



# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0”

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

### Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Canva pada SMK Negeri 8 Majene di Era MBKM

Labusab<sup>1</sup>, Ismail Aqsha<sup>2</sup>, Andi Baso Kaswar<sup>3</sup>, M. Miftach Fakhri<sup>3</sup>, Muhammad Irwan<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika, Universitas Negeri Makassar

<sup>2</sup>Jurusan Pendidikan Teknik Mesin, Universitas Negeri Makassar

<sup>3</sup>Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Jurusan Teknik Mesin, Akademi Komunitas Manufaktur Bantaeng

**Abstrak** – Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat penting untuk mengefektifkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, peserta didik diharapkan dapat secara efektif memahami materi pelajaran. Studi menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pengembangan bahan ajar dapat membantu guru dan siswa menjadi lebih kreatif, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan meningkatkan prestasi siswa. Oleh karena itu, pada kegiatan Program kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Canva pada SMK Negeri 8 Majene di Era MBKM. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman guru tentang cara menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien. Kegiatan pelatihan ini dilakukan melalui metode ceramah, tanya jawab, dan latihan/praktek. Kegiatan ini terdiri dari tahapan persiapan, tes awal, pelaksanaan, tes akhir, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan dapat meningkatkan pemahaman peserta tentang pembuatan bahan ajar berbasis canva, dan peserta secara umum memberikan ulasan yang positif tentang pelaksanaan pelatihan.

**Kata kunci:** Bahan Ajar, Canva, MBKM, SMK, Majene

**Abstract** – Learning media has become one of the most important things to make the learning process more effective. By using the right learning media, students are expected to be able to effectively understand the material. Studies show that using Canva as a tool for developing teaching materials can help teachers and students become more creative, increase student interest in learning, and improve student performance. Therefore, for the activities of this Community Partnership Program, a Canva-based Learning Materials Development Training was conducted at the 8 Majene State School in the MBKM Era. The aim of this training is to increase the knowledge and understanding of teachers about how to use Canva as an effective and efficient learning medium. The training activities are conducted through lecture methods, question-and-answer, and practice. This activity consists of preparation stages, initial tests, implementation, final tests, and evaluations. The training results showed that the training could enhance participants' understanding of the creation of canva-based teaching materials, and participants generally gave positive reviews about the implementation of the training.

**Keywords:** Learning Materials, Canva, MBKM, SMK, Majene

## I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran menjadi salah satu hal yang sangat diperhatikan dalam rangka mengefektifkan proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat maka diharapkan materi pelajaran dapat secara efektif diterima oleh peserta didik. Terdapat banyak inovasi yang telah dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran seperti inovasi dalam bentuk buku ber QR Code (Kaswar et al., 2021), buku digital menggunakan flipbook (Heriyanti et al., 2023), e-modul dengan video pembelajaran berbasis *microlearning* (Saparuddin & Kaswar, 2022), dan ada juga yang berbasis Canva (Kaswar et al., 2023; Saparuddin et al., 2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, topik penelitian tentang pembuatan media pembelajaran berbasis Canva telah menjadi semakin populer. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai template untuk presentasi, poster, brosur, grafik, dan lainnya (Puspita et al., 2022). Aplikasi ini mudah digunakan dan memiliki potensi untuk meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah pembelajaran berbasis teknologi (Puspita et al., 2022). Studi telah menunjukkan bahwa menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar di berbagai bidang bermanfaat. Diana dan Jaya (2021) mengembangkan materi ajar dasar listrik dan elektronik menggunakan Canva di SMK Negeri 5 Padang (Diana & Jaya, 2021). Dalam penelitian ini, metode pengembangan Four-D Models digunakan, yang terdiri dari empat tahap pengembangan: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran (Diana & Jaya, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan materi ajar berbasis Canva valid dan mendapatkan tanggapan positif dari siswa.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Puspitasari dkk. (Puspitasari et al., 2020) juga terkait dengan masalah ini. Dengan menggunakan desain 4-D, yang terdiri dari empat tahap pengembangan, penelitian ini membuat e-modul berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills) yang membantu Flipbook Marker sebagai sumber pembelajaran alternatif untuk siswa di sekolah menengah atas (Puspitasari et al., 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul tersebut memiliki kualitas yang sangat valid (Puspitasari et al., 2020).

Selain itu, pekerjaan Fitria (Fitria, 2022) juga terkait dengan masalah ini (Fitria, 2022). Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif,

penelitian ini mencoba meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam berkreasi dengan aplikasi Canva (Fitria, 2022). Hasil menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat berguna untuk mengajar bahasa Inggris dan dapat membantu siswa membuat media pembelajaran mereka sendiri (Fitria, 2022).

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Zulherman (2021) yang menggunakan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam belajar tentang gaya dan gerak materi (Hapsari & Zulherman, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Terakhir, penelitian Wulandari dkk. (Wulandari et al., 2022) juga berkaitan dengan masalah ini. Untuk meningkatkan minat siswa pada materi kuantitas dan satuan, penelitian ini membuat modul elektronik berbasis Canva (Wulandari et al., 2022). Hasilnya menunjukkan bahwa modul ini sangat bagus dan mendapatkan respons yang baik dari siswa (Wulandari et al., 2022).

Kaswar, dkk (2023) juga pernah mengimplementasikan pembuatan media pembelajaran praktis dan interaktif menggunakan aplikasi Canva di SMP Negeri 2 Kahu kabupaten Bone. Berdasarkan hasil penyebaran angket dapat diketahui bahwa mitra pelatihan merasa puas dengan materi yang disampaikan dan dapat dimanfaatkan untuk pengembangan media pembelajaran yang efektif (Kaswar et al., 2023).

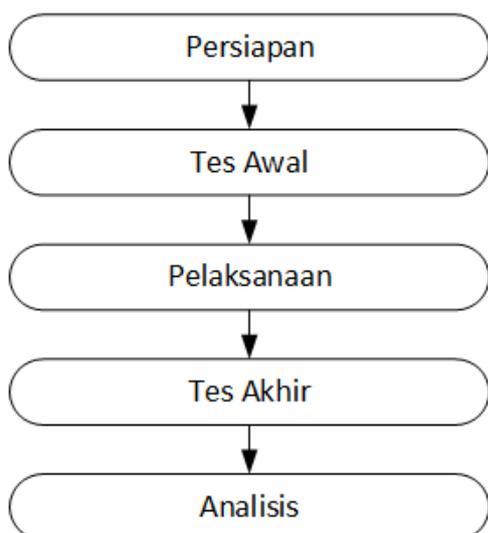
Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan meningkatkan prestasi siswa. Pengembangan bahan ajar berbasis Canva menggunakan model pengembangan metode kualitatif deskriptif telah terbukti efektif dan valid.

Oleh karena itu, pada Program kemitraan masyarakat ini dilakukan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis Canva pada SMK Negeri 8 Majene di era MBKM. Pelatihan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru-guru SMK Negeri 8 terkait pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Kegiatan pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Canva pada SMK Negeri 8 Majene di Era MBKM ini dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan latihan/praktek. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pengetahuan tentang penerapan dengan menggunakan Canva, dan metode tanya jawab sangat penting bagi para peserta pelatihan. Metode ini memungkinkan guru mengatasi masalah mereka selama proses pelatihan. Sangat penting bahwa metode latihan atau praktik ini diberikan kepada peserta pelatihan karena memberikan mereka kesempatan untuk mempelajari materi, menerapkan, dan menggunakan aplikasi yang mereka peroleh, serta mengetahui seberapa mahir mereka menggunakannya. Adapun diagram alir metode pelatihan yang diterapkan dapat dilihat pada Gambar 1.

Berdasarkan gambar 1, dapat diketahui bahwa tahap awal adalah tahap persiapan. Pada tahap ini dilakukan observasi dan analisis kebutuhan. Dari tahap ini akan diketahui segala hal yang perlu disiapkan. Selain itu dari tahapan ini juga diketahui jumlah peserta dan karakteristiknya sehingga dapat disiapkan materi yang sesuai dengan kebutuhan mitra. Selanjutnya pada tahap kedua, dilakukan tes awal pengetahuan peserta pelatihan terhadap materi pelatihan yang akan dibawakan. Dari tahap ini akan diketahui sejauh mana pemahaman awal peserta



Gambar 1. Alur pelaksanaan pelatihan

pelatihan sehingga materi pelatihan dapat disesuaikan dengan lebih baik.

Pada tahap ketiga, pelatihan dilaksanakan. Berdasarkan informasi yang telah diperoleh pada tahap pertama dan kedua, pada tahap ketiga ini dilakukan penyesuaian dalam hal penyampaian materi dengan menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan praktek. Output dari tahapan ini adalah peserta pelatihan mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam hal pembuatan media pembelajaran berbasis Canva.

Tahap keempat adalah tes akhir. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar dan jauh pengetahuan yang dimiliki peserta setelah mengikuti pelatihan yang datanya akan dianalisis di tahap terakhir. Sehingga pada akhir penelitian ini dapat diketahui apakah pelatihan efektif atau tidak dalam menyelesaikan permasalahan mitra.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis Canva pada SMK Negeri 8 Majene di era MBKM dilaksanakan di Aula SMK 8 Majene dan diikuti 27 orang peserta/guru.

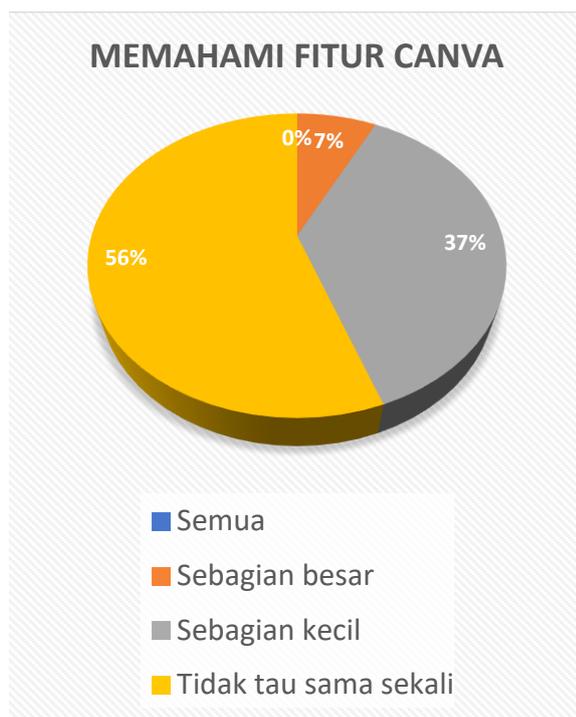
Tahap pertama pelatihan adalah dilakukan tes awal untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal para peserta terkait materi yang akan disampaikan. Output dari tahapan ini kemudian



Gambar 2. Persentase pengetahuan peserta



Gambar 3. Persentase peserta yang pernah menggunakan Canva



Gambar 4. Persentase peserta yang memahami fitur Canva

menjadi informasi bagi pemateri untuk menyesuaikan penjelasan yang akan diberikan kepada para peserta. Rangkuman hasil tes awal dapat dilihat pada gambar 2-4.

Tabel 1. Susunan materi pelatihan

No.	Materi
1.	Defenisi media pembelajaran
2.	Tujuan/manfaat penggunaan media pembelajaran
3.	Jenis Media pembelajaran
4.	Contoh Media Pembelajaran
5.	Contoh aplikasi media pembelajaran
6.	Teori Canva
7.	Pengenalan fitur Canva
8.	Praktik penggunaan Canva untuk media pembelajaran

Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta pernah mendengarkan adanya aplikasi Canva, namun hanya 63% peserta yang pernah menggunakan aplikasi tersebut. Selanjutnya dari pretest dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta tidak mengetahui fitur atau hanya mengetahui sebagian kecil dari fitur yang tersedia pada canva. Hal tersebut juga sejalan dengan hasil pretest yang dilakukan, rata-rata peserta memperoleh nilai 75.

Selanjutnya pada tahap pelaksanaan pelatihan, materi yang diberikan terdiri atas 2 materi utama yaitu media pembelajaran dan Canva yang dipecah ke dalam 8 sub materi. Adapun susunan materi yang disampaikan dapat dilihat pada tabel 1.

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa materi yang diberikan menyesuaikan dengan kebutuhan peserta berdasarkan hasil pretest yang dilakukan. Pada tahap pelatihan ini peserta terlebih dahulu diberi pengantar terkait pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Setelah peserta mengingat kembali pentingnya hal tersebut barulah kemudian peserta melakukan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Praktikum dilakukan dengan pendampingan tim PKM sehingga setiap terjadi masalah pada saat praktikum para peserta dapat langsung memperoleh bantuan dari pendamping. Adapun praktikum yang dilakukan mulai dari pengenalan Canva, pembuatan slide hingga penggunaan fitur-fitur canva untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran.

Tabel 2. Evaluasi pelaksanaan pelatihan

No	Butir Pernyataan	Respon			
		Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik
1	Materi sesuai dengan kebutuhan mitra	-	-	-	27
2	Cara penyajian materi menarik	-	-	5	22
3	Waktu yang disediakan sesuai untuk penyampaian materi dan kegiatan PkM	-	-	2	25
4	Anggota PkM yang terlibat dalam kegiatan emberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan	-	-	-	27
5	Kegiatan PkM dilakukan secara berkelanjutan	-	-	3	24
6	Setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang diajukan ditindaklanjuti dengan baik oleh narasumber/anggota pengabdian	-	-	1	27
7	Mitra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PkM yang dilaksanakan	-	-	1	26
8	Kegiatan PkM berhasil meningkatkan kesejahteraan/kecerdasan mitra	-	-	1	26
9	Secara Umum, mitra puas terhadap kegiatan PkM	-	-	1	26



Gambar 5. Peningkatan pemahaman penggunaan Canva

Selanjutnya setelah pelatihan, dilakukan tes akhir untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan serta sejauh mana capaian penambahan pengetahuan yang diperoleh. Berdasarkan hasil pengujian dapat diketahui bahwa peserta rata-rata memperoleh nilai 91. Hal tersebut menandakan bahwa peserta telah memperoleh pengetahuan baru dan telah memahami sebagian besar cara penggunaan dan fitur yang ada di aplikasi Canva. Hal tersebut tentu akan memudahkan guru dalam mengembangkan media pembelajaran

berbasis Canva sehingga diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Hal terakhir yang dilakukan adalah menyebarkan angket kepada para peserta untuk menilai pelatihan yang telah diberikan. Hasil penyebaran angket kepuasan mitra terhadap pelaksanaan program kemitraan masyarakat dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2 menunjukkan bahwa secara umum peserta pelatihan merasa pelaksanaan kegiatan pelatihan ini sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta sangat puas dengan pelaksanaan pelatihan ini. Kegiatan pelatihan ditutup dengan foto bersama. Suasana pelatihan dapat dilihat pada Gambar 6.

#### IV. KESIMPULAN

Canva sebagai alat pengembangan bahan ajar dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa, meningkatkan minat siswa dalam belajar, dan meningkatkan prestasi siswa. Pengembangan bahan ajar berbasis Canva menggunakan model pengembangan Four-D atau metode kualitatif deskriptif telah terbukti efektif dan valid.

Oleh karena itu, pada Program kemitraan masyarakat ini dilakukan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis Canva pada SMK Negeri 8



Gambar 6. Suasana pelaksanaan pelatihan

Majene di era MBKM. Pelatihan ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan wawasan guru-guru SMK Negeri 8 terkait pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien.

Berdasarkan hasil penilaian dapat diketahui bahwa pengetahuan peserta pelatihan bertambah dalam hal penggunaan canva untuk pembuatan media pembelajaran. Selain itu, peserta secara umum merasa puas dengan pelaksanaan kegiatan ini.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Rektor UNM dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian UNM dan Pemerintah Kabupaten Majene, khususnya kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan PKM yaitu SMK Negeri 8 Majene.

#### DAFTAR PUSTAKA

Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan materi ajar dasar listrik dan elektronika berbasis canva di SMK negeri 5 Padang. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 9(1), 32–39.

Fitria, T. N. (2022). Using Canva as media for

English Language Teaching (ELT) in developing creativity for Informatics students'. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58–68.

Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.

Heriyanti, A., Nurjannah, N., Kaswar, A. B., & Mutahharah, A. M. (2023). Development of Teaching Materials on Sine and Cosine Rules based on Flipbook for Mathematics Education Students. *AlphaMath: Journal of Mathematics Education*, 9(1), 33–41.

Kaswar, A. B., Nurjannah, N., Fathahillah, F., & Andayani, D. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Praktis dan Interaktif untuk Guru SMP Kabupaten Bone. *GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 172–180.

Kaswar, A. B., Nurjannah, & Zain, S. G. (2021). *Mudah Belajar Pemrograman Dasar C++* (S. Ella (ed.)). Syiah Kuala University Press.

Puspita, R. D., Wardani, D. S., & Rabbani, S. (2022). DEVELOPMENT OF TEACHING

MATERIALS TO IMPROVE READING COMPREHENSION SKILLS FOR 5TH GRADE STUDENTS: CANVA APP SUPPORTED. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(2), 163–172.

- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan e-modul berbasis HOTS berbantuan flipbook marker sebagai bahan ajar alternatif siswa SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254.
- Saparuddin, Kaswar, A. B., & Patongai, D. D. P. U. S. (2022). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Dua Dimensi bagi Guru SMA Negeri 9 Makassar. *Jurnal IPMAS*, 2(2), 63–71.
- Saparuddin, S., & Kaswar, A. B. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Microlearning menggunakan Aplikasi Bandicam dan Filmora. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 4(4), 638–647.
- Wulandari, D., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2022). Development of E-Module Materials of Quantities and Units Using Canva to Increase Students' Interest in Learning: Development of E-Module Materials of Quantities and Units Using Canva to Increase Students' Interest in Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (JENTIK)*, 1(1), 25–34.