

Pendampingan Dalam Pembuatan Presentasi Kepada Guru SMAS KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR Menggunakan Platform Canva

Andryanto A*¹, Rivanky Valensius Bara², Omita Abigail³, Nur Azizah Muchtar⁴, Nurlinda Apriliani⁵, Angelin Marici B⁶, Suryadi Syamsu⁷, Nurzaenab Nurzaenab⁸, Ratnawati Ratnawati⁹, Butsiarah Butsiarah¹⁰, Randy Angriawan¹¹
^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Universitas Teknologi Akba Makassar
Email: andryantoaman@unitama.ac.id¹

ABSTRAK

Info Artikel

Riwayat artikel

Dikirim: September 29, 2023

Direvisi: Oktober 23, 2023

Diterima: Oktober 25, 2023

Corresponding Author:

Andryanto A

Author Email*:

andryantoaman@unitama.ac.id

Kata Kunci:

Bahan Ajar Interaktif

Canva

Guru

PKM-PM

ABSTRAK

Pengabdian masyarakat menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan pendidikan di lingkungan sekolah. Melalui PKM-PM ini bertujuan mengatasi kendala metode pembelajaran tradisional yang dapat menghasilkan kebosanan dan kehilangan minat belajar siswa. Sebagai solusi, kami mengusulkan pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi melalui aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif, memanfaatkan fasilitas laboratorium sekolah dan memberikan pelatihan serta pendampingan kepada guru-guru. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa, meskipun sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dengan Canva, setelah pelatihan, mereka menganggap Canva lebih efisien dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif, yang pada gilirannya meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pemahaman materi yang diajarkan. Dari hasil pre-test, kami mencatat bahwa 84,6% dari guru yang kami ajarkan belum pernah menggunakan Canva, sementara 92,3% dari mereka sudah pernah mendengar tentang platform Canva sebelumnya. Hasil post-test juga mengindikasikan perubahan positif dalam persepsi guru terhadap keefisienan Canva dalam pembuatan bahan ajar interaktif, yang dapat memberikan variasi dalam penyajian informasi dalam bahan ajar.

ABSTRACT

Community service is the main focus in an effort to improve education in the school environment. Through this PKM-PM aims to overcome the obstacles of traditional learning methods that can produce boredom and lose students' interest in learning. As a solution, we propose the utilization of animation learning technology through the Canva application in the development of interactive teaching materials, utilizing school laboratory facilities and providing training and mentoring to teachers. The evaluation results show that, although most teachers have not had any experience with Canva, after the training, they consider Canva to be more efficient in creating interesting and interactive teaching materials, which in turn improves learning effectiveness and understanding of the material taught. From the pre-test results, we noted that 84.6% of the teachers we taught had never used Canva, while 92.3% of them had heard of the Canva platform before. The post-test results also indicated a positive change in teachers' perception of Canva's efficiency in

creating interactive teaching materials, which can provide variety in the presentation of information in teaching materials.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Dasar 1945, negara memiliki kewajiban untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Oleh karena itu, guru memegang peran penting dalam menentukan kualitas dan masa depan pendidikan di Indonesia. Guru memiliki tugas untuk menumbuhkan minat belajar peserta didik. Dengan meningkatnya minat siswa untuk belajar, maka kualitas pelajar di Indonesia pun dapat meningkat. Menurut (Korompot et al., 2020), minat siswa merupakan faktor pendorong siswa untuk aktif dalam belajar. Sehingga, semakin tinggi minat belajar siswa, semakin tinggi pula derajat keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi minat belajar seorang siswa, maka siswa akan lebih fokus dan berkonsentrasi dalam proses belajar (Santika et al., 2020).

Sekolah Menengah Atas Swasta (SMAS) Kristen Soleman berlokasi di Jalan Perintis Kemerdekaan IV KM 10, Kelurahan Tamalanrea Jaya, Kecamatan Tamalanrea, Kota Makassar. Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan guru SMAS Kristen Soleman, mereka mengeluhkan bahwa minat belajar siswa menurun. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti pengaruh pembelajaran daring yang dilakukan selama masa pandemi Covid-19, metode pembelajaran yang kurang menarik, dan kurangnya keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar yang interaktif. Semua hal ini membuat banyak siswa merasa tidak termotivasi untuk belajar.

Bahan ajar yang digunakan oleh guru SMAS Kristen Soleman cenderung mengambil dari bahan ajar yang sudah tersedia di internet. Ada beberapa faktor yang menyebabkan guru kebanyakan mengambil bahan ajar yang tersedia di internet, seperti kurangnya pengetahuan guru untuk membuat bahan ajar interaktif (interactive teaching materials), dan juga kurangnya pengetahuan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi (learning animation technology) untuk membuat bahan ajar.

Sebagai pendidik bangsa, guru bertugas untuk menyediakan bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi siswa (El-Yunusi et al., 2023). Pasal 20 dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 mengisyaratkan bahwa guru harus mengembangkan materi pembelajaran. Hal ini kemudian dipertegas melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, yang antara lain mengatur tentang perencanaan proses pembelajaran yang membutuhkan guru untuk menyusun rencana pembelajaran (RPP) (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan bahan ajar agar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran, dan tuntutan pemecahan masalah belajar (Mariana et al., 2023).

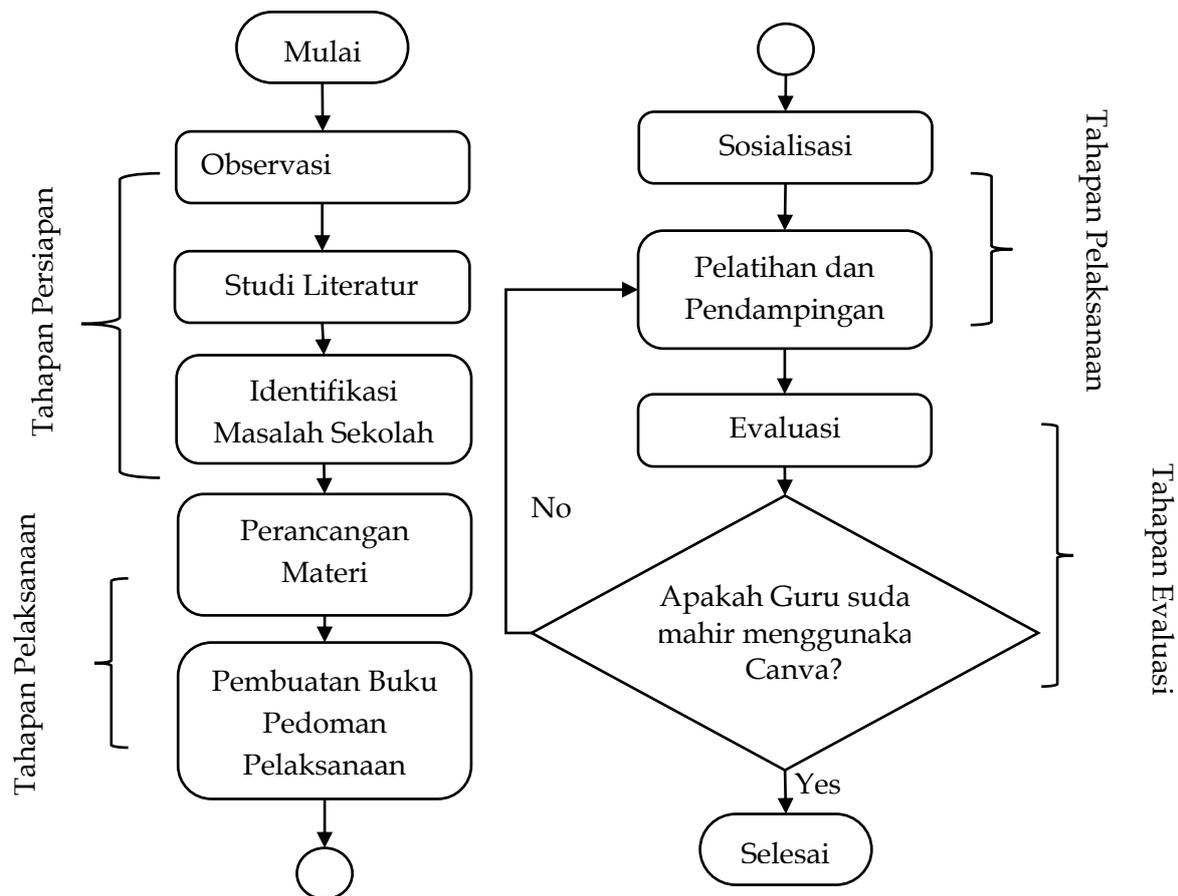
Metode pembelajaran yang hanya mengandalkan buku dan teks dapat terasa membosankan bagi siswa, dan membuat mereka kehilangan minat dan motivasi untuk belajar (Lestari et al., 2023; Yunitasari & Hanifah, 2020). Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan pemanfaatan teknologi pembelajaran animasi (learning animation technology) dalam pembuatan bahan ajar interaktif (interactive teaching materials) telah

terbukti efektif dalam meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami atau abstrak.

Dalam kegiatan kami ini memanfaatkan aplikasi canva untuk memberikan pendampingan dan bimbingan kepada guru dalam pembuatan bahan ajar interaktif (interactive teaching materials) berbentuk presentasi. Aplikasi Canva merupakan alat desain grafis yang mudah digunakan dan dapat diakses secara online (Fadhil et al., 2023), dapat semakin memudahkan guru meningkatkan minat belajar siswa dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Hamzah et al., 2023). Canva ini dapat juga dimanfaatkan guru membuat berbagai macam materi visual, termasuk poster, presentasi, infografis, kartu, dan banyak lagi (Febriana et al., 2023; Umam, 2023). Dengan pelatihan menggunakan aplikasi canva ini akan semakin menambah pengetahuan dan pengalaman baru kepada guru di SMAS Kristen Soleman dalam membuat bahan ajar yang lebih interaktif.

METODE

Metode dan tahapan yang kami laksanakan dalam kegiatan kami ini disusun secara sistematis dalam bentuk diagram alir dibawah ini.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

Diagram alir di atas merupakan tahapan pelaksanaan PKM-PM yang kami uraikan sebagai berikut:

1. Tahapan Persiapan

a. Observasi Lapangan

Pada tahapan ini, kami melakukan observasi langsung ke mitra yaitu SMAS Kristen Soleman yang berlokasi di Jl. Perintis Kemerdekaan IV KM 10, Kel. Tamalanrea Jaya, Kec. Tamalanrea, Kota Makassar. Dalam hal ini mitra yang ditujukan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam membuat bahan ajar yang interaktif menggunakan teknologi animasi.

b. Studi Literatur

Kemudian pada tahapan studi literatur, tim mengumpulkan data dan hasil penelitian dari beberapa jurnal yang relevan dengan solusi dari permasalahan mitra yang akan tim selesaikan.

c. Identifikasi Masalah Mitra

Dari hasil observasi langsung ke mitra, tim mengamati bahwa sekolah ini membutuhkan penerapan iptek pada pembuatan bahan ajar yang interaktif untuk meningkatkan kreativitas guru yang pada akhirnya nanti akan semakin meningkatkan minat belajar siswa.

2. Tahapan Pelaksanaan

a. Perancangan Materi Pendampingan

Pada tahap ini, kami melakukan perancangan materi pendampingan. Kami akan menggunakan aplikasi canva untuk membuat bahan ajar presentasi yang interaktif. Materi pendampingan ini akan berisi tentang tools apa saja yang kami akan ajarkan dalam kegiatan ini

b. Pembuatan Buku Pedoman Pelaksanaan Program

Pada tahap ini, kami membuat buku pedoman pelaksanaan program yang berisi langkah-langkah menggunakan aplikasi, mulai dari pembuatan akun, cara menggunakannya, tips dan trik, hingga bagaimana mengeksplor file hasil pengerjaannya agar dapat digunakan saat pembelajaran. Buku pedoman ini dilengkapi dengan gambar dan penjelasan pada setiap tahapan penggunaan aplikasi, sehingga guru-guru dapat lebih mudah mempelajari penggunaan aplikasi dan menerapkannya dalam pembuatan bahan ajar interaktif.

c. Sosialisasi

Pada tahap ini, kami melakukan sosialisasi kepada guru SMAS Kristen Soleman untuk memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi animasi dalam membuat bahan ajar yang interaktif.

d. Pelatihan dan Pendampingan

Pada tahap ini, kami melakukan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam menggunakan aplikasi canva yang merupakan teknologi animasi untuk membuat bahan ajar yang interaktif. Sebelum pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, dijalankan pre test untuk menganalisis data pengalaman guru dalam menggunakan canva sebelum kegiatan. Dalam membuat bahan ajar interaktif yang menarik, langkah awal kami akan membuatkan

guru akan canva pada masing-masing aplikasi dengan menggunakan smartphone masing-masing guru, dan juga lab komputer yang ada di sekolah. Setelah itu, diajarkan langkah-langkah mendesain materi menggunakan aplikasi canva dan juga masing-masing guru akan melakukan praktek secara mandiri dan didampingi oleh tim kami. Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan, kami menjalankan post test untuk mengumpulkan data sejauh mana kemampuan dan pendapan guru dalam penerapan penggunaan canva.

3. Tahapan Evaluasi

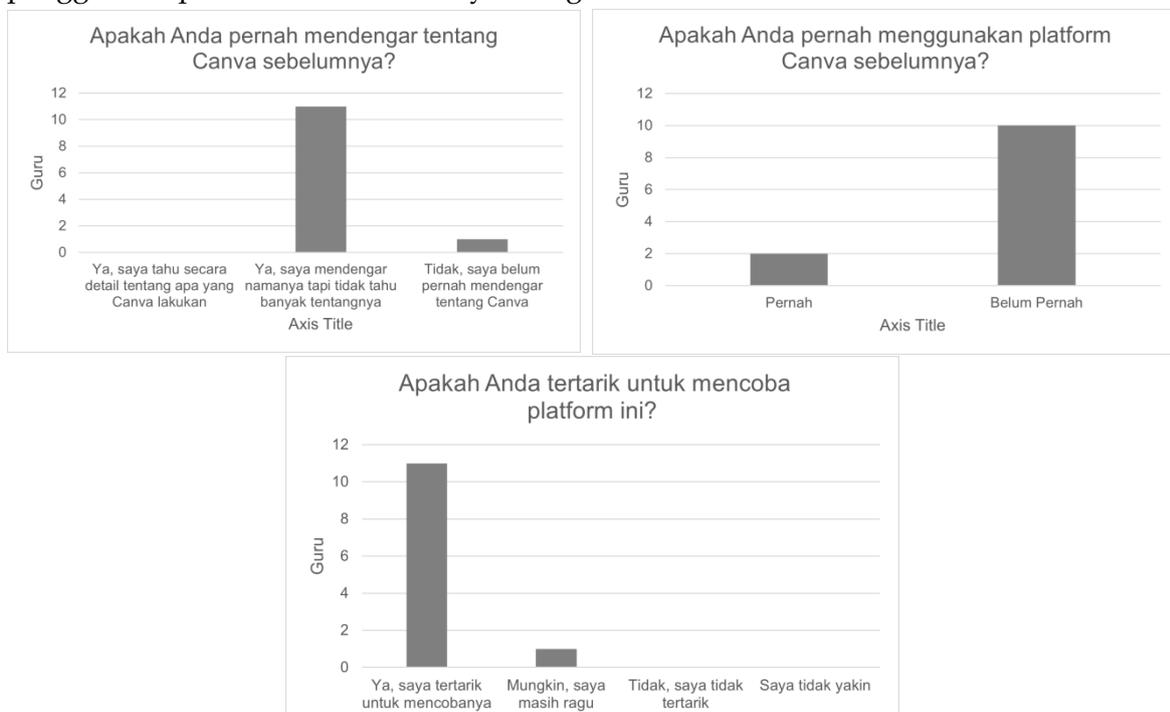
a. Evaluasi

Setelah tim melakukan serangkaian kegiatan, Selanjutnya tahap akhir yaitu tahap evaluasi dimana tahap ini untuk mengukur tingkat ketercapaian hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat di SMAS Kristen Soleman. evaluasi ini melihat hasil slide presentasi yang telah dibuat menggunakan canva. kemudian memberikan pertanyaan dalam bentuk post test kepada guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pendampingan dalam pembuatan interactive teaching materials berbentuk presentasi menggunakan aplikasi canva di SMA Kristen Soleman Makassar ini kami laksanakan 24 Agustus 2023 dan diikuti oleh guru-guru di sekolah tersebut. Kegiatan ini berfokus pada memberikan materi terkait penggunaan canva dan praktek langsung serta diberikan pendampingan selama materi berlangsung.

Adapun sebelum kami melakukan pelatihan dan pendampingan, dijalankan juga pre test untuk mengetahui pengetahuan sebelumnya dari guru-guru terkait dengan penggunaan platform canva, hasilnya sebagai berikut :



Gambar 2. Pre Test

Dari hasil pretest diatas menunjukkan bahwa mayoritas guru di SMAS Kristen Soleman Makassar pernah mendengar tentang Canva, namun rata-rata dari mereka belum pernah menggunakan platform tersebut. Meskipun demikian, mereka menunjukkan minat yang tinggi untuk belajar dan memanfaatkan Canva dalam pekerjaan pendidikan mereka, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas dalam pembelajaran.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

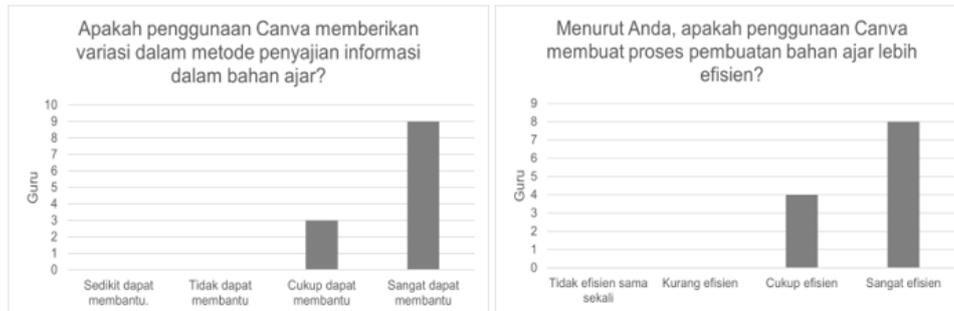
Materi yang kami ajarkan berfokus pada penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar interaktif berbentuk presentasi, yang dimana materi dan pendampingan berfokus terkait fitur-fitur yang dapat memudahkan guru-guru yang belum terlalu menguasai canva.

Pelaksanaan pendampingan penggunaan canva di SMAS Kristen Soleman Makassar berjalan dengan baik, dengan guru-guru yang antusias dan bersemangat untuk belajar. Hasil dari pelatihan ini telah terlihat dalam output yang dihasilkan, yaitu presentasi materi pelajaran yang lebih interaktif dan mengaplikasikan animasi yang tersedia dari aplikasi Canva. Guru-guru telah berhasil menggabungkan desain yang menarik dengan elemen-elemen animasi untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memikat bagi siswa. Hal ini membuka pintu bagi pendekatan pembelajaran yang lebih modern dan kreatif, yang diharapkan akan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.



Gambar 4. Hasil Slide Presentasi Guru

Setelah kami melaksanakan pelatihan, kami melakukan evaluasi pemahaman yang diperoleh oleh guru dengan membagikan beberapa pernyataan yang sebelumnya melalui google form post test kepada guru-guru untuk mengetahui bagaimana pengalaman mereka selama pelatihan dan pendampingan menggunakan canva sebagai platform pembuatan bahan ajar ininteraktif, Adapun hasil post test yang kami jalankan sebagai berikut :



Gambar 5. Post Test

SIMPULAN

Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, yang melibatkan pendampingan dan pengajaran penggunaan platform Canva kepada guru di SMAS KRISTEN SOLEMAN MAKASSAR, kami dapat menyimpulkan beberapa hal penting. Pertama, kegiatan yang kami laksanakan berhasil mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra kami dengan memberikan pengetahuan baru tentang penggunaan Canva dalam pembuatan bahan ajar interaktif. Kedua, selama proses pembelajaran, guru-guru di sekolah ini menunjukkan pemahaman yang cukup baik dalam menggunakan platform Canva, terutama karena alat-alat yang interaktif yang tersedia di dalam Canva memudahkan guru-guru yang sebelumnya belum pernah menggunakannya. Dukungan yang kuat dari pihak sekolah juga berkontribusi besar terhadap kesuksesan pelatihan ini, yang secara signifikan meningkatkan pemahaman guru-guru selama pelatihan dan pendampingan. Terakhir, hasil pretes menunjukkan bahwa setelah pelatihan dan pendampingan, guru-guru mengakui bahwa platform Canva lebih efisien dalam pembuatan bahan ajar interaktif dan mampu memberikan variasi dalam penyajian informasi dalam bahan ajar, mengindikasikan dampak positif dari kegiatan pengabdian masyarakat ini.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, kami memberikan beberapa saran yang relevan. Pertama, kami menyarankan agar mahasiswa yang memiliki pengetahuan di bidang teknologi atau pihak instansi pendidikan untuk melaksanakan pelatihan sejenis yang fokus pada penggunaan platform seperti Canva. Tujuannya adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pemanfaatan teknologi dalam konteks pendidikan, yang dapat berkontribusi positif dalam kemajuan sektor pendidikan di Indonesia. Kedua, kami menganjurkan penyelenggaraan kegiatan serupa dengan menggunakan platform lain yang juga mampu mendukung pembuatan bahan ajar kreatif. Hal ini akan membuka peluang lebih luas untuk inovasi dalam pendidikan dan memberikan variasi dalam metode pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan efektivitas belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

PKM-PM ini didukung oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) melalui Direktorat Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa), Universitas Teknologi Akba Makassar, SMAS Kristen Soleman Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- El-Yunusi, M. Y. M., Al Hasani, D. F., & others. (2023). Peranan Media Interaktif dalam Mempermudah Guru pada Penyampaian Materi PAI. *TABYIN: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM*, 5(1), 103–115.
- Fadhil, A. M. S., Elvina, D. A., Winarno, E., Ulya, F. A., Sompie, G. D., Pratama, I. S. A., Fadila, R., & Wati, W. L. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Design Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Indimas*, 1(1), 14–18.
- Febriana, T., Suneki, S., Suyoto, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinetik*, 6(1), 32–37.
- Hamzah, I., Puspaningtyas, N. D., Amelia, D., Parjito, P., Gulo, I., & Romadhona, W. (2023). Pendampingan Pembuatan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Kota Agung. *TEKNOMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia*, 1(1).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 65 Tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Kemendikbud.
- Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48.
- Lestari, A., Silaen, R. T., & Lawalata, M. (2023). Metode Mengajar Guru Sekolah Minggu Dengan Menggunakan Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Sinar Kasih: Jurnal Pendidikan Agama dan Filsafat*, 1(3), 64–83.
- Mariana, E., Wardany, K., Kinasih, A., Rosyidah, U., & Qomariyah, S. (2023). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 44–50.
- Santika, D., Sutisnawati, A., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa pada Proses Pembelajaran Daring di Kelas VA SDN Lembursitu Kota Sukabumi. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 224–232.
- Umam, M. K. (2023). *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. Penerbit P4I.
- Yunitasari, R., & Hanifah, U. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa covid 19. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(3), 232–243.