



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar di SMA GKPI Padang Bulan

Tety Octora Paulina br. Sitohang^{1*}, Riniwati Sembiring², Zulmawati³

^{1*}AMIK – Widyaloka Medan - Indonesia

^{2,3}STKIP Riama Medan – Indonesia

*Correspondence Email : tetyoktoraxshot@gmail.com

Abstract

The Canva application is highly essential in supporting the improvement of students' learning outcomes. Therefore, teachers need to understand how to use the application as a media tool in teaching and learning process, which will ultimately make students more interested in participating in the lessons. The objective of this Community Service activity was to enhance teachers' understanding of Canva's application in learning activities according to the classroom's specific needs. The methods employed in this activity include training, recitation, and pre-teaching. The steps involved in this Community Service activity are as follows: a) Analysis phase b) Design phase c) Training implementation phase d) Evaluation phase. Data collection is conducted through interviews, tests, and questionnaires. Based on the test and questionnaire results, it was found that 70% of the participants agreed and 30% strongly agreed with the training. The post-test score showed an improvement to 76.50, indicating a 59.47% increase compared to the pre-test average score of 45.50. The difference between the pre-test and post-test results was 31. Therefore, it can be concluded that this Community Service activity successfully enhanced teachers' knowledge in creating learning applications. Additionally, based on the questionnaire results, it was discovered that the participants greatly enjoyed this activity.

ARTICLE INFO

Article history:

Received March 03, 2023

Reviewed: March 09, 2023

Revised: March 21, 2023

Accepted April 05, 2023

Available online April 29, 2023

Keywords:

*Canva Application;
Students' Learning
Outcomes*

Abstrak

Aplikasi Canva sangat diperlukan dalam menunjang meningkatnya hasil belajar siswa dengan demikian seorang guru harus memahami penggunaan aplikasi sebagai media dalam proses belajar mengajar sehingga siswa lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Tujuan dari pada kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini yaitu meningkatkan pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi Canva dalam proses kegiatan belajar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dikelas. Metode yang dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah Pelatihan, resitasi, pre-teaching. langkah-langkah yang

Info Artikel

Proses Artikel:

Submit 03 Maret 2023

Review 09 Maret 2023

Revisi 21 Maret 2023

Diterima 05 April 2023

Terbit Online 29 April 2023

Kata Kunci :

Aplikasi Canva; Hasil Belajar Siswa

dilakukan dalam kegiatan PKM ini adalah : a). tahap analisis. b). tahap perancangan,c)tahap pelaksanaan pelatihan, d)tahap evaluasi. Pengumpulan data yang digunakan melalui hasil wawancara, test dan angket. Berdasarkan hasil test dan angket yang diberikan diperoleh 70% peserta menyatakan setuju dan 30% peserta menyatakan sangat setuju,dan nilai post-test meningkat menjadi 76,50 atau 59,47 % dimana hasil rata-rata pre-test 45.50 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 31. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat meningkatkan pengetahuan guru dalam membuat aplikasi pembelajaran dan berdasarkan hasil angket yang diberikan ditemukan bahwa mereka sangat senang dengan adanya kegiatan ini.

1. PENDAHULUAN

Penggunaan aplikasi dalam proses belajar mengajar sangatlah diperlukan dengan adanya kemajuan teknologi informasi pada saat ini, melalui penggunaan aplikasi guru dapat mengajar dengan menggunakan *power point* yang menarik dan itu dapat ditemukan dalam aplikasi *canva* selain itu juga guru dapat menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat video pembelajaran dengan lebih menarik (Dewi Yulisyanti, 2021). Melalui penggunaan *power point* dalam pembelajaran dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dan dengan adanya *power point* yang diberikan membuat siswa dapat belajar materi yang diberikan dimana saja tanpa harus membawa buku, dan melalui video pembelajaran yang diberikan dapat juga meningkatkan pengetahuan siswa karena siswa dapat membuka video pembelajaran dimana saja dia berada. Karena pada era ini setiap siswa sudah hampir semua memiliki undroid (Agustania, Anindita, 2014). Berdasarkan hasil interview yang dilakukan bahwa kebanyakan guru masih bingung dalam menggunakan aplikasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian team tertarik dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu dengan memberi pelatihan terhadap guru-guru di SMA GKPI Padang Bulan dalam penggunaan Aplikasi Canva.

Dalam era digital saat ini seorang guru harus cakap dalam memanfaatkan teknologi informasi karena teknologi ini dapat mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran dan juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan juga siswa dapat belajar bagaimana membuat video pembelajaran atau video lainnya melalui pengajaran yang diberikan oleh guru. Karena jaman sekarang ini dituntut untuk dapat mengedit video baik untuk pembelajaran ataupun bidang usaha lainnya. Sehingga ketika siswa tidak dapat melanjutkan ke perguruan tinggi siswa dapat mengembangkan usahanya melalui video-video yang di share ke youtube atau medsos lainnya. dengan demikian siswa juga menjadi kreatif dan dapat menghasilkan sebuah proyek. (Saragih, Marice, 2022) menyatakan bahwa media berbasis teknologi informasi adalah media pembelajaran yang menggunakan teknologi sebagai pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran atau bidang usaha lainnya.

Melalui Penggunaan Aplikasi sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat membuat siswa lebih aktif dari pada pembelajaran yang biasanya dilakukan (Arsyad, Azhar, 2007). Proses pengajaran yang biasanya diberikan yaitu dengan metode ceramah atau penjelasan setelah diberikan materi pembelajaran siswa akan lupa tentang materi yang diberikan namun jika guru dapat membuat aplikasi pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran dan juga dalam bentuk *power point* dapat membuat siswa lebih leluasa dalam belajar, dan melalui video pembelajaran juga guru dapat memberikan kuis di akhir video sehingga mengharuskan siswa dapat mengulang pembelajaran. Melalui penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa

sehingga hasil belajar lebih memuaskan dan juga dapat digunakan untuk peluang usaha jika siswa nantinya tertarik dalam mempelajari bidang *entrepreneurship*

(Pelangi, 2020) dalam penelitiannya menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu kesatuan di dalam sistem pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Tanpa adanya media pembelajaran proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan sempurna, media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Hal ini didukung oleh (Sudjana dan Rivai, 1992) yang mengemukakan bahwa salah satu manfaat media dalam proses belajar adalah menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pelajaran akan lebih menarik perhatian mereka. Aplikasi yang digunakan dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah penggunaan Aplikasi Canva, Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, power point, membuat desain tutorial dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi Canva dalam pemanfaatannya untuk membuat media belajar. Aplikasi Canva dapat digunakan oleh seorang guru dalam membuat bahan persentasi mengajar sehingga guru dapat menjelaskan materi lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar, dengan menggunakan Canva siswa dapat melihat gambar dan variasi lainnya yang dapat dimanfaatkan guru sehingga proses belajar tidak membosankan. Untuk menggunakan Canva, aplikasi tersebut dapat diunduh dari playstore. Dan disana kita bisa memilih desain yang kita perlukan ada yang berbayar dan juga ada yang free. Selain bahan persentase guru juga dapat menggunakan aplikasi Canva dalam mendesain video pembelajaran sehingga lebih menarik. Menurut (Tanjung dan Faiza, 2019) Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1) Memiliki ragam desain yang menarik, 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3) Menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran secara praktis. Dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop tetapi dapat dilakukan melalui HP Android

Berdasarkan hal tersebut di atas maka team pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat ingin melaksanakan pelatihan tentang Pelatihan Tentang Penggunaan Aplikasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa bagi Guru-guru SMA GKPI Padang Bulan Medan

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan selama dua hari mulai dari kegiatan survey dan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan mulai pada hari Kamis pada tanggal 3 dan 4 April 2023. Kegiatan ini dihadiri oleh 25 peserta, dalam pelaksanaan kegiatan PKM dilakukan beberapa tahap yaitu:

1. Tahap awal meliputi kegiatan tim melakukan survey di sekolah GKPI Padang Bulan dengan memberikan interview terhadap guru-guru disekolah tersebut mengenai kemampuan guru-guru dalam menggunakan aplikasi pembelajaran yang dilaksanakan pada tanggal 3 April 2023 pada pukul 08.00 sampai 11.00 Wib dan ditemukan bahwa pada umumnya guru-guru masih belum memahami penggunaan aplikasi dengan baik
2. Tahap pelaksanaan yang dilaksanakan pada hari Selasa pukul 08,00 sampai dengan 15.00 meliputi kegiatan: a) pemberian pre-test kepada peserta tentang materi yang akan disampaikan oleh nara sumber sejauh mana mereka memahami tentang materi yang akan disampaikan, b) kemudian akan dilanjutkan dengan memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi Canva oleh narasumber melalui ceramah atau penjelasan tentang penggunaan aplikasi, c) Setelah persentase diberikan kesempatan untuk Tanya jawab, d) kegiatan simulasi dimana mitra

diharapkan dapat mempraktekkan tentang penggunaan aplikasi Canva e) kegiatan evaluasi, imana peserta diberikan penguatan tentang hasil pembuatan aplikasi f) pemberian post-test untuk melihat tingkat pemahaman keterserapan materi oleh peserta. Pada akhir sesi kegiatan. Tahap narasumber dan mitra berdiskusi untuk melihat umpan balik dari kegiatan yang dilaksanakan dan tindak lanjut dari kegiatan tersebut dimasa yang akan datang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pembahasan ini penulis menjabarkan tentang hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan yaitu kegiatan yang pertama dilakukan adalah tahap pembukaan atau perkenalan peserta PKM terhadap peserta yaitu guru-guru GKPI Padang bulan Medan kemudian diberikan kesempatan kepada narasumber untuk memberikan penjelasan tentang penggunaan aplikasi dan juga dijelaskan bagaimana penggunaan aplikasi *canva* dalam membuat materi pengajaran yang menarik dan menjelaskan bagaimana menggunakan aplikasi *canva* dalam membuat video pembelajaran lebih menarik. Selama kegiatan berlangsung terlihat bahwa sebahagian peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan yang diberikan dan juga ada beberapa peserta yang pasif. Namun setelah dilaksanakan praktek langsung pembuatan power point dan juga pembuatan aplikasi video yang menarik hampir semua peserta sangat senang dalam mempraktekkan pembuatan tentang aplikasi pembelajaran. Mereka aktif dalam memberikan pertanyaan kepada Tim PKM dan mengaplikasikannya sampai benar-benar memahami dalam pembuatan power point yang menarik dan juga dalam membuat video pembelajaran .yang menarik. Hampir semua peserta dapat membuat *power point* dan juga video pembelajaran.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan Post-Test, Pengisian Kuisisioner dan Tanggapan Peserta

Setelah diberikan penjelasan mengenai materi yang disampaikan maka akan diberikan kuisisioner tentang penggunaan Aplikasi Canva hal ini dilaksanakan untuk melihat hasil bagaimana perbandingan antara pre-test sebelum dilakukan treatment dan sesudah dilaksanakan pelatihan sehingga melalui hasil yang ditemukan dapat diketahui tentang peningkatan pengetahuan peserta dalam penggunaan aplikasi Canva

Berikut hasil pre-test dan post-test peserta tentang peningkatan pemahaman siswa setelah siswa menggunakan Aplikasi *Canva*

Tabel.1. Hasil rata-rata Pre-test dan hasil rata-rata Post-test

Jlh.Pe serta	Rata- rata Pre-test	Rata- rata Post-test	Nilai selisih	% peningkatan
25	45,50	76,50	31	59,47

Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa terdapat peningkatan nilai hasil dari sebelum diadakan pelatihan atau pre-test dan sesudah dilaksanakan pelatihan atau juga disebut post-test nilai rata-rata pre-test dan post-test sebesar 31 atau 59,47% setelah peserta menerapkan aplikasi *canva* dalam pembelajaran maka dapat disimpulkan bahwa penerapan Aplikasi *Canva* dapat meningkatkan antusias guru dalam memberikan materi pembelajaran yang kreatif baik dalam power point atau dalam video pembelajaran.

Untuk melihat hasil minat dan antusias peserta terhadap kegiatan pengabdian ini, berikut disajikan hasil tanggapan peserta terhadap kegiatan pengabdian seperti tabel 3 berikut.

Tabel 2. Hasil Tanggapan Mitra Terhadap Kegiatan Pengabdian

Item Pernyataan	TS		KS		S		SS		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Saya sangat tertarik dan ingin tau lebih dalam tentang materi pengabdian	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%
Menurut saya pengabdian seperti ini tidak memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran di sekolah saya	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya sangat senang karena materi yang diberikan sangat saya butuhkan dalam pembelajaran	-	-	-	-	10	42%	14	58%	24	100%
Menurut saya materi yang diberikan terlalu sulit dan tidak bisa saya pahami	13	54%	11	46%	-	-	-	-	24	100%
Kegiatan pengabdian dilakukan dengan metode yang tepat sehingga saya dapat memahami materi yang disampaikan	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%
Saya merasa terpaksa ikut pengabdian karena saya merasa sangat awam dengan materi yang diberikan	21	87%	3	13%	-	-	-	-	24	100%
Saya merasakan manfaat yang signifikan setelah mengikuti kegiatan pengabdian	-	-	-	-	16	66%	8	34%	24	100%
Setelah mengikuti pengabdian	-	-	-	-	17	70%	7	30%	24	100%

ini saya merasa mendapatkan semangat dan inspirasi baru											
Saya akan mengaplikasikan materi pengabdian untuk menunjang pembelajaran disekolah	-	-	-	-	17	69%	7	31%	24	100%	
Saya berharap kembali dilibatkan dalam kegiatan sejenis diwaktu yang akan datang	-	-	-	-	17	71%	7	29%	24	100%	

Berdasarkan tabel 3 diatas dapat dijelaskan bahwa minat dan antusias peserta cukup tinggi untuk mengikuti pengabdian dibuktikan dengan pada pernyataan manfaat pengabdian, rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis diperoleh 71% peserta meyakini setuju dan 29% peserta menyatakan sangat setuju.

4. KESIMPULAN

Di Era globalisasi pada saat ini guru dituntut untuk kreatif dalam mendesain media pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu aplikasi yang dapat menarik perhatian siswa yaitu penggunaan Aplikasi *Canva* dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan peneliti terdahulu menyatakan bahwa aplikasi ini sangat bagus diterapkan bagi guru-guru dan siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan demikian team tertarik dalam melaksanakan Pengabdian ini dengan menggunakan Aplikasi *Canva*. Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini peserta menyatakan rasa senang mengikuti pengabdian serta inginnya dilibatkan kembali pada kegiatan sejenis ini, hal ini dapat dilihat dari angket dimana hasil rata-rata pre-test 45.50 dan selisih antara hasil pre-test dan post-post test adalah 31 dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta merasa senang dan memperoleh manfaat yang signifikan dari kegiatan pengabdian tersebut serta berharap agar ada tindak lanjut dari kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustania, Anindita (2014). Pengembangan Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Promosi Dinasmis di SMK Negeri 1. Skripsi. Diakses 26 April 2019
- Aji, R.H.S.(2020). Dampak Covid-19 Pada Pendidikan di Indonesia : Sekolah, Keterampilan dan Proses Pembelajaran. Salam: Jurnal Sosial Budaya Syar-I (7), 5, 395-402
- Ali, Mohammad . (1984). Strategi Penelitian Pendidikan . Bandung : Angkasa
- Arsyad, Azhar.(2007). Media Pembelajaran. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada
- Cikita Putri (2019). Video Interaktif. Jakarta. Diakses 6 April 2019
- Dewi Yulisyanti (2021). Penggunaan Aplikasi Sebagai Media E-Learning Remaja di Karang Taruna. Jurnal of Empowerment. Hlm 91

- Ermayulis, S. (2020) Penerapan Sistem Pembelajaran daring dan luring di Tengah Pandemi Covid - 19 . hlm
- Kemendikbud, (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Reublik Indonesia No.67 Tahun 2013. Jakarta Kemendikbud
- Oktavian Risky dan Aldya Riantina Fitra (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Terintegrasi di Era Pandemi. Jurnal Ilmu dan Pengetahuan.2(2), hlm 16
- Saragih, Marice (2022). Penerapan Media Teknologi Sistem informasi Untuk Mendukung Kegiatan Belajar Mengajar (Kbm) bagi guru-guru SMP Negeri 22Medan. <https://jurnal.amikwidyaloka.ac.id/index.php/pundimaswid.Vol.1> No.2 Hal.67
- Sadiman (1986) . Motivasi dan Belajar. Diakses 6 April 2019