

# Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Pada Guru Smk Pgri 39 Jakarta

Maghfiroh Yanuarti<sup>1</sup>, Endah Asmarawati<sup>2</sup>, Aidil Putra<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Pamulang

E-mail: dosen01089@unpam.ac.id

Diterima 01/April/2024 | Direvisi 10/April/2024 | Disetujui 23/Mei/2024

## Abstract

*The aim of the Community Service activity is to provide skills in creating lesson media using the Canva application to teachers at SMK PGRI 39 Jakarta. This training aims to enable teachers at SMK PGRI 39 Jakarta to create interactive learning media so that they can increase students' learning motivation. This is based on the many problems teachers see students who lack motivation in learning. The alternative solution offered to overcome this problem is to hold training for teachers in creating lessons that can make students actively learn in the classroom, one of which is using interactive learning media. Canva is an application that makes it easier for teachers to create interactive, innovative and creative learning media. The method used in Community Service is in the form of training or workshops. With this training method, it is hoped that teachers can absorb the knowledge provided to the maximum and can carry out direct practice in creating interactive learning media using the Canva application. The results of this PKM activity include: (1) It is hoped that teachers at SMK PGRI 39 Jakarta can create learning media using the Canva application (2) It is hoped that the learning media created by teachers will be interactive, creative and innovative learning media (3) It is hoped that students - Students become more motivated and experience increased learning achievement after learning using learning media with Canva.*

**Keywords:** Training, Learning Media, Canva

## Abstrak

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah untuk memberikan keterampilan pembuatan media pelajaran dengan aplikasi canva pada guru SMK PGRI 39 Jakarta. Pelatihan ini bertujuan supaya guru di SMK PGRI 39 Jakarta dapat membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didasari karena banyaknya permasalahan guru yang melihat siswa yang kurang motivasi dalam pembelajaran. Alternatif solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengadakan pelatihan untuk guru-guru dalam membuat pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif belajar di dalam kelas, salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif. Canva merupakan salah satu aplikasi yang memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran yang interaktif, inovatif dan kreatif. Metode yang digunakan pada Pengabdian Kepada Masyarakat ini berupa pelatihan atau workshop. Dengan metode pemberian pelatihan diharapkan guru-guru dapat menyerap ilmu yang diberikan secara maksimal dan dapat melakukan praktek langsung membuat media pembelajaran interaktif dengan aplikasi canva. Hasil dari kegiatan PKM ini meliputi: (1) Diharapkan guru-guru di SMK PGRI 39 Jakarta dapat membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva (2) Diharapkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru merupakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif (3) Diharapkan siswa-siswa menjadi lebih termotivasi dan mengalami peningkatan prestasi belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan canva.

**Kata kunci:** Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva

## 1. PENDAHULUAN

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, Lembaga atau organisasi tertentu. Pendidikan merupakan salah satu indikator bagi berkembang suatu negara. Jika dalam suatu negara pendidikan semakin baik, maka dapat dikatakan negara itu juga semakin baik. Upaya meningkatkan kualitas pembelajaran telah menjadi bahan pertimbangan

dalam setiap penyelenggara pendidikan. Perhatian berpusat terhadap faktor-faktor yang menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Salah satunya adalah meningkatkan buku ajar yang berkualitas.

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). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari ke hari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati et al., 2018). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Pembelajaran yang efektif adalah yang prosesnya memungkinkan siswa untuk memperoleh keterampilan, pengetahuan, dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran (Isman, 2011). Agar siswa dapat termotivasi maka ada empat prinsip penting yang memainkan peran kunci (Reiser & Dick, 1996) yaitu, proses perencanaan diawali dengan mengidentifikasi tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran, merencanakan kegiatan pengajaran untuk mencapai tujuan yang direncanakan sebelumnya, mengembangkan instrumen penilaian untuk mengukur pencapaian tujuan-tujuan tersebut, dan melakukan revisi berdasarkan capaian siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

Salah satu faktor yang menentukan bahwa sebuah bangsa memiliki nilai yang berkualitas adalah dengan melihat dari kualitas pendidikannya. Oleh karena itu apabila sebuah Negara ingin maju, maka hal yang sangat penting untuk diperhatikan adalah sektor pendidikannya. Supaya pendidikan dapat berhasil dengan baik, maka proses belajar mengajar yang dilakukan juga harus baik dan berkualitas. Untuk melaksanakan proses pembelajaran yang baik dan berkualitas tentulah menjadi pekerjaan bagi kita semua terutama guru.

Guru merupakan tenaga pendidik yang mempunyai tugas pokok melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Tugas guru meliputi instruction, education, and management. Kaitannya dengan tugas instruction, guru mentransfer pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam hal ini, guru berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik sehingga kelak akan menjadi orang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang tinggi.

Proses pembelajaran di sekolah juga tidak lepas dari pendekatan metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode dan media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting untuk membantu tercapainya keberhasilan dalam proses pembelajaran di sekolah. Pembuatan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan interaktif dapat membantu para siswa semakin mudah dalam memahami konten materi yang diberikan oleh guru. Oleh karena itu kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang baik, kreatif, inovatif dan interaktif sangat dibutuhkan oleh seorang guru di era digitalisasi Pendidikan ini karena dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Kualitas seorang guru tentu saja akan berpengaruh pada kualitas siswa yang dihasilkan. Era globalisasi menuntut peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan negara lain (Nuriyanti & Kholisyah, 2021).

Canva adalah merupakan salah satu aplikasi yang muncul dalam perteknologian saat ini. Canva merupakan desain grafis dalam membuat berbagai materi kreatif secara online. Canva memiliki berbagai menu dalam menyusun e-modul, video pembelajaran, presentasi, poster dan lain-lain. Penggunaan canva dapat memberikan kemudahan dan penghematan waktu bagi guru untuk mendesain media sebagai alat bantu dalam menyajikan pelajaran (Tanjung & Faiza, 2019).

Dengan tampilan yang memikat dapat meningkatkan keinginan belajar dan memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Menurut Ayouvi (2021) canva adalah alat untuk membantu kreatifitas serta kolaborasi dalam kelas. Menurut Resmini et al., (2021), ada beberapa alasan yang membuat media canva menjadi pilihan sebagai alat bantu dalam pembelajaran, yaitu canva adalah aplikasi yang bisa diunduh dengan cuma-cuma atau tidak berbayar, kemudian canva dapat digunakan dengan laptop ataupun gawai, canva juga banyak memiliki fitur yang sangat menarik serta *template* yang dapat digunakan secara gratis, dan hasil yang dibuat dari Canva dapat diunduh dengan sangat mudah, selain itu dapat juga ditampilkan di aplikasi lainnya.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, presentasi, video presentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat dioperasikan menggunakan perangkat laptop melalui web browser dan gawai atau handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai pembuatan media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Peserta pelatihan merupakan guru sekolah dasar di Kabupaten Gowa yang belum mengetahui tentang apa itu aplikasi Canva dan manfaatnya bagi mereka dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik agar bisa menambah motivasi belajar peserta didik, karena hal ini berpengaruh terhadap keberhasilan

SMK PGRI 39 Jakarta adalah salah satu sekolah kejuruan yang dinaungi oleh yayasan Persatuan Guru Republik Indonesia (PGRI). SMK PGRI 39 Jakarta beralamatkan di Jl. I Gusti Ngurah Rai No. 8 RT 13/RW. 12, Kel. Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta, 13940. SMK PGRI 39 Jakarta dipimpin oleh kepala sekolah yang bernama Bapak Budiono, S. Pd. Saat ini SMK PGRI 39 Jakarta mempunyai 2 jurusan yaitu jurusan OTKP dan Perhotelan. SMK PGRI 39 Jakarta memiliki 14 guru mata pelajaran dan 164 siswa. Apabila 14 guru tersebut kita berikan pelatihan atau workshop terkait pembuatan media pembelajaran dengan Canva diharapkan 164 siswa tersebut dapat lebih termotivasi dan mudah memahami materi yang telah diberikan oleh guru.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka dosen prodi manajemen S-1 Universitas Pamulang berencanakan melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMK PGRI 39 Jakarta, selain memenuhi kewajiban dosen yaitu tridharma perguruan tinggi, juga memberikan pelatihan atau *workshop* terkait pembuatan media pembelajaran dengan Canva bagi guru-guru di SMK PGRI 39 Jakarta

## 2. METODE

Metode pelaksanaan dalam kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru SMK PGRI 39 Jakarta yang beralamatkan di Jl. I Gusti Ngurah Rai No. 8 RT 12/ RW 13, Penggilingan, Cakung, Jakarta Timur. Pelatihan diawali dengan pemberian materi selanjutnya dilakukan praktek pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva yang didampingi oleh pemateri.

Canva adalah platform desain grafis online yang populer yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi grafis, termasuk presentasi, poster, brosur, dan banyak lagi. Canva juga memiliki berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif.

Fitur-fitur Canva untuk pembuatan media Pembelajaran Interaktif dan Desain Responsif: Canva mendukung desain yang responsif, yang berarti guru dapat membuat materi yang terlihat bagus di berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone. Elemen Interaktif: Canva memiliki banyak elemen interaktif yang dapat ditambahkan ke materi materi yang dibuat, seperti tombol, hyperlink, video, dan animasi. Template Pembelajaran: Canva menyediakan template yang dirancang khusus untuk pembelajaran, sehingga guru-guru dapat

memulai dengan cepat dan menghemat waktu. Kolaborasi: guru-guru dapat mengundang rekan guru lainnya atau siswa untuk berkolaborasi dalam pembuatan materi pembelajaran, membuatnya lebih interaktif dan beragam. Pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan canva dapat dilakukan dengan langkah sebagai berikut:

a. Membuat Akun Canva

Langkah pertama adalah membuat akun Canva. Guru-guru dapat mendaftar dengan email atau akun media sosialnya. Canva memiliki versi gratis yang cukup bermanfaat, tetapi juga dapat mempertimbangkan berlangganan versi berbayar untuk akses ke lebih banyak fitur.

b. Pilih Jenis Materi Pembelajaran

Setelah masuk ke Canva, pilih jenis materi pembelajaran yang ingin dibuat. Misalnya, guru-guru bisa memilih opsi "Presentasi" jika ingin membuat sebuah pengajaran interaktif atau "Poster" jika ingin membuat materi infografis.

c. Desain Materi

Ini adalah langkah kreatif di mana guru-guru mulai merancang materi pembelajarannya sesuai dengan mata pelajaran mereka. Guru-guru dapat menggunakan template yang sudah ada atau membuat desain dari awal. Pastikan untuk memperhatikan estetika, jenis huruf yang digunakan, dan pengaturan tata letak agar materi yang dibuat terlihat profesional.

d. Tambahkan Elemen Interaktif

Ini adalah langkah kunci dalam membuat materi pembelajaran interaktif. Guru-guru dapat menambahkan elemen-elemen seperti tombol, hyperlink, video, dan gambar bergerak (GIF) untuk membuat materi Anda lebih interaktif. Contoh, jika membuat presentasi, guru-guru dapat menambahkan tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman lain atau video yang menjelaskan konsep tertentu.

e. Uji Materi dan Media Pembelajaran

Sebelum guru-guru membagikan materinya kepada siswa atau peserta pembelajaran lainnya di dalam kelas, pastikan untuk menguji fungsionalitas elemen-elemen interaktif. Pastikan semua tautan dan video berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Membuat media pembelajaran interaktif dengan Canva adalah langkah positif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan pengalaman belajar. Platform ini menyediakan alat desain yang kuat dan fitur interaktif yang memungkinkan guru dan pembuat kurikulum untuk menciptakan materi yang lebih menarik dan efektif. Dengan berkreasi menggunakan Canva, pendidikan dapat menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan untuk siswa di era digital ini

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema: pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva untuk para guru di SMK PGRI 39 Jakarta yang berjumlah 12 guru. Kegiatan pelatihan dan workshop ini dimulai dari pemberian sambutan oleh ketua PKM yaitu Ibu Maghfiroh Yanuarti, S. Pd., M. Pd sebagai ucapan terimakasih kepada SMK PGRI 39 Jakarta karena sudah diberikan izin untuk melakukan kegiatan PKM. Selanjutnya sambutan dilakukan oleh Kepala SMK PGRI 39 Jakarta sebagai ucapan terimakasih kepada pihak dosen Universitas Pamulang yang telah bersedia untuk mengadakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini karena acaranya sangat berguna khususnya untuk pengembangan skill para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Respon dari dari guru-guru SMK PGRI 39 Jakarta sangat baik dan sangat berantusias, hal ini dapat dilihat dari para peserta yang begitu bersemangat dalam mengikuti jalannya pelatihan dan workshop dari awal sampai akhir serta sangat interaktif saat sesi tanya jawab.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMK PGRI 39 Jakarta sebagai langkah-langkah pengembangan kemampuan guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi canva

berjalan dengan sangat baik karena semua peserta begitu antusias mengikuti jalannya kegiatan dari awal sampai akhir. Berdasarkan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Diharapkan guru-guru di SMK PGRI 39 Jakarta dapat membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva.
- b. Diharapkan media pembelajaran yang dibuat oleh guru merupakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif dan inovatif.
- c. Diharapkan siswa-siswa menjadi lebih termotivasi dan mengalami peningkatan prestasi belajar setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dengan canva.



**Gambar 1. Tim PKM Bersama guru-guru SMK PGRI 39 Jakarta**

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema Pelatihan Pembuatan Media Ajar Dengan Canva Pada Guru SMK PGRI 39 Jakarta secara umum sudah berjalan dengan lancar dan tertib. Guru-guru SMK PGRI 39 Jakarta begitu antusias mengikuti kegiatan berupa penjelasan materi dan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan canva yang diberikan oleh dosen-dosen Universitas Pamulang. Antusiasme pun dari peserta PKM berlanjut saat sesi praktek dan tanya jawab. Kegiatan PKM ini dinilai berjalan efektif karena tingkat ketertarikan peserta cukup tinggi terhadap pelatihan dan workshop pembuatan media pembelajaran ini dikarenakan ilmunya sangat bermanfaat untuk diimplementasikan oleh guru saat melakukan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, diharapkan pembelajaran di kelas dapat membuat siswa aktif di dalam kelas serta memiliki motivasi belajar yang tinggi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abd Haris Nasution, A.D. 2020. Pengembangan Media Berbentuk Infografis Dalam Pembelajaran Sejarah Tingkat SMA. *Jurnal Sekolah* Vol. 4. No. 3 Hal. 261-266
- Amin, S. 2019. Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe di Kabupaten Malang. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol. 4 No. 4 Hal. 563-572.
- Dai, H. Roviana, dkk. 2022. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru SD N 2 Limboto. *Devotion: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* Vol. 1 No. 2 Hal 27 – 30.
- Enterprise, Jubilee. 2021. *Desain Grafis dengan Canva Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komptindo.
- Kustandi, Cecep & Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media.

Mashuri, Sufri. 2019. *Media Pembelajaran Matematika*. Sleman: CV. Budi Utama.

Rochmawati, Naim. 2023. Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad Krian Sidoarjo. *Jurnal Abdi* Vol. 9 No. 1 Hal. 46 – 52.

Umbara, U. dkk. 2019. Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Flash Menggunakan Adobe Animate bagi Guru SMP di Kabupaten Kuningan. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, Vol 4. No. 1 Hal 93 – 104.

Wardhanie, Ayouvi P. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan. *Society : Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol 2 No. 1 Hal 51 – 58.

Yanuarti, M. dkk. 2023. *Matematika Ekonomi dan Bisnis*. Tangerang Selatan: Unpam Press