara. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman dan kemampuan para Guru SMP Srijaya Negara dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Secara umum, kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva berjalan dengan baik dan efisien. Para guru menunjukkan sikap antusias dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Sikap antusias para guru dapat dilihat dari semangat dan keinginan menyelesaikan media pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, pemahaman dan pengetahuan para guru dalam memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes awal (pre test) dan tes akhir (post test).

Abstract

Community service activities carried out on this occasion are related to improving teacher competence based on Law No. 14 of 2005 concerning Teachers and Lecturers. The method of community service is mentoring the teachers of Srijaya Negara Junior High School. The service results showed increased understanding and ability of the Teachers of Srijaya Negara Junior High School to make Canva-based learning media. Mentoring activities for making Canva-based learning media went well and efficiently. The teachers showed enthusiasm for creating learning media using Canva. The enthusiastic attitude of the teachers can be seen from the enthusiasm and desire to complete Canva-based learning media. In addition, the understanding and knowledge of teachers in utilizing Canva to create learning media can be seen from the initial test (pre-test) and the final test (post-test).



© 2023 Sulkipani, Edwin Nurdiansyah, Camellia, Aulia Novemy Dhita. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v8i4.4245>

PENDAHULUAN

Pada hakikatnya, kemajuan dalam bidang teknologi dan informasi memberikan pengaruh positif bagi dunia pendidikan, selain dari segi efektivitas dan efisiensi, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga dapat memotivasi siswa, sehingga pembelajaran berlangsung dalam suasana yang aktif dan kreatif. Dengan pembelajaran yang mampu membuat peserta didik berperan aktif dan juga dibarengi dengan munculnya ide-ide kreatif maka akan terwujud output pendidikan sesuai dengan yang telah dimaktubkan di dalam UU Sistem Pendidikan Nasional Indonesia (Maritsa *et al.*, 2021).

Kualitas manusia yang dibutuhkan oleh bangsa Indonesia pada masa depan adalah mampu menghadapi persaingan yang semakin ketat dengan bangsa lain di dunia. Kualitas manusia Indonesia tersebut dihasilkan melalui penyelenggaraan pendidikan yang bermutu oleh pendidik atau guru profesional. Secara nasional Indonesia telah memiliki Undang-undang No. 14/2005 tentang Guru dan Dosen (UUGD) sebagai kebijakan intervensi langsung meningkatkan kualitas kompetensi

guru melalui kualifikasi Strata 1 atau D4, serta memiliki sertifikat profesi. Hal ini sejalan dengan tuntutan dunia global untuk meningkatkan kualitas guru. Salah satu yang dijelaskan dalam UUGD ialah kompetensi yang berarti kemampuan melaksanakan sesuatu yang diperoleh melalui pendidikan dan latihan (Sahertian & Sahertian, 2000). Jadi kompetensi merupakan kemampuan yang memadai untuk melaksanakan suatu pekerjaan yang didapat melalui jalur pendidikan dan latihan. Kompetensi keguruan merupakan salah satu hal yang harus dimiliki serta dikuasai oleh para guru dalam jenjang pendidikan apapun. Dengan kompetensi ini guru dapat mengembangkan profesinya sebagai pendidik yang baik, mereka dapat mengendalikan serta dapat mengatasi berbagai kesulitan dalam melaksanakan kewajibannya (Daharti *et al.*, 2013).

Seiring dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi". Bahwa guru yang profesional itu memiliki empat kompetensi atau standar kemampuan yang meliputi kompetensi Kepribadian, Pedagogik, Profesional, dan Sosial. Empat kompetensi tersebut perlu ditingkatkan salah satunya ialah kompetensi pedagogik yang termasuk di dalamnya ialah memahami peserta didik secara mendalam yang meliputi memahami peserta didik dengan memanfaatkan prinsip-prinsip perkembangan kognitif, prinsip-prinsip kepribadian, dan mengidentifikasi bekal ajar awal peserta didik; Merancang pembelajaran, termasuk memahami landasan pendidikan untuk kepentingan pembelajaran meliputi memahami landasan pendidikan, menerapkan teori belajar dan pembelajaran, menentukan strategi pembelajaran berdasarkan karakteristik peserta didik, kompetensi yang ingin dicapai, dan materi ajar, menyusun rancangan pembelajaran berdasarkan strategi yang dipilih lalu memanfaatkan media dalam penyampaian materinya (Novauli, 2015). Kegiatan pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya perencanaan pembelajaran. Perencanaan pembelajaran merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Perencanaan memegang peranan penting dalam setiap kegiatan, termasuk dalam sebuah pembelajaran. Kegiatan ini merupakan langkah awal yang harus ditempuh guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru sebagai tenaga pengajar harus memiliki kemampuan dan berkemampuan baik sebagai perencana/perancang pembelajaran. Guru sebagai perancang pembelajaran bertugas membuat rancangan program pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya sesuai dengan kompetensi yang telah ditetapkan (Wahyuni & Ibrahim, 2012).

Setiap guru dituntut untuk bisa merancang atau merencanakan pembelajaran sebelum proses pembelajaran. Dengan rencana yang bagus tentunya pembelajaran akan berjalan dengan sistematis dan terprogram. Menurut Trias (2016), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rancangan pembelajaran mata pelajaran per unit yang akan diterapkan guru dalam pembelajaran di kelas. Berdasarkan RPP inilah seorang guru diharapkan dapat menerapkan pembelajaran secara terprogram. Sebuah RPP harus mempunyai daya terap yang tinggi. Tanpa perencanaan yang matang, target pembelajaran akan sulit tercapai secara maksimal. Oleh karena itu, kemampuan membuat RPP merupakan langkah awal yang harus dimiliki guru dan calon guru, serta sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar, dan pemahaman yang mendalam tentang obyek belajar dan situasi pembelajaran (Syahmidi & Surawan, 2022).

Perencanaan yang baik melalui RPP tentu harus juga dibarengi dengan instrumen yang mampu mendukungnya, karena sejatinya proses pembelajaran merupakan satu kesatuan utuh yang tidak dapat berdiri sendiri, mulai dari perencanaan, pelaksanaan sampai kepada evaluasi. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas guru harus mampu menyampaikan materi secara utuh kepada siswa agar proses pembentukan pengetahuan dari siswa dapat berjalan dengan baik. Maka dari itu guru dituntut untuk mampu menggunakan media yang tepat dalam proses penyampaian materi tersebut (Bararah, 2017). Penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media akan memberikan manfaat yang besar, diantaranya dapat memberikan kemudahan kepada guru dalam menyampaikan materi serta mampu membangkitkan motivasi siswa apalagi jika media tersebut menggunakan aplikasi teknologi yang beraneka ragam karena dengan bantuan aplikasi maka media pembelajaran mampu menampilkan gambar ataupun video. Dahulu media pembelajaran yang cukup sering digunakan dalam proses pembelajaran berupa power point yang merupakan salah satu produk dari Microsoft dan lumrah ditemui dalam berbagai perangkat laptop. Namun sekarang dengan pesatnya kemajuan teknologi maka banyak media lain yang bisa digunakan, salah satunya ialah canva (Weni & Isnani, 2016).

Canva merupakan sebuah aplikasi yang memiliki lebih banyak fitur ketimbang power point biasa. Secara umum memang canva tidak berbeda jauh dengan power point namun canva didukung oleh berbagai desain yang dapat digunakan secara gratis sehingga media yang dihasilkan dapat lebih menarik, selain itu juga untuk menggunakan aplikasi canva tidak diperlukan spesifikasi yang besar dari sebuah perangkat lunak sehingga semua orang dapat mengakses aplikasi tersebut secara mudah (Romadhoni *et al.*, 2023). Akan tetapi, kondisi saat ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum maksimal dalam memahami dan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk mempersiapkan pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SMP Srijaya Negara, diperoleh data bahwa sebagian guru belum terlalu memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses penyampaian materinya. Mayoritas guru masih menggunakan media pembelajaran yang sederhana tanpa memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada. Bahkan belum ditemukan adanya guru SMP Srijaya Negara yang terampil dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajarannya. Terkait dengan hal tersebut, tim PPM Program Studi PPKn merasa perlu memberikan pendampingan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bagi guru SMP tersebut.

METODE

Kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk Guru di SMP Srijaya Negara dilakukan oleh tim pengabdian dari Program Studi PPKn FKIP UNSRI. Dalam pelaksanaan pendampingan pembuatan Canva ini tugas tim diantaranya merancang kegiatan pendampingan, mendampingi guru mengunduh aplikasi Canva, menggunakan berbagai tools Canva, menyelesaikan laporan pendampingan untuk kepentingan administratif. Adapun kegiatan pendampingan dilakukan pada tanggal 13 Agustus 2022 di Laboratorium Pendidikan PKn di Kampus FKIP Jalan Ogan Palembang. Kegiatan ini dilaksanakan selama 2 bulan (Agustus-September 2022) yang terdiri dari tiga kegiatan. Pada kegiatan I dilakukan paparan materi oleh narasumber dan pendampingan pembuatan canva. Kegiatan II meliputi tugas terbimbing (dapat dilakukan secara online) dan pada kegiatan III para guru presentasi produk Canva yang telah dibuat. Peserta kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva yaitu Guru di SMP Srijaya Negara sejumlah 12 guru. Sebelum melaksanakan rangkaian pemberian materi, para peserta diberikan tes awal untuk mendapatkan informasi mengenai pengetahuan dan kemampuan awal para guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Setelah narasumber atau tim pengabdian menyampaikan materi, para guru diberikan kesempatan untuk membuat media pembelajaran berbasis Canva dengan didampingi oleh tim pengabdian. Media pembelajaran yang dibuat oleh guru akan diberikan penilaian dengan 3 indikator, yaitu berkaitan dengan konten media, tampilan warna dan huruf, serta pemanfaatan icon-icon dalam aplikasi canva. Indikator keberhasilan kegiatan pelatihan ini jika 90% peserta pelatihan telah menghasilkan produk media pembelajaran berbasis canva dengan kriteria baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan Canva Guru SMP Srijaya Negara pada bulan Agustus dengan hasil sebagai berikut:

1. Kegiatan pendampingan pembuatan Canva diikuti 12 Guru SMP Srijaya Negara.
2. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan. Pada kegiatan I, narasumber memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran menggunakan Canva. Setelah menyampaikan teori dilanjutkan dengan cara mengunduh Canva, memperkenalkan berbagai jenis tools Canva. Pada kegiatan I ini juga, Guru melakukan demonstrasi mulai dari mengunduh hingga mengoperasikan Canva. Pada tahap ini, Guru didampingi oleh tim pengabdian.
3. Selanjutnya pada kegiatan II adalah tugas terbimbing membuat Canva. Pada tahap ini, Guru dapat menyelesaikan tugas Canva dengan melakukan konsultasi atau bimbingan secara online atau dalam jaringan.
4. Kegiatan III berkenaan dengan presentasi produk Canva yang dibuat oleh Guru.

Selanjutnya kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva berjalan dengan baik dan efisien. Para guru menunjukkan sikap antusias dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Sikap antusias para guru dapat dilihat dari semangat dan keinginan menyelesaikan media pembelajaran berbasis Canva. Selain itu, pemahaman dan pengetahuan para guru dalam memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran dapat dilihat dari hasil tes awal (pre test) dan tes akhir (post test) seperti yang tampak pada Tabel I.

Tabel I. Perbandingan Nilai Pre test – Post test

No	Nama	Pre test	Post test
1	MDS	70	100
2	MA	70	80
3	S	60	70
4	TR	50	70
5	IA	60	70
6	A	50	80
7	DP	50	50
8	SA	70	70
9	H	60	60
10	MJ	60	80
11	IA	40	70
12	LY	20	60

Selanjutnya dari hasil pre test dan post test pada Tabel I, dapat dilakukan rekapitulasi nilai pre test dan post test seperti tampak pada Tabel II.

Tabel II. Rekapitulasi Hasil Tes Awal dan Tes Akhir

Tes	N	Skor	Rata-rata	N min	N max
Pre Test	12	660	55	20	70
Post Test	12	860	72	50	100

Berdasarkan Tabel II, terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan. Terlihat pada tabel bahwa skor rata-rata pada saat pretest adalah 55 dan posttest 72 terdapat selisih sebesar 17. Selain menilai tentang pengetahuan, tim PPM juga melakukan penilaian pada produk yang dibuat oleh peserta. Berdasarkan media pembelajaran yang telah dikumpulkan oleh peserta pelatihan dapat diketahui bahwa para peserta telah mampu membuat media pembelajaran berbasis canva sesuai dengan pelatihan yang diberikan, meskipun pada awalnya peserta masih perlu bimbingan karena belum terlalu memahami mengenai pemanfaatan canva. Penilaian produk yang telah disusun oleh peserta pengabdian dilakukan pada tanggal 3 September 2022 bersamaan dengan paparan peserta terhadap produk yang telah dibuatnya. Penilaian didasarkan pada dua indikator yaitu tampilan media dan pemanfaatan berbagai fitur dalam aplikasi Canva. Berikut salah satu hasil Canva yang dibuat oleh Guru mata pelajaran PPKn:



Gambar 1. Produk Canva oleh Muhammad Jauhari, S.Pd. (Guru PPKn SMP Srijaya Negara)

Setelah diberikan pelatihan, guru-guru SMP Srijaya Negara sudah memiliki keterampilan dalam mempersiapkan media pembelajaran berbasis canva. Dihitung berdasarkan rata-rata persentase skor maka persentase kemampuan peserta pengabdian dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis canva adalah 94.4% dan masuk kategori sangat baik.



Gambar 2. Guru SMP Srijaya Negara Mengembangkan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Dengan adanya pengetahuan dan keterampilan ini diharapkan guru-guru di sekolah ini dapat membuat media pembelajaran yang memiliki tampilan menarik dan sesuai dengan harapan peserta didik untuk memperoleh pengajaran yang menyenangkan. Adapun data skor rata-rata respons peserta terhadap kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dapat dilihat pada Tabel III berikut.

Tabel III. Skor Rata-Rata Respon Guru Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Canva

No	Pernyataan	Rata-Rata Skor
1	Kegiatan pendampingan membuat saya memahami dalam menggunakan <i>Canva</i>	3,5
2	Kegiatan pendampingan menambah pengetahuan saya dalam membuat media pembelajaran selain menggunakan <i>Power Point</i>	3,8
3	Kegiatan pendampingan membuat saya mengerti berbagai fitur yang terdapat dalam <i>Canva</i>	3,7
4	Kegiatan pendampingan membuat saya bersemangat membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan <i>Canva</i>	3,5
Respon Terhadap Kegiatan Pendampingan		3,6

Dari Tabel III tampak para guru antusias dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Para guru memberikan respon yang positif (skor rata-rata 3,6) terhadap metode pelaksanaan kegiatan. Pada indikator 1 mencapai skor 3,5 (kegiatan pendampingan membuat para guru memahami menggunakan Canva); skor 3,8 pada indikator 2 (kegiatan pendampingan menambah pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran selain menggunakan Power Point); skor 3,7 pada indikator 3 (kegiatan pendampingan membuat para guru mengerti berbagai fitur yang terdapat dalam Canva) dan skor 3,5 pada indikator 4 (kegiatan pendampingan membuat para guru bersemangat membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan Canva).

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva pada Guru SMP Srijaya Negara merupakan salah satu upaya yang dilakukan Universitas Sriwijaya melalui tim pengabdian, untuk meningkatkan kompetensi guru berdasarkan UU No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Para guru mampu mengembangkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan kurikulum SMP. Tercapainya indikator atau tujuan pelaksanaan pengabdian ini dibuktikan dengan pertama, adanya peningkatan pengetahuan atau pemahaman Guru SMP Srijaya Negara dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dan kedua, para Guru SMP Srijaya Negara yang termasuk dalam peserta pada kegiatan pendampingan ini mampu mengembangkan aplikasi Canva. Hal ini dibuktikan dengan adanya produk berupa media pembelajaran Canva yang dihasilkan para Guru SMP Srijaya Negara.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kesempatan melaksanakan pengabdian pada masyarakat berdasarkan SK Rektor Universitas Sriwijaya No. 0007/UN9/SK.LP2M.PT/2022 tanggal 15 Juni 2022. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para Guru SMP Sriwijaya Negara yang telah terlibat aktif dalam kegiatan pendampingan ini.

REFERENSI

- Bararah, I. (2017). Efektifitas Perencanaan Pembelajaran dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 131-147. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v7i1.1913>
- Daharti, R., Susilowati, I., & Sutanto, H. A. (2013). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru Dengan Pendekatan Analysis Hierarchy Process. *JEJAK: Jurnal Ekonomi dan Kebijakan*, 6(1), 80-92. <https://doi.org/10.15294/jejak.v6i1.3750>
- Maritsa, A., Salsabila, U. H., Wafiq, M., Anindya, P. R., & Ma'shum, M. A. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Novauli, F. M. (2015). Kompetensi Guru Dalam Peningkatan Prestasi Belajar Pada SMP Negeri Dalam Kota Banda Aceh. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 3(1), 45-67.
- Romadhoni, N. F., Rahman, M. H., Pertiwi, N., Idrus, R. T., & Armiwaty. (2023). Workshop Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa Melalui Aplikasi Desain Grafis Canva. *INOVASI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 1-7. <https://doi.org/10.35580/inovasi.v3i1.46426>
- Sahertian, P. A. & Sahertian, I. A. (2000). *Supervisi Pendidikan dalam Rangka Program Inservice Education*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syahmidi, S. & Surawan, S. (2022). Administrasi Guru: Upaya Peningkatan Kualitas Profesionalisme Mengajar. *Journal on Education*, 4(4), 1401-1411. <https://doi.org/10.31004/joe.v4i4.1799>
- Trias, T. M. (2016). Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Guru Bahasa Indonesia Di SMP Negeri 2 Bantul. *Jurnal Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia - S1*, 5(2), 1-15.
- Wahyuni, S. & Ibrahim, A. S. (2012). *Perencanaan Pembelajaran Bahasa Berkarakter*. Malang: Refika Adita.
- Weni, D. M. & Isnani, G. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Blog. *JPBM (Jurnal Pendidikan dan Bisnis Manajemen)*, 2(2), 114-123.