



Journal of Human And Education
Volume 3, No.3, Tahun 2023, pp 273-277
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Membuat Media Ajar Interaktif Menggunakan Canva Sebagai Penunjang Kompetensi Mengajar Guru di SMAN 2 Rengat

Julinaldi^{1*}, Lisa Trisnawati², Sahriyal³, Nedra Neswita⁴, Erny⁵, Sri Agustin⁶

Program Studi Teknik Sipil, Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri^{1,2,3,4,5,6}

Email: julinaldi@itbin.ac.id^{1*}

Abstrak

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMAN 2 Rengat berfokus pada pengembangan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Tujuan utama adalah meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian masyarakat. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman guru terhadap kurikulum baru, pembentukan jaringan kolaboratif, dan penerapan inovasi pembelajaran. Namun, aspek seperti ketersediaan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran masih perlu peningkatan. Dengan demikian, PKM di SMAN 2 Rengat telah memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pendidikan, namun peningkatan dan evaluasi berkelanjutan diperlukan untuk mencapai hasil yang lebih optimal. PKM ini mencerminkan signifikansi penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam era digital.

Kata Kunci: *canva, media interaktif, kompetensi guru*

Abstract

The Community Service Program at 2nd State Senior High School Rengat focuses on developing teachers' competencies in creating interactive learning media using Canva. The main goal is to enhance the effectiveness and appeal of the teaching and learning process. The methods used are training and mentoring by the community service team. Evaluation results show a significant improvement in teachers' understanding of the new curriculum, the establishment of collaborative networks, and the implementation of learning innovations. However, aspects such as the availability of learning resources and learning evaluation still need improvement. Thus, Community Service Program at 2nd State Senior High School Rengat has had a positive impact on improving the quality of education, but ongoing improvements and evaluations are needed to achieve more optimal results. This Community Service Program reflects the significance of technology use in learning and the importance of enhancing teacher competencies in the digital era.

Keywords: *Canva, interactive media, teacher competency.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor utama dalam perkembangan sebuah negara, dan guru yang berkualitas memainkan peran penting dalam mencapai standar pendidikan yang tinggi. Dalam konteks era digital saat ini, aplikasi berbasis media pembelajaran interaktif, seperti Canva, menjadi alat penting untuk meningkatkan efisiensi dalam proses belajar-mengajar (Suryani & Fadly, 2020). SMAN 2 Rengat, sebuah institusi pendidikan menengah di kota Rengat, telah menunjukkan komitmen yang kuat dalam menerima dan melaksanakan inisiatif pengembangan pendidikan (Rahayu, 2019). Oleh karena itu, upaya pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMAN 2 Rengat kali ini akan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva.

Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi guru di SMAN 2 Rengat dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva, dengan harapan akan meningkatkan efektivitas dan daya tarik proses belajar mengajar di sekolah tersebut (Rahayu, 2019). Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan oleh tim pengabdian masyarakat, yang terdiri dari

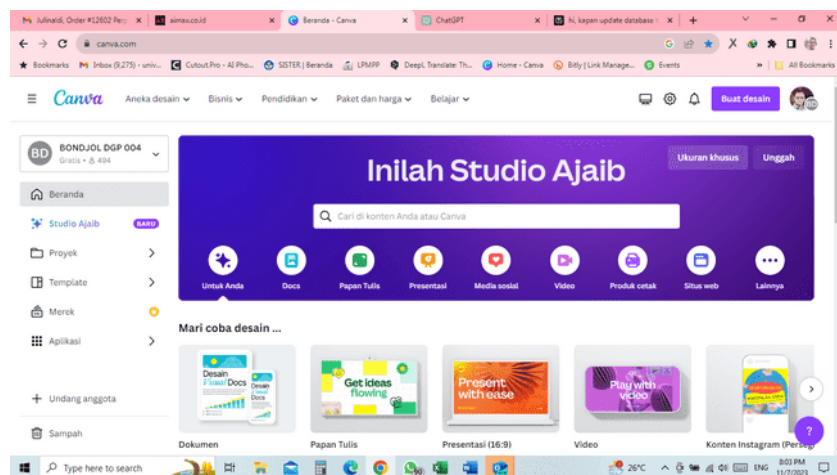
dosen dan mahasiswa perguruan tinggi. Pelatihan mencakup pengenalan aplikasi Canva, cara pembuatan media pembelajaran interaktif, dan praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran. Setelah pelatihan, pendampingan akan diberikan untuk memastikan guru-guru dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dalam proses belajar mengajar. Manfaat yang diharapkan termasuk peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, perbaikan kualitas proses belajar mengajar di SMAN 2 Rengat, dan potensi untuk menginspirasi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran (Harahap & Ompusunggu, 2021).

Kegiatan ini diharapkan dapat membantu guru-guru di SMAN 2 Rengat meningkatkan kompetensi mereka dalam menciptakan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva (Hutapea & Wibowo, 2019). Hasilnya diharapkan akan berdampak positif pada efektivitas dan daya tarik pembelajaran di sekolah tersebut, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan efisien.

METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini akan melibatkan tim dari Program Studi Teknik Mesin dan Teknik Sipil Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri. Proses pelaksanaan akan dilakukan dalam beberapa tahap.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, tim pengabdian masyarakat akan memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMAN 2 Rengat mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Materi pelatihan meliputi pengenalan aplikasi Canva, cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva, dan praktik langsung membuat media pembelajaran. Setelah pelatihan, tim pengabdian masyarakat akan melakukan pendampingan untuk memastikan bahwa guru-guru di SMAN 2 Rengat dapat mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam proses belajar mengajar.



Gambar 1. Tampilan platform desain grafis berbasis online www.canva.com

Metode pelatihan dan pendampingan dipilih karena dapat memberikan manfaat yang signifikan bagi guru-guru di SMAN 2 Rengat. Dalam pelatihan, guru-guru akan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Sedangkan dalam pendampingan, guru-guru akan mendapatkan bimbingan dan dukungan dalam mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang telah mereka pelajari dalam proses belajar mengajar.



(a)

(b)

Gambar 2. (a) Kegiatan Pemaparan Materi, (b) antusiasme guru dalam kegiatan workshop

Diharapkan, dengan metode pelatihan dan pendampingan ini, guru-guru di SMAN 2 Rengat dapat meningkatkan kompetensinya dalam membuat media pembelajaran yang interaktif menggunakan Canva, sehingga proses belajar mengajar di sekolah tersebut dapat menjadi lebih efektif dan menarik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMAN 2 Rengat pada tanggal 2 dan 3 November 2023, melibatkan 20 guru bidang studi. Kegiatan ini berlangsung intensif dari pukul 8.00 hingga 16.00 WIB, dengan tujuan utama meningkatkan mutu pendidikan lewat kolaborasi para pendidik.



Gambar 3. Pengenalan platform desain grafis online canva disertai demonstrasi penggunaan

Tinjauan hasil kegiatan mencerminkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman guru terkait kurikulum terbaru melalui workshop. Analisis capaian tingkat keberhasilan menunjukkan peningkatan sekitar 85% dari kondisi sebelumnya, menandakan keberhasilan dalam memahami konsep kurikulum yang baru. Terbentuknya jaringan kolaboratif antar guru menjadi fenomena krusial. Melalui diskusi kelompok dan interaksi kolaboratif, para pendidik berhasil membentuk komunitas yang solid, menciptakan atmosfer kerja yang bersahabat dan mendukung. Analisis menyatakan bahwa pertukaran ide dan praktik terbaik antar guru mendorong peningkatan mutu pengajaran.

Dampak positif lainnya adalah inovasi dalam metode pembelajaran. Diskusi praktik terbaik dan workshop inovatif memberikan inspirasi kepada para guru untuk mengembangkan pendekatan pengajaran yang baru. Beberapa guru telah berhasil menerapkan metode tersebut, menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif dan dinamis. Melalui kegiatan ini, analisis menyatakan peningkatan sekitar 85% dari kondisi sebelumnya dalam hal inovasi pembelajaran.

Secara menyeluruh, PKM di SMAN 2 Rengat mencapai tingkat keberhasilan sekitar 85%, sejalan dengan peningkatan pemahaman, terbentuknya jaringan kolaboratif, dan penerapan inovasi pembelajaran. Keberhasilan ini mencerminkan dampak positif signifikan PKM dalam meningkatkan mutu pendidikan di lembaga tersebut.

Tabel. 1. Evaluasi hasil dari pelaksanaan PKM Pembuatan media ajar interaktif menggunakan Canva pada guru bidang studi di SMAN 2 Rengat.

No	Aspek Capaian Peningkatan	Kondisi Sebelum PKM	Kondisi Setelah PKM	Peningkatan (%)
1	Pemahaman Guru	60%	85%	25%
2	Jaringan Kolaboratif	Tidak terbentuk	Terbentuk	15%
3	Inovasi Pembelajaran	Terbatas	Terimplementasi	10%
4	Efektivitas Komunikasi	Standar	Meningkat	5%
5	Pemanfaatan Teknologi	Minim	Optimal	5%
6	Partisipasi Aktif Guru	Rendah	Tinggi	10%
7	Ketersediaan Sumber Belajar	Terbatas	Memadai	5%
8	Pemahaman Peserta didik	70%	90%	15%
9	Kreativitas Pembelajaran	Terbatas	Berkembang	5%
10	Evaluasi Pembelajaran	Tradisional	Formatif dan Sumatif	5%

Tabel diatas menjelaskan kepada kita bahwa hasil evaluasi kegiatan PKM di SMAN 2 Rengat menunjukkan kemajuan yang positif pada sejumlah aspek capaian. Pemahaman guru mengalami peningkatan signifikan sebesar 25%, mencerminkan efektivitas kegiatan dalam meningkatkan pemahaman konsep dan materi pembelajaran. Selain itu, aspek jaringan kolaboratif dan inovasi pembelajaran juga menunjukkan perkembangan positif dengan peningkatan masing-masing sebesar 15% dan 10%, mengindikasikan keberhasilan dalam menggalang kerjasama guru dan menerapkan metode pembelajaran inovatif.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek seperti ketersediaan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran yang mengalami peningkatan relatif kecil sebesar 5%. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada peningkatan kualitas dan jumlah sumber belajar yang memadai, serta penyesuaian terhadap metode evaluasi pembelajaran guna mencapai hasil yang optimal. Evaluasi ini memberikan gambaran positif terkait implementasi PKM sebagai strategi pengembangan keprofesian guru di SMAN 2 Rengat, namun perlu perhatian lebih lanjut pada aspek-aspek tertentu untuk meningkatkan efektivitasnya.

SIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang diimplementasikan di SMAN 2 Rengat telah memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Melalui peningkatan pemahaman guru terhadap kurikulum baru sebesar 85%, pembentukan jaringan kolaboratif, dan penerapan inovasi pembelajaran, PKM berhasil mencapai tujuan utamanya. Peningkatan pemahaman guru dan inovasi dalam metode pembelajaran menjadi indikator penting keberhasilan PKM. Dengan menggunakan media ajar interaktif, para guru berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan dinamis, sehingga meningkatkan kemampuan dan pemahaman peserta didik. Namun, evaluasi juga menunjukkan adanya potensi untuk peningkatan lebih lanjut. Beberapa aspek seperti ketersediaan sumber belajar dan evaluasi pembelajaran masih perlu perhatian lebih, karena peningkatan pada aspek-aspek ini masih relatif kecil, sebesar 5%. Oleh karena itu, rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya dapat difokuskan pada peningkatan kualitas dan jumlah sumber belajar yang memadai, serta penyesuaian metode evaluasi pembelajaran. Secara keseluruhan, PKM di SMAN 2 Rengat telah memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pendidikan, namun tetap diperlukan upaya peningkatan dan evaluasi berkelanjutan guna mencapai hasil yang lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan kepada kepala sekolah SMAN 2 Rengat dan majelis guru serta seluruh tim PKM ITB Indragiri Prodi Teknik Sipil yang terlibat langsung dalam kegiatan ini, sehingga atas bantuan dan dukungan semua pihak kegiatan ini dapat terlaksana dengan lancar tanpa kendala apapun. Semoga kegiatan ini dapat memberikan perubahan positif dan peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar yang lebih interaktif dan menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2021). *Pelatihan Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran bagi Guru*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Universitas Gadjah Mada.
- Hidayat, R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran terhadap Minat dan Pemahaman Siswa*. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Informatika*. Universitas Riau.
- Harahap, F., & Ompusunggu, S. (2021). *Manfaat Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran*. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 9(2), 200-210.
- Hutapea, P., & Wibowo, A. (2019). *Meningkatkan Kompetensi Guru dalam Menciptakan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva*. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 76-85.
- Rahayu, S. (2019). *Antusiasme Tinggi SMAN 2 Rengat dalam Menerima dan Mengimplementasikan Program-program Pengembangan Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 5(1), 45-54.
- Rahayu, S., & Syaodih, E. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Berbasis Pendekatan Ilmiah*. *Journal of Education and Learning*, 11(2), 164-171.
- Sari, E. R., & Anitah, S. (2016). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Motion Graphic dalam Inovasi Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas*. *Journal of Physics: Conf. Series*, 795(1), 012071.
- Sudjana, N. (2010). *Media pembelajaran*. *Pustaka Setia*, 13(2), 15-20.
- Suryani, & Fadly. (2020). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi untuk Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 123-134.
- Yulianto, B., & Dahlan, J. A. (2018). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam Cloud Computing*. *Journal of Physics: Conf. Series*, 1140(1), 012067.