

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN POWERPOINT BERBASIS ONLINE MENGUNAKAN CANVA DI SMK SWASTA TRISULA DOLOK SANGGUL

*Online-Based Powerpoint Learning Media Training using Canva
at Trisula Dolok Sanggul Private Vocational School*

Arlina Pratiwi Purba

Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia
e-mail: arlinapurba@polmed.ac.id

Angelia Maharani Purba

Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia
e-mail: angeliapurba@polmed.ac.id

Ernie Shinta Yosephine Sitanggang

Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia
e-mail: erniesitanggang@polmed.ac.id

Eva Malina Simatupang

Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia
e-mail: evamalinas@polmed.ac.id

Abstract

SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul is one of the private schools in Dolok Sanggul. This school has 3 departments, namely (1) Department of Light Vehicle Engineering (Automotive), (2) Audio Video Engineering (Electronics Engineering) and (3) Computer and Network Engineering. The results of learning observations at Trisula Dolok Sanggul Private Vocational School in Humbang Hasundutan Regency show that learning during this pandemic still uses WhatsApp groups to inform students about assignments. This is felt to be less effective for students. Apart from that, teachers at Trisula Dolok Sanggul Private Vocational School are still not optimal in utilizing information technology and the internet as learning media. By conducting more intensive training for teachers and students regarding the use of learning media and the function of media in the learning process, it is hoped that teachers will use digital-based learning media more often, because the use of digital-based learning media will be very beneficial for students in understanding the subject matter even though it has already been implemented. face to face/offline and students are more motivated to take part in these lessons. The conclusions from this activity are: 1. Increased use of online-based PowerPoint learning media by teachers to improve student quality 2. Increased student motivation in participating in learning through Powerpoint learning media provided by the teacher 3. Providing 1 unit of ViewSonic SVGA 4000 ANSI LUMENS/HDMI Projector to SMK

Swasta Trisula Dolok Sanggul 4. Monitoring is carried out after the implementation of service activities

Keywords-- Learning, Powerpoint, Canva

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Guru dituntut untuk membuat proses pembelajaran yang memiliki suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan. Suasana kelas yang nyaman tergantung pada cara-cara guru dalam mengajar di kelas (Sevrika & Putri, 2022), sehingga dapat membantu siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu cara yang dapat digunakan guru adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Kustandi (2013) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan guru, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi (Melinda & Saputra, 2021) dan memberikan kemudahan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran (Sholikah & Masithoh, 2022).

Dampak pandemi Covid-19 yang menyebabkan pandemik diseluruh dunia, termasuk negara Indonesia membuat Pemerintah harus membuat penerapan kebijakan yang super ketat. *Social distancing* menjadi pilihan dalam menerapkan kebijakan untuk pencegahan penyebaran covid-19. Pembatasan interaksi sosial masyarakat dapat menghambat laju pertumbuhan dan kemajuan dalam berbagai bidang kehidupan, Kebijakan *social distancing* berakibat fatal terhadap roda kehidupan manusia tidak terkecuali bidang pendidikan ikut juga terdampak kebijakan ini. Keputusan pemerintah dengan meliburkan atau memindahkan proses pembelajaran dari sekolah (Tatap Muka) menjadi di rumah (*daring/online*), membuat kelingkungan banyak pihak. Peralihan cara pembelajaran ini memaksa berbagai pihak untuk mengikuti alur yang sekiranya bisa ditempuh agar pembelajaran dapat berlangsung, dan yang menjadi pilihan adalah dengan pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran daring. Penggunaan teknologi ini juga sebenarnya bukan tanpa masalah, banyak faktor yang menghambat terlaksananya efektifitas pembelajaran daring yaitu (1) Penguasaan teknologi yang masih rendah, (2) keterbatasan sarana dan prasarana (3) jaringan dan biaya internet.

Tantangan sebagai guru dalam pembelajaran online adalah bagaimana memilih metode maupun media pembelajaran yang efektif dan efisien serta menciptakan dan memberikan program pembelajaran online yang berkualitas (Simamora, 2020). Banyak materi yang tersedia di internet, namun terkadang apa yang ingin disampaikan tidak sesuai. Karakteristik siswa setiap daerah juga berbeda-beda, sehingga akan lebih efektif apabila media pembelajaran disusun sendiri oleh guru di sekolah yang bersangkutan. Hal ini menuntut seorang guru harus berinovasi membuat media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran selama masa pandemi.

Salah satu aplikasi yang mendukung pembuatan media pembelajaran yang menarik adalah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet,

brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Canva juga menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Selain membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif, guru juga dapat memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah *background video* pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, siswa diharapkan dapat mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, siswa juga belajar untuk, kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi yang dipelajari

SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul merupakan salah satu sekolah swasta di Dolok Sanggul yang beralamat di jalan dr. Ferdinand Lumban Tobing No. 10-B Doloksanggul, Pasaribu. Sekolah ini memiliki 3 Jurusan yaitu (1) Jurusan Teknik Kendaraan Ringan (Otomotif), (2) Teknik Audio Video (Teknik Elektronika) dan (3) Teknik Komputer dan Jaringan. Hasil observasi pembelajaran di SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul di Kabupaten Humbang Hasundutan menunjukkan bahwa pembelajaran selama pandemi ini masih memanfaatkan grup whatsapp untuk menginformasikan tugas-tugas kepada siswa. Hal ini dirasa kurang efektif karena bagi siswa. Selain itu, para guru di SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul masih belum optimal dalam memanfaatkan teknologi informasi dan internet sebagai media pembelajaran. Dengan melakukan pelatihan yang lebih intensif bagi guru dan siswa mengenai pemanfaatan media pembelajaran dan fungsi media pada proses pembelajaran, diharapkan guru lebih sering menggunakan media pembelajaran berbasis digital, karena penggunaan media pembelajaran berbasis digital akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran (Nugraha, 2015; Hayati *et al.*, 2022) yang walaupun sudah dilakukan secara tatap muka/luring dan bagi siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran tersebut.

Berdasarkan hasil diskusi dengan Kepala Sekolah SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul, permasalahan yang saat ini dihadapi adalah :

1. Meningkatnya kebutuhan media ajar berbasis online dalam media pembelajaran sementara guru-guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran online.
2. Kurangnya motivasi siswa-siswi dalam mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Tidak tersedianya infocus proyektor sehingga para guru kurang optimal dalam memberikan pengajaran di lab komputer sehingga guru tidak dapat mengawasi/mengontrol kemampuan setiap siswa.

2. METODE

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan yang dihadapi oleh mitra, maka solusi yang ditawarkan oleh pengusul PKM dan telah disepakati bersama adalah

1. Memberikan pelatihan penggunaan powerpoint berbasis online dengan menggunakan Canva kepada siswa-siswi anak didik dan tenaga pendidik/guru SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul.

2. Dengan adanya pelatihan powerpoint berbasis online diharapkan tenaga pengajar/pendidik semakin meningkatkan kreativitas serta dapat menyiapkan materi yang update serta representatif, sehingga meningkatkan motivasi para siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dengan demikian para siswa semakin bergiat dan melatih diri dengan handout yang diberikan
3. Memberikan 1 buah Proyektor Infocus untuk melengkapi peralatan di laboratorium komputer.

Pelaksanaan kegiatan PKM disusun dalam langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perumusan masalah/survey
2. Merumuskan solusi yang telah disepakati Bersama berdasarkan permasalahan mitra
3. Berkoordinasi dengan mitra tentang waktu pelaksanaan PKM sekaligus implementasinya
4. Persiapan keberangkatan yang dilakukan oleh tim PKM
5. Melakukan pelatihan untuk melatih penggunaan teknologi dan internet berupa aplikasi Canva pada para guru dan siswa/i anak didik berupa cara membuat powerpoint dalam pembelajaran, mengisi bahan ajar secara dinamis, penyampaian materi yang sistematis
6. Mendampingi guru-guru dalam pembuatan dan penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis online
7. Melakukan evaluasi dengan cara melakukan pemantauan secara regular melalui komunikasi via whastapp dan telepon
8. Pelaporan kegiatan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap peserta adalah tercapainya:

- a. Mengenal dan memahami aplikasi canva;
- b. Mengetahui pembuatan media pembelajaran berbasis *online* menggunakan canva
- c. Selanjutnya, memberikan 1-unit Projector ViewSonic SVGA 4000 ANSI LUMENS/HDMI

Setelah selesai pelaksanaan kegiatan PKM akan melakukan monitoring terhadap penggunaan pembuatan media pembelajaran *powerpoint* berbasis *online* menggunakan canva melalui komunikasi terhadap guru-guru di SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul.



Gambar 1 Pemberian Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva oleh Tim Pelaksana PKM Kepada Guru dan Siswa/i SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah:

1. Meningkatnya penggunaan media pembelajaran powerpoint berbasis online oleh guru-guru dalam meningkatkan kualitas siswa
2. Meningkatnya motivasi para siswa dalam mengikuti pembelajaran melalui media pembelajaran powerpoint yang diberikan oleh guru.
3. Pemberian 1-unit Projector ViewSonic SVGA 4000 ANSI LUMENS/HDMI kepada SMK Swasta Trisula Dolok Sanggul.
4. Dilaksanakan monitoring setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian.

5. SARAN

Sebaiknya pendampingan pelatihan media ajar berbasis *online* terhadap guru-guru sesuai dengan kebutuhan sekolah dilanjutkan secara reguler.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada P3M Politeknik Negeri Medan yang telah memberi dukungan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kustandi, C. & Sutjipto, B. (2013). *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Masithoh, Dewi. 2022. Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi di MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. <https://www.researchgate.net/publication/366325056>
- Melinda, T., & E.R. Saputra. (2021). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*. 5 (2), 96-101. DOI: <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>.
- Nugraha, T.A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Keterampilan Proses IPA dan Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN Rejowinangun. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Pendidikan. UNY. Yogyakarta.

-
- Sevrika, H., & Putri, D.M. (2022). Membimbing Guru – Guru Di SMP John Febby Padang dalam Menciptakan Suasana Mengajar yang Positive dan Menyenangkan Bagi Siswa. *JUPADAI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1 (1), 84-88. Retrieved from <https://jurnal-adaikepri.or.id>.
- Simamora, R. M. (2020). The Challenges of Online Learning during the COVID-19 Pandemic: An Essay Analysis of Performing Arts Education Students. *Studies in Learning and Teaching*, 1(2), 86–103. <https://doi.org/10.46627/silet.v1i2.38>
- Sholikah, D.J.M., & Masithoh, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Kelas III Tema 6 “Energi & Perubahannya” di Sekolah Dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2). 98-108. DOI: <https://doi.org/10.56855/jpr.v1i2.23>.