

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANVA BAGI GURU SMP NEGERI 12 PALANGKA RAYA

Nani Setiawati¹, Winda Lestiani², Orbit Thomas³, Christian Novan⁴, Isna Fauziah⁵, Fenroy Yedithia⁶,
Krisnayadi Toendan⁷, Fransiska Wening Dwi Ariyanti⁸, Shaumi Rani⁹

Teknologi Pendidikan Universitas Palangka Raya^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

Email: nanisetiawati@fkip.upr.ac.id¹, windalestiani@fkip.upr.ac.id², orbitthomas@upr.ac.id³

ABSTRAK

Kata kunci:

Pelatihan, Guru,
Media Canva

Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan di SMPN 12 Palangka Raya, Jalan Karanggan, Tanjung Pinang, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Kondisi geografisnya berdiri di area 20.000 m², jarak dari pusat kota 7 km. Guru di SMP ini berjumlah 19 orang dengan status PNS. Permasalahan yang dijumpai yaitu kurangnya media pembelajaran yang berbasis digital digunakan guru dalam pembelajaran dan guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva bagi Guru SMP Negeri 12 Palangka Raya bertujuan untuk meningkatkan keprofesionalitasan guru baik dalam lingkup kelas, sekolah maupun masyarakat; mengembangkan kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih baik untuk kepentingan pribadi, instansi dan masyarakat; dan agar para guru dapat mengikuti perkembangan dan mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik daripada yang sudah biasa. Metode pelaksanaan di lapangan berupa: Perencanaan, meliputi koordinasi terhadap sekolah mitra, penyusunan program pelatihan; Mendemonstrasikan/pelatihan langsung yang diberikan kepada guru-guru: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Hasil pelatihan ini dalam PkM ini adalah guru mampu membuat media presentasi interaktif Canva, guru dapat membuat akun di platfrom Canva, dan guru dapat merancang presentasi interaktif.

ABSTRACT

Keywords:

Training, Teachers,
Media Canva

Community Service is carried out at SMPN 12 Palangka Raya, Karanggan Street, Tanjung Pinang, Pahandut District, Palangka Raya City, Central Kalimantan. Geographical conditions stand in an area of 20,000 m², the distance from the city center 7 km. There are 19 teachers in this SMP with civil servant status. The problem encountered is the lack of digital-based learning media used by teachers in learning Canva Interactive for Teachers of SMP Negeri 12 Palangka Raya aims to improve teacher professionalism both within the classroom, school and community; and so that teachers can follow developments and change learning methods that are more interesting than what they are used to. Methods of implementation in the field are in the form of: Planning, including coordination with partner schools, preparation of training programs; Demonstrating/hands-on training given to teachers: preliminary activities, core activities, closing activities. The result of this training in this PkM is that teachers are able to make interactive Canva media presentations, teachers can create accounts on the Canva platform, and teachers can design interactive presentations.

PENDAHULUAN

Salah satu aktivitas utama dalam pendidikan yaitu pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara siswa, guru, dan bahan pembelajaran yang terjadi pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Suardi, 2018; Rohmawati, 2015). Komunikasi dalam pembelajaran tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan

atau media agar pesan dapat diterima dengan baik dan memberikan dampak yang positif kepada peserta didik (Masdul, 2018). Guru tidak hanya melaksanakan tugas untuk mengajar. Sebelum mengajar, guru mempersiapkan perangkat dan media pembelajaran secara tertulis maupun tidak tertulis.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Bahwasanya media itu merupakan wahana penyalur pesan atau informasi belajar. Menurut *Association of Educational and Communication Technology* (Anitah, 2015:5) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Sedangkan menurut pendapat Ega Rima Wati, (2016: 10 – 11) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai empat fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, kopensatoris. Selanjutnya, media pembelajaran menurut Arsyad (2016:4) media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Sedangkan pembelajaran menurut. Jadi, media pembelajaran adalah segala sesuatu sumber belajar yang digunakan oleh guru atau pengajar dalam proses belajar mengajar, dimana di dalamnya terdapat media atau alat yang digunakan untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan oleh pengajaran atau guru.

SMP Negeri 12 Palangka Raya beralamat di Jalan Karanggan, Tanjung Pinang, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya. Jarak tempuh dari pusat kota ke sekolah ini 7 km. Berdasarkan data 2022/2023 diketahui bahwa kurikulum yang diguakan yaitu Kurikulum SMP 2013 dengan penyelenggaraan pembelajaran 5 hari; berdiri di atas tanah seluas 20.000 m². Guru SMP ini berjumlah 19 orang, sedangkan peserta didik siswa terdiri dari 100 laki-laki dan 127 perempuan sedangkan rombongan belajar ada 8.

Hasil observasi dan wawancara terhadap responden diperoleh informasi bahwa alat peraga dan media pembelajaran masih kurang. Masih minimalnya media pembelajaran yang berbasis digital untuk disampaikan dalam pembelajaran kepada peserta didik. Keadaan ini berdampak pada proses pembelajaran yang hanya memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat kontekstual serta guru belum pernah mengembangkan media pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa bantuan alat peraga atau media pembelajaran yang memadai yang dapat dijadikan sebagai pendukung komponen proses belajar mengajar. Selama ini sudah menggunakan *Powerpoint* tetapi masih biasa, kurang informatif, dan kurang menarik sehingga perlu ditingkatkan keterampilan dengan menggunakan media interaktif canva.

Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti, 2019). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan menjadi keharusan guna penyelenggaraan pendidikan yang bermutu. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas dengan bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik (Farmawati et al., 2018). Keberhasilan proses

pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019). Untuk itu, dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli et al., 2018). Kualitas pembelajaran tidak bisa lepas dari ketepatan media yang digunakannya.

Berkenaan dengan itu, media sebagai bagian penting dalam pembelajaran. Menurut *Association of Educational and Communication Technology* (Anitah, 2015:5) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi. Media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Sejalan dengan ini, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran. Jadi, melalui media pembelajaran ini diharapkan pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam hal ini maka para guru harus siap dalam menghadapi perkembangan teknologi yaitu mengajar dengan cara menggunakan *website* untuk mengubah metode pembelajaran yang lebih modern dan lebih efisien, yakni salah satunya *website canva* yang sangat membantu guna membuat media pembelajaran lebih menarik.

Mengacu pada uraian analisis situasi dan kondisi mitra di atas, dapat dinyatakan bahwa SMP Negeri 12 Palangka Raya memerlukan pelatihan guna meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Teknologi Komunikasi dan Informasi yang selanjutnya disebut TIK, khususnya media pembelajaran. Program kerja ini untuk membantu para guru yang kurang memahami dalam menggunakan teknologi. Adapun program kerja yang diabdikan berupa Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Canva bagi Guru SMP Negeri 12 Palangka Raya.

Canva dipilih sebagai salah satu program untuk mendesain media pembelajaran yang menarik bagi para siswa di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Canva merupakan program *online* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak *template* yang bisa digunakan untuk berbagai bidang kebutuhan seperti poster, presentasi, laporan, sertifikat, sampul buku, video, *grafik organizer* hingga *storyboard*. Sedangkan cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

Berbagai upaya meningkatkan kompetensi dan keterampilan biasanya dilaksanakan melalui pelatihan. Dari segi waktu pelaksanaannya pelatihan lebih pendek dibandingkan dengan pendidikan yang memerlukan waktu bertahun-tahun. Menurut Kaswan (2016:2) pelatihan adalah proses meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan. Menurut Harsuko Riniwati (2016:152) “Pelatihan merupakan aktivitas atau latihan untuk meningkatkan mutu, keahlian, kemampuan dan keterampilan (dilakukan setelah dan selama menduduki jabatan atau pekerjaan tertentu). Sedangkan menurut Edwin B. Flippo dalam Sri Larasati (2018:111), menyatakan bahwa “pelatihan merupakan suatu usaha peningkatan *knowledge* dan *skill* seorang karyawan untuk menerapkan aktivitas kerja tertentu”. Dari pengertian di atas, dapat dinyatakan bahwa pelatihan adalah sebuah proses untuk meningkatkan kompetensi karyawan dan dapat melatih kemampuan, keterampilan, keahlian dan pengetahuan karyawan guna melaksanakan pekerjaan secara efektifitas dan efisien untuk mencapai tujuan di suatu perusahaan. Pelatihan dalam konteks tulisan ini merupakan upaya meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru SMP Negeri 12 Palangka Raya dalam membuat media pembelajaran

interaktif Canva yang berdampak positif terhadap proses pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih *background*, mengedit *background*, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. (Garris pelangi. Jurnal Sasindo Unpam. Vol 8, No 2 (2020). Selanjutnya, Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, menyatakan hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. (Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha Vol. 12 No. 2. 2020).

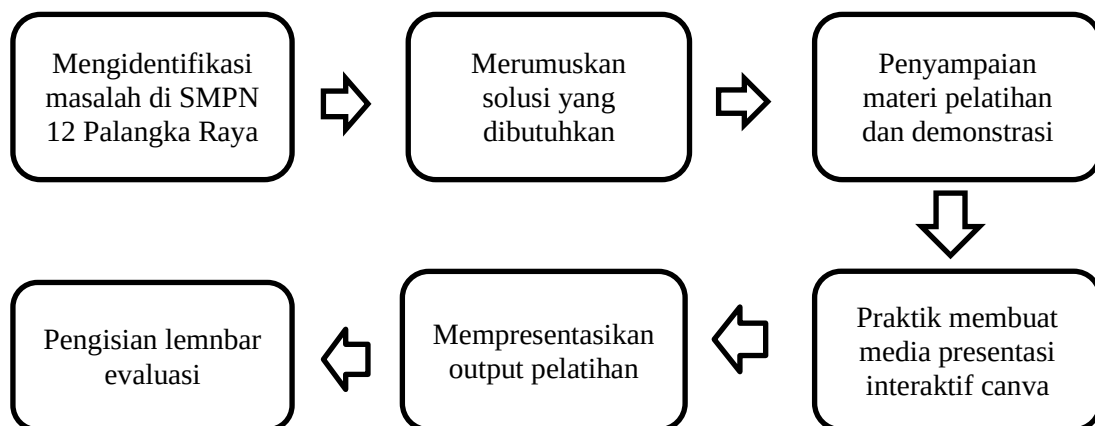
Berdasarkan permasalahan yang didapatkan melalui observasi maka salah satu solusi dan target yang paling tepat dilakukan yaitu dengan memberi pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva bagi Guru SMP Negeri 12 Palangka Raya. Adapun tujuan pelatihan adalah untuk membantu para guru agar dalam membuat media pembelajaran dapat lebih menarik perhatian dan para siswa dapat fokus ke pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Secara khusus untuk meningkatkan keprofesionalitasan guru baik itu dalam lingkup kelas, sekolah maupun masyarakat; mengembangkan kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih baik untuk kepentingan pribadi, instansi dan masyarakat, dan agar para guru dapat mengikuti perkembangan dan mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik daripada yang sudah biasa.

METODE

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan program canva. Pelatihan ini akan diikuti oleh peserta terdiri dari 19 guru di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Metode yang digunakan ceramah, diskusi, demonstrasi/peragaan, dan praktik langsung bersama para guru. Pada akhir pelatihan setiap guru diharapkan mampu menghasilkan media presentasi interaktif menggunakan aplikasi canva. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut.

1. Mengidentifikasi masalah yang terdapat di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Identifikasi masalah yang dilakukan sebagai langkah awal untuk merumuskan apa saja yang akan dijadikan bahan untuk perancangan sistem dan materi pelatihan dalam kegiatan pelatihan ini.
2. Merumuskan solusi yang dibutuhkan yaitu menggunakan program canva untuk membuat media presentasi interaktif.
3. Penyampaian materi pelatihan dan demonstrasi penggunaan canva.
4. Praktik membuat media presentasi interaktif menggunakan canva.
5. Mempresentasikan *output* pelatihan: media presentasi interaktif.
6. Pengisian lembar evaluasi.

Tahapan kegiatan ini dapat disajikan dalam diagram alir berikut ini.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Aktivitas pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SMP Negeri 12 Palangka Raya secara tatap muka dalam satu hari. Kegiatan ini diikuti oleh 19 orang guru. Sedangkan Tim PkM yang hadir dalam kegiatan ini terdiri dari 1 Orang ketua dan 8 orang anggota terdiri dari dosen serta 2 orang anggota terdiri dari mahasiswa, total tim ada 9 orang. Adapun teknik pelatihan yang dilakukan oleh pemateri melalui langkah pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Indikator keberhasilannya adalah guru mampu membuat presentasi canva, guru dapat membuat akun di platform canva, guru dapat merancang presentasi interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dituangkan dalam bentuk hasil kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan yaitu sebagai berikut.

1. Hasil Kegiatan

a. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan meliputi berikut ini.

- 1) Koordinasi terhadap sekolah mitra untuk meminformasikan tentang lokasi PkM yaitu di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Pelaksanaan tahap ini didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah. Hasil koordinasi ini mewujudkan kesediaan mitra sebagai lokasi kegiatan PkM tersebut. Selanjutnya, koordinasi terkait teknis pelaksanaannya. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu pertama bulan Agustus tahun 2023.
- 2) Penyusunan program pelatihan. Penyusunan program ini berdasar pada hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama satu hari tatap muka, dengan mengundang semua guru yang ada di SMP Negeri 12 Palangka Raya. Pelatihan yang diberikan berupa pembuatan media pembelajaran interaktif, menggunakan aplikasi canva serta cara mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi Program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut.

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan ini diawali dengan memberi pretes kepada peserta pelatihan. Selanjutnya, mengkondisikan peserta untuk siap mengikuti pembelajaran, mengajukan pertanyaan yang relevan dan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari, serta menyampaikan tujuan pembelajaran dalam pelatihan.

2) Kegiatan Inti

Dilanjutkan dengan mendemonstrasikan hasil kerja peserta dalam membuat desain presentasi interaktif canva. Materi pembelajaran yang telah didesain oleh pemateri diimplementasikan dalam kegiatan inti ini. Diawali dengan materi membuat akun canva, membuat desain presentasi, dan mengunduh atau membagikan desain

3) Kegiatan Penutup

Aktivitas dalam kegiatan penutup ini dengan melaksanakan refleksi untuk mengevaluasi kegiatan pembelajaran serta memberikan postes.





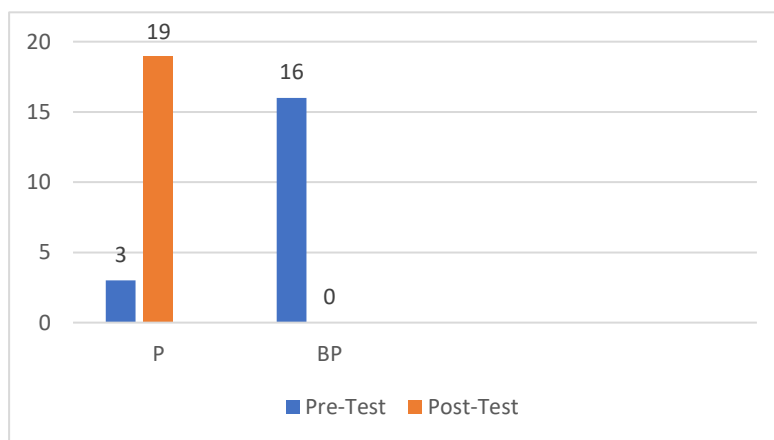
Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva bagi Guru SMP Negeri 12 Palangka Raya

c. Hasil Evaluasi

Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan di SMP Negeri 12 Palangla Raya sesuai dengan rencananya yaitu Jumat, 4 Agustus 2023. Peserta kegiatan sebanyak 19 orang yang terdiri dari semua guru dan dua tenaga kependidikan. Guna mendeskripsikan kegiatan ini, tim menganalisis hasil angket dari instrumen pretes dan postes. Pretes bertujuan untuk mengetahui informasi yang dimiliki peserta terhadap materi canva sedangkan postes untuk mencari tahu bagaimana pemahaman peserta pelatihan akan materi canva yang sudah diajarkan. Antusiasme peserta pelatihan cukup tinggi karena diberikan pengetahuan baru yang dapat mendukung aktivitas guru-guru dalam melaksanakan pembelajaran di kelas.

Pre-test dan Post-test Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Canva

1. Bapak/Ibu pernah membuat media pembelajaran Canva



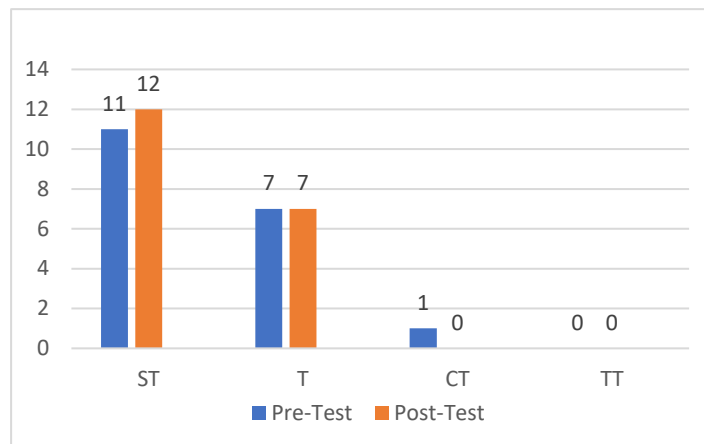
P = Pernah

BP = Belum Pernah

Tabel 1. Pengalaman Membuat Media Canva

Mencermati tabel 1 dari hasil pre-test diketahui bahwa terdapat tiga orang atau 16% peserta pelatihan pernah membuat media pembelajaran inteaktif canva, 16 orang atau 84% menyatakan belum pernah. Setelah melaksanakan pembelajaran yaitu pada post-test diketahui bahwa 19 orang atau 100% pernah membuat media pembelajaran melalui canva.

2. Apakah Bapak/Ibu tertarik dalam membuat media pembelajaran Canva?

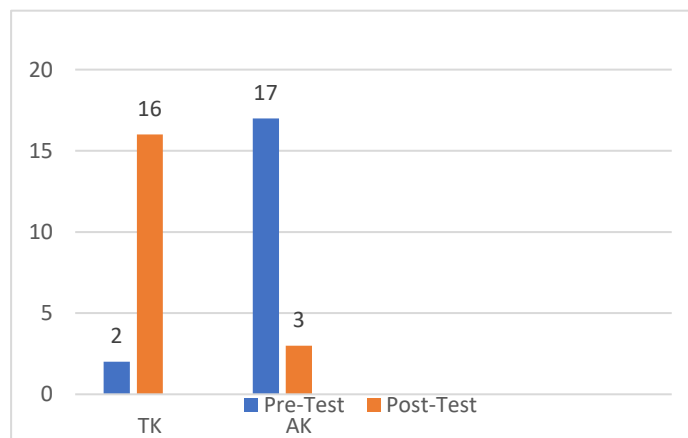


ST = Sangat Tertarik T = Tertarik CT = Cukup Tertarik TT = Tidak Tertarik

Tabel 2. Ketertarikan Membuat Media Pembelajaran

Dilihat dari sisi ketertarikan, terlihat bahwa hasil pretes ada 11 orang atau 58% sangat tertarik membuat media pembelajaran melalui canva, sedangkan 7 orang atau 37% tertarik, 1 orang atau 5% cukup tertarik. Dari hasil postes diketahui bahwa 12 orang atau 63% sangat tertarik, 7 orang atau 37% tertarik membuat media pembelajaran melalui canva.

3. Ketika Bapak Ibu praktik pembuatan media presentasi Canva

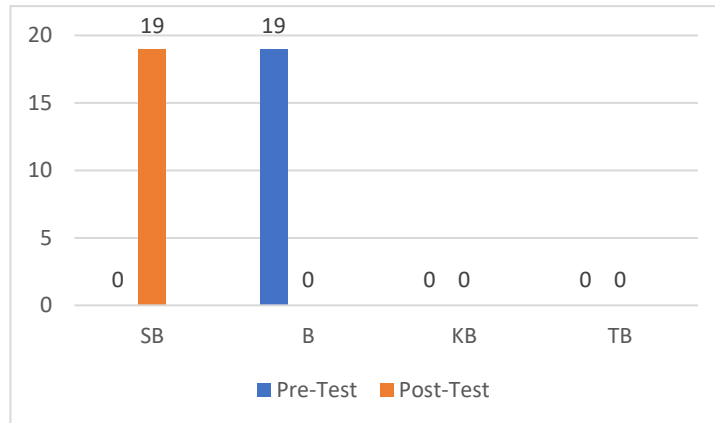


TK = Tanpa Kendala AK = Ada Kendala

Tabel 3. Praktik Membuat Media Presentasi

Terkait dengan praktik membuat media presentasi diketahui bahwa hasil pretest menunjukkan 2 orang atau 10,5% tanpa kendala dan 17 orang atau 89,5% menyatakan ada kendala, sedangkan hasil posttest menunjukkan 16 orang atau 84,2% menyatakan tanpa kendala, 3 orang atau 15,8% menyatakan ada kendala.

4. Materi pelatihan Canva bermanfaat untuk pembuatan media pembelajaran

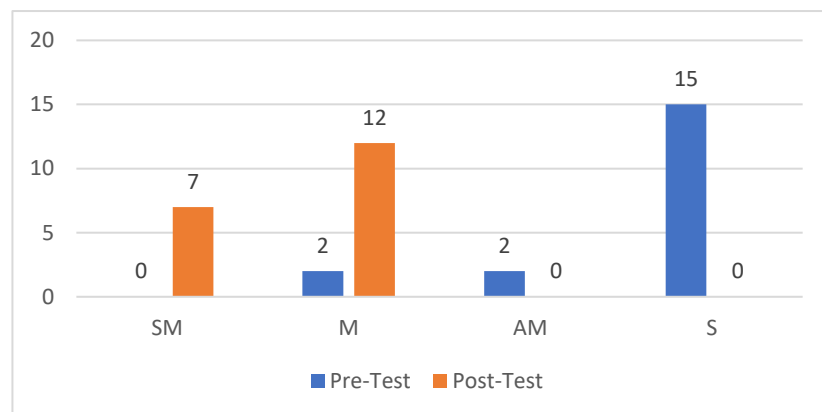


SB = Sangat Bermanfaat, KB = Kurang Bermanfaat, B = Bermanfaat, TB = Tidak bermanfaat

Tabel 4. Kebermanfaatan

Segi kemanfaatan pembuatan media pembelajaran diketahui bahwa hasil pretest 19 orang atau 100% menyatakan sangat bermanfaat dan hasil posttest menyatakan 19 orang atau 100% menyatakan sangat bermanfaat.

5. Apakah Bapak/Ibu merasa mudah dalam menggunakan aplikasi Canva

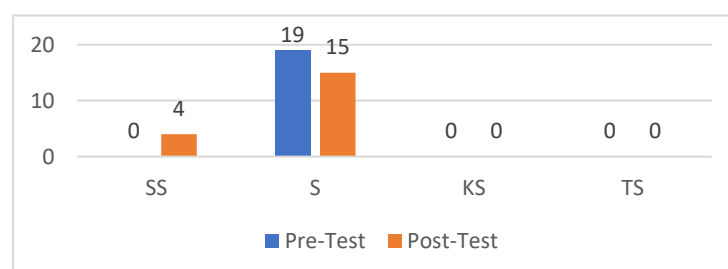


SM = Sangat Mudah, M= Mudah, AM = Agak Mudah, S = Sulit

Tabel 5. Kemudahan Menggunakan Canva

Dari segi kemudahan dapat dilihat bahwa hasil pretest 2 orang atau 10,5% menyatakan mudah dan 2 orang atau 10,5% menyatakan agak mudah serta 15 orang atau 79% menyatakan sulit. Sedangkan hasil posttest diketahui bahwa 7 orang atau 37% menyatakan sangat mudah dan 12 orang atau 63% menyatakan mudah.

6. Penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran setelah pelatihan.

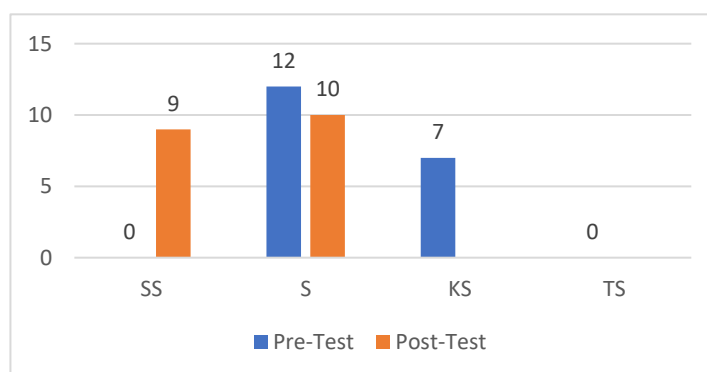


SS = Sangat Siap S = Siap KS = Kurang Siap TS = Tidak Siap

Tabel 6. Pembuatan Media Setelah Pelatihan

Adapun mengenai pembuatan media setelah pelatihan selesai, hasil pretest diketahui bahwa 19 orang atau 100% menyatakan siap. Sedangkan hasil posttest 4 orang atau 21% menyatakan sangat siap dan 15 orang atau 79% menyatakan siap.

7. Penggunaan aplikasi Canva dalam desain grafis tidak hanya untuk media pembelajaran.



SS = Sangat Setuju S = Setuju KS = Kurang Setuju, TS = Tidak Setuju

Tabel 7. Penggunaan Canva dalam Desain Grafis

Adapun dari segi persetujuan penggunaan aplikasi Canva tidak hanya untuk media pembelajaran, diketahui bahwa hasil pretest 12 orang atau 63% menyatakan setuju dan 7 orang atau 37% menyatakan kurang setuju. Hasil posttest menyatakan bahwa 9 orang atau 47% menyatakan sangat setuju dan 10 orang atau 53% menyatakan setuju.

2. Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan laptop yang dibawa di ruang laboratorium. Sebelum pemaparan materi, guru-guru diberikan kuesioner terkait pengetahuan peserta mengenai Canva dan cara menggunakannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selanjutnya pemaparan materi oleh narasumber berupa pengenalan aplikasi canva; cara register di canva; fitur-fitur yang tersedia pada canva dan praktik pembuatan media presentasi interaktif menggunakan canva. Kegiatan ini dibuka oleh Kepala SMP Negeri 12 Palangka Raya.

Evaluasi tertulis dalam bentuk pretest dan postes dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang diberikan. Pada sesi terakhir, guru-guru diberikan kuesioner ketertarikannya menggunakan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil pretest dan postes dapat dilihat pada grafik berikut ini.

- 1) Mengacu pada tabel 1 pernyataan pernah membuat media pembelajaran Canva pada hasil pretest ada 16% peserta pelatihan pernah membuat media pembelajaran interaktif Canva sedangkan hasil postes 100% menyatakan pernah. Dalam proses pelatihan peserta dilatih membuat media presentasi interaktif Canva sehingga terdapat kenaikan

84% yang pernah membuat presentasi interaktif Canva.

- 2) Berdasar pada tabel 2 pertanyaan tertarik dalam membuat media pembelajaran Canva. Hasil pretes 58% sangat tertarik, 37% tertarik, 5% cukup tertarik. Sedangkan hasil postes diketahui bahwa 63% sangat tertarik dan 37% tertarik. Sehingga, terdapat kenaikan 5% sangat tertarik dan menyatakan tertarik persentasinya tetap serta tidak ada pernyataan cukup tertarik. Dengan demikian peserta merasa sangat tertarik dan tertarik terhadap membuat media presentasi interaktif Canva.
- 3) Sesuai dengan tabel 3 pernyataan praktik pembuatan media presentasi Canva, hasil pretes peserta pelatihan menyatakan bahwa 10,5% tanpa kendala, 89,5% menyatakan ada kendala. Hasil postes menunjukkan 84,2% menyatakan tanpa kendala dan 15,8% menyatakan ada kendala. Kendala yang dijumpai pada pretes dikarenakan peserta belum melaksanakan pelatihan, sedangkan hasil postes peserta sudah memiliki pengalaman proses membuat presentasi interaktif tersebut. Pada pernyataan poin ini terdapat kenaikan tanpa kendala 73,7%, yang menyatakan ada kendala turun menjadi 15,8% dikarenakan terkendala internet.
- 4) Berdasarkan tabel 4 pernyataan materi pelatihan Canva bermanfaat untuk pembuatan media pembelajaran. Dari segi kebermaanfaatan ini diketahui 100% peserta pelatihan menyatakan sangat bermanfaat dan hasil posttest 100% menyatakan sangat bermanfaat.
- 5) Mengacu pada tabel 5 tentang kemudahan dalam menggunakan aplikasi Canva. Hasil pretes 10,5% menyatakan mudah, 10,5% menyatakan agak mudah, 79% menyatakan sulit. Hasil postes 37% menyatakan sangat mudah dan 63% menyatakan mudah. Jadi terdapat kenaikan pernyataan sangan mudah 37%, kenaikan 52,5% menyatakan mudah dan tidak ada yang menyatakan sulit.
- 6) Sesuai dengan tabel 6 tentang penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran setelah pelatihan. Hasil pretes 100% menyatakan siap, sedangkan hasil postes 21% menyatakan sangat siap dan 79% menyatakan siap. Jadi, terdapat kenaikan pernyataan sangat siap sehingga.
- 7) Berdasarkan tabel 7 pada penggunaan aplikasi Canva dalam desain grafis tidak hanya untuk media pembelajaran. Dari pretes diketahui 63% menyatakan setuju, 37% menyatakan kurang setuju. Hasil postes menyatakan 47% menyatakan sangat setuju dan 53% menyatakan setuju. Jadi, terdapat pernyataan sangat setuju sebesar 47% dan yang menyatakan setuju 53% serta tidak ada yang menyatakan kurang setuju.

Berdasar pada uraian pembahasan di atas, Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva bagi Guru SMP Negeri 12 Palangka Raya dapat berjalan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan pelatihan ini memberi manfaat sehingga para peserta pelatihan memiliki pengalaman dan dapat membuat media pembelajaran interaktif Canva, merasa tertarik terhadap penggunaannya, dan memberikan kemudahan dalam pembelajaran, siap menggunakan media pembelajaran interaktif Canva dalam pembelajaran, dan mengetahui bahwa aplikasi Canva dalam desain grafis tidak hanya untuk media pembelajaran. Sehingga dapat dinyatakan bahwa guru-guru di SMP Negeri 12 Palangka Raya dapat menerapkan dan menggunakan keterampilan terkait dengan media pembelajaran interaktif Canva untuk memudahkan pekerjaannya pada bidang adminitrasi maupun akademik di sekolah dapat menerapkan bagaimana cara

menggunakan canva; dapat membuat media pembelajaran dan bisa digunakan secara langsung; serta sudah memiliki media presentasi interaktif canva yang siap digunakan.

KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan untuk membantu para guru agar dalam membuat media Presentasi Interaktif menggunakan aplikasi Canva. PkM dilaksanakan di SMP Negeri 12 Palangka Raya dengan peserta sebanyak 19 orang. Waktu kegiatan PkM dilaksanakan pada Jumat, 4 Agustus 2023. Tindakan dalam Pengabdian kepada Masyarakat berupa implementasi program. Kegiatan yang dilaksanakan adalah sebagai berikut.

- 1) Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait aplikasi Canva.
- 2) Membantu guru membuat Akun Canva.
- 3) Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru mengenai pembuatan media presentasi interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilakukan melalui pemberian pelatihan langkah-langkah membuat presentasi interaktif menggunakan Canva. Pemberian teori dilakukan dalam satu hari kegiatan pelaksanaan pada tanggal 4 Agustus 2023 di SMP Negeri 12 Palangka Raya.
- 4) Guru mendemonstrasikan media presentasi interaktif yang telah dibuat dari proses pelatihan.

Melalui tindakan tersebut diperoleh adanya unsur keprofesionalitasan guru baik itu dalam lingkup kelas, sekolah maupun masyarakat; pengembangan kreatifitas guru dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih baik untuk kepentingan pribadi, instansi dan masyarakat; dan para guru dapat mengikuti perkembangan dan mengubah metode pembelajaran yang lebih menarik daripada yang sudah biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Azri, R. H., & Al-Rashdi, M. H. 2014. *The effect of using authentic materials in teaching. International Journal of Scientific & Technology Research*. 3, 249..
- Anitah, S. 2010. *Media Pembelajaran*. Kadipuro Surakarta: Yuma Pressindo
- Arsyad, Azhar. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astaman, A., Kadir, S., & Masdul, M. R. 2018. *Upaya mengatasi kejenuhan belajar (tinjauan pendidikan islam pada SDN 10 Banawa Kabupaten Donggala)*. Jurnal Kolaboratif Sains, 1(1).
- Boholano, H.. 2017. "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- , 2020. *Media Pembelajaran*. Garris pelangi. Jurnal Sasindo Unpam. Vol 8, No 2.
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi Pada SMA Negeri di Kota Makassar". *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23.
- Harsuko Riniwati. 2016. *Manajemen Sumber Daya Manusia (Aktivitas Utama dan Pengembangan Sumber Daya Manusia)*. Penerbit UB Press. Malang
- Rahmatullah, & Inanna. 2017. *Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM, 700–704.
- , 2019. "Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi". *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. 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), 143–149.*
- Suardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wati, Ega Rima. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena: Yogyakarta.
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). *"An analysis of instructional design and technology departments"*. Educational Technology Research and Development, 65(4), 869–888.
- Yulianti, Y.2019. *"Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi"*. Pinisi Business Administration Review, 1(2).

