

Pembuatan Media Pembelajaran dan Poster dengan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Serta Guru SMK Negeri 1 Bungo

Agung Kharisma Hidayah¹, Rozali Toyib^{2*}, Yulia darnita³, Muntahanah⁴

Sastya Hendri Wibowo⁵, Diana⁶, Harry Witriyono⁷

¹²³⁴⁵⁶⁷Program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah
Bengkulu

Jln. Bali Kota Bengkulu, Bengkulu

*Korespodensi : rozalitoyib@umb.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran membutuhkan kreativitas baik dari siswa maupun guru. sangat penting untuk dapat mengatur materi kelas yang menarik secara visual seperti presentasi, poster, kegiatan kelompok, materi kelas virtual seperti latar belakang Zoom atau Google Meet, dekorasi kelas, infografis, template video, dan materi lain yang memerlukan pelatihan khusus agar guru dan siswa dapat berdiskusi menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajar dan poster , menjadi kreatif dan mandiri secara artistik. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan inovasi kepada siswa dan guru untuk menghasilkan desain grafis berkualitas tinggi dengan tenaga minimal, dan kurikulum Merdeka memasukkan elemen digitalisasi yang mendorong guru dan siswa lebih kreatif dalam mengajar melalui berbagai platform yang tersedia di dunia maya. dan kebutuhan belajar. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangan tentang media pembelajaran dan pembuatan poster menggunakan canva untuk siswa serta guru-guru. Kesimpulan : tingkat partisipasi guru dalam kegiatan tinggi , guru dapat dilatih untuk pelatihan, mereka dapat menggunakan sumber belajar selama pelatihan dalam kegiatan pengajaran dan pendidikan di sekolah, pelatihan berkelanjutan dengan topik masa depan saat ini diperlukan.

Kata Kunci: media pembelajaran, kreativitas, poster, canva.

Abstract

Learning media requires creativity from both students and teachers. It is very important to be able to organize visually appealing class materials such as presentations, posters, group activities, virtual class materials such as Zoom or Google Meet backgrounds, class decorations, infographics, video templates and any other materials that require special training so that teachers and students can discuss using Canva in making learning media and posters, being creative and artistically independent. This community service aims to provide innovation to students and teachers to produce high-quality graphic designs with minimal effort, and the Merdeka curriculum includes digitization elements that encourage teachers and students to be more creative in teaching through various platforms available in cyberspace. and learning needs. The method or approach used in the PKM program activities includes development training on

learning media and making posters using Canva for students and teachers. Conclusion: the level of teacher participation in activities is high, teachers can be trained for training, they can use learning resources during training in teaching and educational activities in schools, ongoing training with future topics is currently needed.

Keywords: *learning media, creativity, posters, canva.*

1. Pendahuluan

Dunia pendidikan berkembang dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pembelajaran yang berkaitan dengan penyajian media pendidikan yang kreatif dan menarik. Berbagai jenis konten digital dapat dibuat menggunakan aplikasi/perangkat lunak atau beberapa alat online. Platform ini seperti angin segar bagi orang yang ingin mendesain tanpa harus menggunakan software yang sulit dimengerti, apalagi saat ini konten digital berperan penting dalam upaya mempresentasikan diri atau bisnis di dunia maya, seperti di website dan media social. Jika ingin membuat desain yang simpel dan praktis, Canva adalah solusinya.

Media pembelajaran membutuhkan kreativitas baik dari siswa maupun guru media pembelajaran. Sangat penting untuk dapat menata materi kelas yang menarik secara visual seperti presentasi, poster, kegiatan kelompok, materi kelas virtual seperti background Zoom atau Google Meet, dekorasi kelas, infografis, template video dan lain-lain yang memerlukan pelatihan khusus agar guru dan siswa dapat berdiskusi tentang penggunaan Canva, memungkinkan mereka menjadi kreatif dan mandiri dalam semangat artistik mereka.

Canva adalah desain grafis dan platform penerbitan konten yang sangat mudah dan cepat digunakan dibandingkan program lainnya. Yang terbaik dari semuanya, Canva dapat digunakan untuk mendesain gambar, membuat video, membuat powerpoint, membuat peta pikiran, infografis, dan perencanaan. Dengan alat dan fitur Canva, pemula, meskipun baru mengenal Canva, dapat dengan mudah membuat desain. Platform Canva dapat digunakan untuk belajar, bahkan menggunakan widget. Penggunaan Canva sangat dianjurkan, karena kurikulum Merdeka memiliki unsur digitalisasi untuk mendorong guru dan siswa lebih kreatif menggunakan berbagai platform yang tersedia di dunia maya untuk memenuhi kebutuhan belajar mengajar.

Siswa biasanya membuat PowerPoint di laptop yang harus mereka bawa dari rumah. Canva memungkinkan siswa membuat PowerPoint dengan mudah menggunakan widget yang ada. Salah satunya cara untuk menggunakannya adalah mengunduh aplikasi dan menggunakan template

PowerPoint. Guru dapat menugaskan siswa ke grup untuk membuat template ppt dengan cepat dengan atau tanpa laptop menggunakan Canva dan melakukan presentasi pada saat yang bersamaan. Jadi, tidak ada alasan untuk melewatkan tugas presentasi karena tidak membawa laptop, karena dengan perangkat pun, siswa dapat dengan mudah membuat ppt menggunakan Canva. Fitur utamanya adalah membuat template gambar dengan pola yang berbeda asalkan dapat digunakan dengan alat yang berbeda seperti komputer, laptop atau smartphone. Kita dapat menggunakan fitur desain ini untuk membantu guru membuat desain seperti infografis, peta pikiran, kolase foto, dll. Siswa juga dapat menggunakan Canva untuk berbagai keperluan, seperti merancang tugas video, poster, rencana pelajaran, jadwal piket, format kalender, dan lainnya. Penggunaan sangat fleksibel untuk digunakan di kelas agar perencanaan pembelajaran menjadi lebih hidup.

Penelitian dan pengabdian sebelumnya Pelatihan membuat lingkungan belajar yang menarik untuk pengoptimalan menggunakan Canva Pembelajaran daring bagi guru SMA Negeri 8 di Banjarmasin berpendapat bahwa pendidikan dapat ditingkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam membuat e-learning dengan menggunakan media Canva (Mahardika, Wiranda, and Pramita 2021)-(Rusdiana, Putri, and Sari 2021)-(Resmini, Satriani, and Rafi 2021)-(Dwi Ardana, PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, and PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti 2022).

Belajar adalah proses memperoleh pengetahuan. Butuh kerja memberatkan dan terkadang menimbulkan frustrasi dan kebosanan dikalangan siswa sehingga menyebabkan mereka kehilangan fokus dalam kegiatan pembelajaran, dalam konteks ini, penggunaan media massa dalam pembelajaran sangat diperlukan untuk menarik perhatian siswa dan menjadikan kegiatan pembelajaran lebih menarik dan efektif (Hasan 2021)-(suharto 2012)-(Muhson 2010).

Konsep media pembelajaran telah banyak diinterpretasikan. Dia yang mengartikannya secara luas yaitu segala sesuatu, materi atau kegiatan yang memberikan kesempatan kepada siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Sidharta 2015)-(Hayes, Hardian, and Sumekar 2017)-(Firmadani 2020).

Aplikasi Canva strategi pembelajaran dalam pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar pembuatan poster (Firmadani 2020)-(Poster et al. 2020)-(Efwindi et al. 2022).

Pengabdian Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan inovasi kepada siswa dan guru untuk menghasilkan desain grafis berkualitas tinggi dengan sedikit usaha, dan kurikulum Merdeka

memasukkan unsur digitalisasi untuk mendorong guru dan siswa lebih kreatif dalam mengajar melalui berbagai platform yang tersedia di dunia maya. dan kebutuhan belajar.

2. Metode

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangan tentang media pembelajaran dan pembuatan poster menggunakan canva untuk siswa serta guru-guru. Pada tahap persiapan dilaksanakan dalam bulan Nopember 2022 bertempat di Aula, Lab dan Ruang kelas di SMK Negeri 1 Bungo Kabuapten Bungo, Jambi . Beberapa hal yang dipersiapkan antara lain:

1. Penyusunan materi pengembangan media pembelajaran dan pembuatan poster
2. Penyusunan materi pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva
3. Penyusunan lembar Kegiatan untuk siswa dan Guru
4. Penyusunan lembar evaluasi kegiatan.
5. Penyusunan slide persentasi materi pelatihan.
6. Pembuatan surat izin kegiatan dan surat tugas dari sekolah dan pimpinan institusi
7. Pembuatan sertifikat peserta

Mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM meliputi tahapan berikut:

- a. Perekrutan mahasiswa untuk Membantu Proses PKM
- b. Konsultasi dengan Kepala Sekolah diadakan PKM
- c. Pembekalan (coaching)
- d. Penyiapan alat dan bahan untuk kegiatan PKM

Materi persiapan dan pembekalan kepada mahasiswa yang terlibat dalam PKM:

1. Sesi pembekalan/coaching :
 - a. Pembagian Tugas Kepada mahasiswa yang terlibat dalam PKM
 - b. Panduan dan pelaksanaan program kerja PKM oleh ketua
2. Sesi pembekalan/simulasi:
 - a. Persiapan materi yang akan diberikan serta teknik pembagian kelompok dan alokasi waktu
 - b. Mekanisme pelaksanaan dalam bentuk metode yang akan digunakan dalam diklat nanti.
3. Pelaksanaan tahapan kegiatan PKM tahun 2022
4. Monitoring dan evaluasi kegiatan

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 8 – 10 Nopember 2022 bertempat di SMK Negeri 1 Bungo yang diikuti oleh siswa serta guru-guru berbagai bidang studi. Pelatihan dilaksanakan pada pukul 08.00 – 14.00 wita. Pada tahap pelaksanaan kegiatan metode yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

- a. memberikan penjelasan fungsi dan penggunaan aplikasi canva,
- b. mengenalkan pengembangan media pembelajaran dan pembuatan poster menggunakan canva,
- c. Praktek, diskusi dan pertukaran informasi.

3. Hasil dan Pembahasan Hasil

Hasil

Grup PKM Media Pembelajaran yang menyenangkan dengan Canva untuk mengoptimalkan pembelajaran berjumlah 7 orang terdiri dari 1 orang Ketua dan empat anggota terdiri dari g dosen dan dibantu mahasiswa siswa pendidikan ilmu komputer. Baik ketua maupun anggota memiliki pengetahuan yang relevan pendidikan dan Komputer.

Selama pelaksanaan studi pelatihan TIM dibagi menjadi tiga sesi kegiatan, kegiatan Yang pertama adalah pengembangan media studi yang mencakup desain media pembelajaran, pemilihan media, penggunaan evaluasi media, media pendidikan. Kegiatan Hal ini dirancang agar peserta memahami konsep dasar pengembangan media pembelajaran yang lebih sistematis dan kompresi yang tepat pembelajaran, karakteristik siswa, metode pengajaran dan alat-alat dan infrastruktur pendukung pembelajaran dan pembuatan poster.

Pada kegiatan yakni pengembangan media menggunakan canva yang meliputi pengenalan aplikasi canva, pengenalan resources canva, pengenalan fitur, editing teks presentasi, dan editing video pembelajaran dan pembuatan poster dengan canva.



Gambar 1. Siswa



Gambar 2. Guru-Guru

Pembahasan

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil evaluasi sebagai berikut :

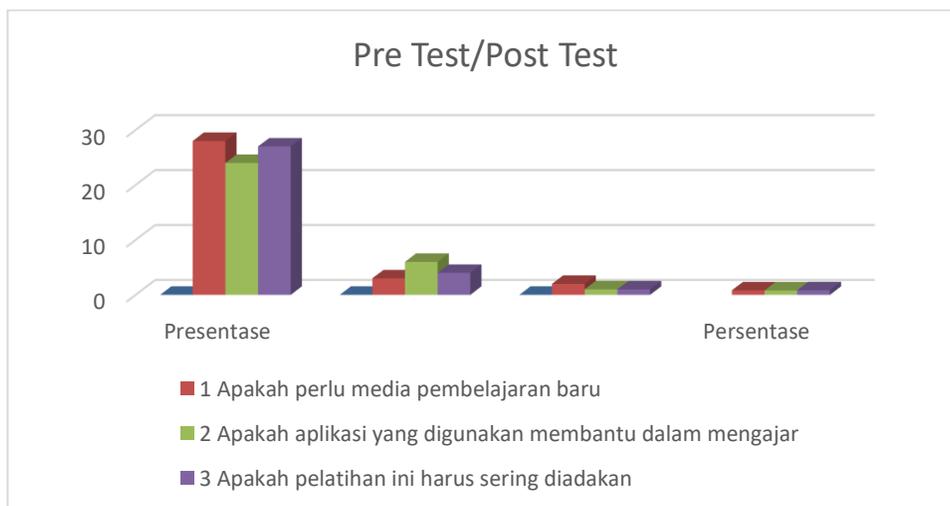
1. maksud dan tujuan serta luaran yang diharapkan dari kerjasama kepada Mitra, kemudian akan diberikan kuis pre test dan post tes tentang bagaimana pengetahuan bagi siswa dan Guru 2) memastikan bahwa siswa serta guru mampu membuat sendiri media pembelajaran dan membuat poster untuk pengembangan kreativitas dan daya saing kepala sekolah.
2. Evaluasi dalam jangka panjang melakukan pemantauan dalam kurun waktu 3-6 bulan.

Kuesioner diberikan kepada 35 responden, hasil pengolahan dari kuisisioner dapat dilihat di tabel berikut : Data hasil yang didapat dari Kuisisioner dihitung dengan menggunakan rumus: Rumus = $\frac{\text{Nilai}}{\text{Nilai maksimal}} \times 100\%$ Nilai maksimal dilakukan penghitung dengan menggunakan rumus: $\text{Nilai maksimal} = \text{Responden} \times 5$.

Tabel 1. Pre Test dan Postes/Kuisisioner

No	Kriteria	Presentase			Persentase
		Setuju	Netral	Tidak setuju	
1	Apakah perlu media pembelajaran baru	28	3	2	81,65%
2	Apakah aplikasi yang digunakan membantu dalam mengajar	24	6	1	80,34%

No	Kriteria	Presentase			Presentase
		Setuju	Netral	Tidak setuju	
3	Apakah pelatihan ini harus sering diadakan	27	4	1	83%
1	Apakah perlu media pembelajaran baru	28	3	2	81,65%
2	Apakah aplikasi yang digunakan membantu dalam mengajar	24	6	1	80,34%
3	Apakah pelatihan ini harus sering diadakan	27	4	1	83%



Gambar 3. Grafik Hasil Pre Test/Post Test

Respon peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring untuk seluruh komponen evaluasi terlihat memberikan respon sangat positif. Hal ini sesuai dengan pendapat Andi, Nuruddin dan Mitra(2021) yang menyatakan bahwa pengguna memiliki respon positif terhadap pengembangan media jika 82% dari mereka memberi respon yang positif terhadap minimal 75% jumlah aspek yang ditanyakan.

Hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa siswa dan guru sebagai peserta pelatihan telah berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi canva dalam pengemban media

pembelajaran. Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa siswa dan guru-guru SMK Negeri Bungo sebagai peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran yang dilaksanakan oleh Tim Dosen Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

4. Kesimpulan

Berdasarkan PKM yang diselenggarakan dapat disimpulkan bahwa: 1) tingkat partisipasi guru dalam mengikuti kegiatan tinggi 2) guru dapat melatih diri pada pelatihan 3) mereka dapat menggunakan sumber daya pendidikan selama pelatihan kegiatan belajar mengajar di sekolah. . 4) diperlukan pelatihan berkelanjutan dengan topik terkini untuk masa depan.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Kepala Sekolah dan Jajaran SMK Negeri 1 Bungo.

6. Daftar Pustaka

- Dwi Ardana, Meliana, Universitas PGRI Madiun Dian Permatasari Kusuma Dayu, and Universitas PGRI Madiun Dian Nur Antika Eky Hastuti. 2022. "Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar." Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar 3:407–19.
- Efwinda, Shelly, Puardmi Damayanti, Octaviani Mutmainah, Rinilva Malisan, and Bening Anggraeni. 2022. "Pelatihan Pembuatan Poster Digital Tema Pemanasan Global Dalam Melatihkan Kreativitas Siswa." 6(3):756–68.
- Firmadani, Fifit. 2020. "Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0." Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional 2(1):93–97.
- Hasan, Muhammad; Milawati; Darodjat; HarahapTuti Khairani; TahrimTasdin; 2021. Media Pembelajaran.
- Hayes, C., H. Hardian, and T. Sumekar. 2017. "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda." Jurnal Kedokteran Diponegoro 6(2):402–16.
- Mahardika, Andi Ichsan, Naruddin Wiranda, and Mitra Pramita. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat 4(3):275–81.

- Muhson, Ali. 2010. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 8(2). doi: 10.21831/jpai.v8i2.949.
- Poster, Pembuatan, M. I. Subulussalam, Pucangsimo Bandarkedungmulyo, Jombang Sujono, and Muhamad Khoirur Roziqin. 2020. "Pelatihan Dasar Desain Grafis (Corel Draw)." 1(1).
- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4(2):335–43.
- Rusdiana, Riza Yuli, Widya Kristiyanti Putri, and Vega Kartika Sari. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso." *Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4(3):209–13.
- Sidharta, Arief. 2015. "Media Pembelajaran." *Journal Academia Accelerating the World's Research* 1:1–29.
- suharto. 2012. "Pengembangan Materi Dan Kegiatan Pembelajaran Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Bidang Seni Musik." *An-Nida'* 37(1):27–35.