

Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di SMK Swasta Quickly Medan

Samaria Chrisna HS¹, Sinta
Marito Siagian², Yuvina³, Meidi
Wani Lestari⁴, Abdullah⁵,
Susaidin⁶

1), 2), 3), 4), 5), 6) Jurusan Teknik
Elektro, Politeknik Negeri
Medan

Email :
samariachrisna@polmed.ac.id

Abstrak

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi pada dasarnya sangat mendukung proses belajar mengajar dalam bentuk media pembelajaran. Adapun salah satu yang menjadi media pembelajaran yang digunakan adalah Aplikasi Canva. Aplikasi ini termasuk jenis aplikasi yang mudah untuk diakses serta memiliki template yang beragam jumlahnya sehingga dapat digunakan untuk berbagai jenis materi. Adapun Tujuan Pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan kepada para tenaga pendidik berupa media pembelajaran yang menggunakan aplikasi Canva yang dilakukan. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode sosialisasi dan pelatihan yang dibuat secara berkelompok yang didampingi oleh tim pelaksana pengabdian. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah para peserta atau guru melalui sosialisasi mendapatkan pengetahuan baru tentang Aplikasi Canva dan melalui pelatihan guru dapat menggunakan aplikasi tersebut. Dengan demikian pendampingan masih harus tetap dilakukan dengan membangun komunikasi yang baik kepada para guru agar semakin mahir dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Peningkatan pengetahuan guru ini tetap dibekali dengan adanya modul atau petunjuk penggunaan Aplikasi Canva yang telah diserahkan oleh tim pengabdian kepada guru dan sekolah. Selain itu agar pembelajaran tetap melibatkan teknologi maka tim pengabdian juga menyerahkan inventaris sebagai pertinggal untuk menunjang inovasi guru menjadi lebih bagus dalam membuat dan memanfaatkan teknologi pada Aplikasi Canva.

Kata Kunci : Media pembelajaran, Aplikasi Canva, Sosialisasi, Pelatihan.

Abstract

The development of Science and Technology basically really supports the teaching and learning process in the form of learning media. One of the learning media used is the Canva application. This application is a type of application that is easy to access and has a variety of templates so that it can be used for various types of material. The aim of this service is to provide training to teaching staff in the form of learning media using the Canva application. This activity is carried out using socialization and training methods in groups accompanied by a service implementation team. The results obtained from this activity are that the participants or teachers through socialization gain new knowledge about the Canva application and through training teachers can use the application. Thus, assistance must still be carried out by building good communication with teachers so that they become more adept at creating interesting learning media. This increase in teacher knowledge is still provided with modules or instructions for using the Canva Application which have been submitted by the service team to teachers and schools. Apart from that, so that learning continues to involve technology, the service team also provides inventory as a leftover to support teacher innovation to become better at creating and utilizing technology in the Canva Application.

Keywords : Learning media, Canva Application, Training, Innovation

©2023 Segala bentuk plagiarisme dan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual akibat diterbitkannya artikel pengabdian masyarakat ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab penulis.

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi dan informasi yang terus ter-update khususnya

untuk dunia Pendidikan, menuntut manusia terus mengembangkan wawasan dan kemampuan. Untuk menghasilkan sumber

daya manusia yang handal, terampil dan mampu berkompetisi untuk menghadapi persaingan global (Gultom, 2013). Proses pembelajaran dalam dunia pendidikan pun dituntut untuk berubah dari pembelajaran manual menuju ke Era digital. Adapun Perkembangan yang terjadi berpengaruh pada kegiatan belajar mengajar dalam aspek pendidikan. Ketika teknologi Semakin maju maka akan semakin maju pula perkembangan pendidikan. Perkembangan yang terjadi menuntut terciptanya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing yang kuat (Hijrah, Arransyah, Putri, Arija, & Putri, 2021). Teknologi yang berkembang pesat membuat pengajar di lingkungan sekolah dituntut untuk dapat mengoperasikan teknologi sebagai media pembelajaran untuk memenuhi tuntutan perubahan sistem pendidikan di era revolusi industri 4.0. (Wardinur & Mutawally, 2019). Keberadaan dan peranan teknologi informasi dalam sistem pendidikan telah membawa era baru perkembangan dunia pendidikan, tetapi perkembangan tersebut belum diimbangi dengan peningkatan sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan dunia pendidikan di Indonesia pada umumnya. Hal ini lebih disebabkan masih tertinggalnya sumber daya manusia kita untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pendidikan tersebut (Budiman, 2017). Aplikasi Canva banyak digunakan pada desain grafis (Satiti et al., 2022) media promosi (Nurhayaty, Pramularso, Marginingsih, & Susilowati, 2022) serta pembelajaran (Sundari, Rismayanti, & Khairunnisa, 2022). Canva adalah suatu aplikasi program desain online yang menyediakan peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk. Dalam pemanfaatannya untuk sebagai media pembelajaran Canva menyediakan jenis

jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021). SMK Swasta Quickly Medan merupakan bagian dari Yayasan Balai Pendidikan Kejuruan Quickly yang berlokasi di Jalan Menteng Vii Gang Swasembada No. 21 Medan. Tenaga pengajar yang mendukung proses pembelajaran di SMK Swasta Quickly Medan 80% berumur diatas 40 Tahun (Dapodikbud, 2023). Berdasarkan informasi yang diperoleh dari Mitra Dollar Tua Barasa, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMK Swasta Quickly Medan saat melakukan kunjungan langsung diketahui bahwa tenaga pengajar di SMK Swasta Quickly Medan masih melakukan proses pembelajaran belum melibatkan penggunaan teknologi seperti penggunaan infokus dalam penyampaian materi pembelajaran. Tenaga pengajar tersebut menyampaikan materi secara oral dan menuliskan materi pada papan tulis kelas dan mitra tidak memiliki infokus. Memperhatikan hal tersebut, maka diperlukan inovasi untuk penyampaian informasi atau materi pembelajaran oleh guru-guru SMK Swasta Quickly Medan. Tim pelaksana pengabdian memberikan masukan kepada mitra untuk penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga materi yang diberikan oleh tenaga pengajar memiliki informasi yang dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa terlebih menampilkan informasi melalui gambar yang dipresentasikan menggunakan teknologi seperti infokus dan Aplikasi Canva. Dalam mendesain tenaga pengajar cukup memasukan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020). Adapun Fitur utama yang menjadi kelebihanannya adalah ketersediaannya *template* yang sangat beragam, walaupun beberapa

diantaranya berbayar (Widayanti, Kala'lembang, Rahayu, Riska, & Sapoetra, 2021)

Dengan demikian materi pelajaran dapat dibuat semenarik mungkin.

PERMASALAHAN MITRA

Permasalahan mitra adalah belum adanya penerapan teknologi oleh tenaga pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran dengan rincian sebagai berikut:

1. Belum adanya penerapan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas,
2. Tidak adanya fasilitas teknologi persentasi yang digunakan dalam proses pembelajaran seperti infokus dan layar proyektor,
3. Belum pernah menerapkan media pembuatan pembelajaran menggunakan aplikasi canva di SMK Swasta Quickly Medan,
4. Minimnya pengetahuan tenaga pengajar di SMK Swasta Quickly Medan dalam menggunakan teknologi untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diperlukan teknologi yang mendukung proses pembelajaran di SMK Swasta Quickly Medan. Teknologi yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini adalah infokus dan layar proyektor serta memberikan pelatihan menggunakan aplikasi canva dengan tujuan membuat pembelajaran lebih menarik sehingga mampu meningkatkan minat pembelajaran siswa dengan adanya implementasi Ilmu pengetahuan dan Teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh Tim Pelaksana adalah

1. Memberikan informasi untuk penggunaan teknologi dalam pemberian materi pelajaran,

2. Merencanakan pemberian teknologi untuk dapat digunakan dalam penyampaian materi pelajaran,
3. Memberikan pengetahuan terkait penggunaan teknologi dalam penyampaian materi pelajaran,
4. Memberikan pelatihan menggunakan canva dan menyusun materi pembelejaraan guru ke dalam bentuk presentasi yang menarik.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan dari pelaksanaan pengabdian diperlihatkan oleh Gambar 1 yang meliputi:

1. Survey
Tahapan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan persetujuan mitra yang akan menjadi target dari pelaksanaan pengabdian.

2. Persiapan Pelaksanaan

Pada tahapan ini dilakukan persiapan kegiatan untuk pelaksanaan pengabdian kepada mitra khususnya memperoleh teknologi yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian. selain itu, tim juga berkoordinasi dalam membuat modul tentang langkah-langkah dalam menggunakan canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pada tahapan pelaksanaan kegiatan dilakukan koordinasi dengan mitra terkait pelaksanaan pengabdian. Selanjutnya dilaksanakan observasi peserta kegiatan terkait pengetahuan awal tentang perangkat teknologi yang akan digunakan dalam pemberian materi pelajaran. dan selanjutnya memberikan pengetahuan terkait perangkat teknologi yang akan digunakan dalam pemberian materi pelajaran serta mendemonstrasikan perangkat tersebut. Para peserta juga akan diberikan pelatihan secara langsung dalam menggunakan aplikasi canva dalam membuat teknik presentasi menjadi menarik. Selanjutnya, peserta juga akan diajarkan bagaimana menampilkan presentasi menggunakan infokus.

3. Dokumentasi

Selama proses pelaksanaan pelatihan akan dilakukan dokumentasi sebagai bentuk data yang akan dijadikan bukti kegiatan pada pelaporan akhir.

4. Publikasi Kegiatan

Tindak lanjut dari telah dilaksanakan kegiatan pengabdian, dilakukan publikasi kegiatan melalui media massa dan publikasi video kegiatan secara online.

5. Laporan Akhir

Setelah proses pengabdian telah dilaksanakan selanjutnya dilakukan pembuatan laporan akhir dari kegiatan ini dengan menggunakan data-data yang akan dikumpulkan sebagai bentuk

pertanggung jawaban dari pelaksanaan pengabdian. Hasil laporan akan dipublikasikan sebagai artikel ilmiah pada jurnal ber-ISSN.

PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kemitraan pada Masyarakat telah dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus pada pukul 10.00 WIB. Kegiatan ini dimulai dengan perkenalan seluruh tim pelaksana pengabdian sesuai dengan program studi masing-masing kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Kepala sekolah SMK Swasta Quickly Medan yang dapat diperhatikan pada gambar 2.

Selanjutnya pihak sekolah memberikan waktu kepada tim untuk memperkenalkan ilmu pengetahuan terkait media pembelajaran yang ditawarkan oleh Tim Pengabdian yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik yaitu penggunaan Aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan dan disampaikan materi secara langsung oleh Ketua Tim Pelaksana. Pada saat pelaksanaan Ketua Tim Pelaksana membuat kalimat pembuka berupa tanya jawab singkat terkait penggunaan Aplikasi Canva yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai salah satu penentuan keberhasilan belajar siswa yang dapat menumbuhkan semangat belajar serta memiliki ketertarikan belajar serta sebagai mediasi antara pendidik dan peserta didik (Irsan, Pertiwi, & Fina, 2021)

Ternyata pada saat terjadi tanya jawab, seluruh guru yang menjadi peserta belum pernah menggunakan aplikasi tersebut dan tidak pernah mendengar nama aplikasi tersebut. Oleh sebab itu, Ketua Tim Pelaksana mendeskripsikan dan menjelaskan tentang Aplikasi Canva dan fungsinya serta tata cara menggunakan Aplikasi Canva yang dapat diperhatikan pada gambar 3.



Gambar 2 Sambutan dan Pembukaan Kegiatan Pengabdian oleh Kepala Sekolah SMK Swasta Quickly Medan

Dari gambar 3 dapat diperhatikan bahwa Ketua Tim Pelaksana menjelaskan materi pengabdian dan seluruh guru atau peserta yang hadir sangat serius untuk mengikuti dan mendengarkan materi yang disampaikan. Antusiasme guru didasari karena keingintahuan yang tinggi terkait teknologi yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik semakin tertarik dalam mengikuti pembelajaran serta menghasilkan media pembelajaran yang unik dan kreatif, dengan demikian proses belajar mengajar dapat mengalami perubahan yang signifikan. Rancangan pembelajaran pada hakikatnya berlandaskan pada pengaplikasian kurikulum dengan tujuan mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan baik melalui Modul ajar maupun media ajar yang mampu membuat siswa lebih tertarik dalam belajar (Nadeak, Elfaladonna, & Malahayati, 2023). Setelah menjelaskan secara dasar terkait Aplikasi Canva dan perangkat-perangkatnya, kegiatan berikutnya adalah memberikan pelatihan secara langsung kepada guru-guru tentang penggunaan aplikasi tersebut. Dimana, kegiatan ini difasilitasi laptop yang terdiri dari beberapa kelompok. Pada kegiatan pelatihan ini banyak guru yang masih belum

terlalu mahir dalam penggunaan laptop yang tergabung dalam kategori guru senior.



Gambar 3 Pengenalan Aplikasi Canva pada Guru SMK Swasta Quickly Medan

Kegiatan pelatihan dapat diperhatikan pada gambar 4 dimana pelatihan dibuat ke dalam bentuk tim yang terbagi ke dalam 5 kelompok dengan menggunakan 5 laptop. Pada kegiatan ini Ketua Tim Pelaksana membuat satu design pembelajaran yang secara langsung diikuti secara bersama-sama oleh guru atau peserta pelatihan. Sebagai modal pembelajaran pada guru-guru tim pengabdian memberikan beberapa modul tata cara penggunaan Aplikasi Canva kepada guru dan sekolah untuk dibawa pulang sebagai bahan pembelajaran sehingga mempermudah guru dalam menguasai Aplikasi Canva. Pada kegiatan ini seluruh tim berhasil membuat project design materi pembelajaran berdasarkan hasil pendampingan oleh tim. Pada tahapan ini tim pelaksana melakukan evaluasi berdasarkan hasil project design yang dilakukan. Ternyata seluruh kelompok mampu membuat project design sederhana sesuai dengan template Aplikasi Canva yang tersedia. Dengan demikian dapat dievaluasi bahwa di awal guru atau peserta pelatihan tidak memahami dan mengenal Aplikasi

Canva, setelah diadakan pengajaran dan pelatihan serta pendampingan ternyata guru sudah memiliki kompetensi awal dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Peningkatan ini terjadi karena semangat dan kemauan belajar yang tinggi oleh guru dalam membuat media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang semakin baik. Selain itu seorang guru memiliki tugas utama yaitu mengejar, membimbing, melatih serta melakukan penilaian kepada peserta didik. Kegiatan ini dapat dilakukan saat seorang guru melaksanakan perancangan pembelajaran yang berkualitas serta bermutu. Dengan demikian kegiatan pelatihan ini merupakan langkah awal para guru berproses dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran menggunakan media aplikasi canva (Sinduningrum, Hanif, Rosalina, Pratiwi, & Sholeh, 2021). Berdasarkan hasil evaluasi selanjutnya maka Tim Pelaksana memberikan inventaris sebagai pertinggal untuk menunjang inovasi guru menjadi lebih bagus dalam membuat dan memanfaatkan teknologi pada Aplikasi Canva yang merupakan media pembelajaran yang membantu tercapainya keberhasilan kegiatan belajar mengajar yang lebih interaktif sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh tenaga pendidik (Rochmawati, Yamasari, Yustanti, Qoiriah, & Aviana, 2023). Akhir dari pelaksanaan kegiatan pengabdian, Tim Pelaksana melakukan foto bersama seperti diperlihatkan gambar 4 serta turut diserahkan inventaris sebagai pertinggal untuk menunjang inovasi guru menjadi lebih bagus dalam membuat dan memanfaatkan teknologi pada Aplikasi Canva. Adapun inventaris yang diberikan oleh tim pengabdian adalah proyektor, layar proyektor, Kabel HDMI to HDMI dan

Konverter VGA-HDMI, modul penggunaan Aplikasi Canva.

PERSANTUNAN

Para penulis dengan rasa syukur menyampaikan penghargaan dan mengucapkan terimakasih atas dukungan finansial yang diberikan melalui dana DIPA Politeknik Negeri Medan tahun 2023 dengan nomor kontrak Nomor: B/530/PL5/PM.01.01 /2023.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sangat membantu para Guru dalam membuat desain pembelajaran yang menarik bagi siswa. Sehingga tim pengabdian memberikan pelatihan penggunaan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar dengan mudah yaitu Software Canvas. Pelatihan penggunaan Software Canvas yang diberikan kepada para guru di SMK Swasta Quickly Medan dapat berjalan dengan baik dikarenakan kompetensi teknologi yang dimiliki dan semangat dari para guru untuk meningkatkan desain bahan ajar yang lebih menarik bagi para siswa. Pemberian inventaris juga dilakukan oleh tim pengabdian agar proses pelatihan yang diberikan dapat berkelanjutan. Tim pengabdian juga berkomitmen untuk memberikan pelatihan-pelatihan penggunaan teknologi kepada mitra sehingga penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat semakin meningkat..

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Dapodikbud, T. (2023). Data Sekolah SMK Swasta Quickly Medan (10210761).

- Gultom, L. C. (2013). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Menerapkan Dasar-Dasar Elektronika Siswa Kelas X SMK Swasta Quickly Medan TP 2013/2014*. UNIMED,
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di yayasan desa hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69-77.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 46-52.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105-109.
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan aplikasi canva dalam mendukung pelajaran jarak jauh bagi guru SMK Muhammadiyah 7 Jakarta. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25-30.
- Sundari, S., Rismayanti, R., & Khairunnisa, K. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(02), 31-37.
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167-182.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.