

**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMA NEGERI 2 BARRU DALAM
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN
APLIKASI CANVA**

Oleh :

DR. ENG. YUYUN, M.T.(KETUA) NIDN: 0914058403
DR. IT. SUPRIADI SAHIBU, S.KOM., M.T.(ANGGOTA) NIDN : 0015017401
DR. NASRULLAH, M.SI (ANGGOTA) NIDN : 0010116503
SYAMSU ALAM, S.KOM., M.T.(ANGGOTA) NIDN : 0902118102
NURFAEDAH, S.PD., M.HUM.(ANGGOTA) NIDN : 0918048605
A.EDETH FUARI ANATASYA, S.KOM., M.KOM. (ANGGOTA) NIDN : 0925029001

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
STMIK HANDAYANI

2022

HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK HANDAYANI
TAHUN 2022

Judul Kegiatan Pengabdian: PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA

1. Lokasi : SMA Negeri 2 Barru
- Ketua Tim Pelaksana
 - a. Nama : Dr. Eng. Yuyun, M.T.
 - b. NIDN : 0914058403
 - c. Jabatan/ Golongan : Asisten Ahli/IIIb
 - d. Jurusan : Sistem Komputer
 - e. Alamat kantor/Tlp : Jl. Adiyaksa Baru No. 1 Makassar
 - f. Alamat Rumah : Jl. Lembu No. 62, Makassar
2. Anggota Tim Pelaksana
 - a. Jumlah Anggota : 5
 - b. Nama Anggota : 1. Dr. IT. Supriadi Sahibu, S.Kom., M.T.
2. Dr. Nasrullah, M.Si.
3. Syamsu Alam, S.Kom., M.T.
4. Nurfaedah, S.Pd., M.Hum.
5. A.Edeth Fuari Anatasya, S.Kom., M.Kom.
 - c. Mahasiswa yang terlibat : 2
3. Lembaga/Institusi Mitra
 - a. Nama Lembaga/Mitra : SMA Negeri 2 Barru
 - b. Penanggung Jawab : Yakub, S.Pd., M.Pd.
 - c. Alamat/Telpon : Mangkoso, Kelurahan Kuru-kuru kecamatan Soppeng Riaja
Kabupaten Barru
4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 hari
5. Sumber Dana : Yayasan Pendidikan Handayani
6. Biaya Total : Rp. 3.250.000,-

Makassar, 27 Januari 2022

Mengetahui
Ketua STMik Handayani


Dr. Nasrullah, M.Si
NIDN : 0010116503

Ketua Tim,


Dr. Eng. Yuyun, M.T.
NIDN : 0914058403

Menyetujui
Ketua LPPM STMik Handayani


Dr. Ir. Abdul Latief Arda, S.Kom., M.Si., M.Kom.
NIDN : 0010037501

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena dengan rahmat dan karunianya sehingga Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran dengan Menggunakan Aplikasi Canva dapat terlaksana dengan baik yang diselenggarakan pada tanggal 06 Januari 2022. Oleh karena itu, Tim PPM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuannya terutama kepada yang terhormat:

1. Ketua STMIK Handayani dan Ketua Yayasan Pendidikan Handayani
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani
3. Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Barru dan jajarannya.

Semoga kegiatan ini dapat berkembang terus sejalan dengan kesesuaian Perkembangan Teknologi Informasi .

Makassar, 27 Januari 2022

Tim Pelaksana Kegiatan,

**PELATIHAN PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBUATAN
MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CAMTASIA
STUDIO DAN CANVA**

Abstrak

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Sasaran dalam program pengabdian ini adalah guru-guru yang *berhome base* di SMA Negeri 2 Barru. Pelatihan ini telah dilaksanakan selama 1 hari yaitu pada tanggal 06 Januari 2022 dengan jumlah peserta 43 orang guru. Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang pendidikan yang berbeda-beda. Materi yang diberikan yaitu pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan *canva*. Dari pelaksanaan pelatihan yang diberikan, pemberian materi berjalan dengan baik dan dilakukan pendampingan oleh TIM yang ada untuk guru-guru yang masih memiliki kendala dan belum mengetahui fungsi *tools-tools* aplikasi pada saat praktek pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat antusiasme yang tinggi yang diperlihatkan oleh guru-guru yang terlibat dalam pelatihan. Hasil dari pelatihan ini guru-guru telah mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* untuk masing-masing mata pelajaran yang mereka ampu.

Kata Kunci : Pelatihan, *Canva*, Guru

DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Analisis Situasi	1
B. Tinjauan Pustaka	2
C. Tujuan Kegiatan	3
D. Manfaat Kegiatan	3
BAB II KERANGKA PEMECAHAN MASALAH	4
BAB III PELAKSANAAN KEGIATAN	6
A. Realisasi Pemecahan Masalah	6
B. Keterkaitan	6
C. Metode Kegiatan	6
D. Rancangan Evaluasi	7
BAB IV HASIL KEGIATAN	8
A. Pencapaian Tujuan	8
B. Faktor Pendukung	9
C. Faktor Penghambat	9
D. Evaluasi	10
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	11
A. Kesimpulan	11
B. Saran	11
DAFTAR PUSTAKA	12
LAMPIRAN	13

BAB I PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

SMA Negeri 2 Barru merupakan salah satu sekolah yang terletak di Kabupaten Barru, tepatnya di kelurahan kiru-kiru, kecamatan Soppeng Riaja Kabupaten Barru. Berjarak sekitar 100 km arah utara kota Makassar. Jumlah siswa sekitar 700 orang dan jumlah guru sekitar 50 orang. Pemilihan materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran adalah karena disadari bahwa saat ini diperlukan keterampilan yang harus dikuasai oleh guru agar dapat menunjang proses pembelajaran yang nyaman dan mengikuti perkembangan teknologi informasi.

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini sangat pesat sehingga mempengaruhi semua aspek kehidupan termasuk dalam proses pembelajaran. Perkembangan media atau alat bantu proses pembelajaran untuk memahami konsep telah mengalami perkembangan, terutama pada tingkat sekolah menengah atas . kegiatan pembelajaran yang masih bersifat konvensional akan berdampak pada kejenuhan siswa dan pemahaman konsep yang tidak maksimal.

Pandemi *covid-19* telah memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap semua sektor, tak terkecuali dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran daring yang selama ini kita lakukan , memaksa guru-guru untuk bisa menggunakan perangkat IT dalam proses belajar mengajar. Kurangnya kemampuan guru untuk merancang media pembelajaran akan berdampak pada kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran yang berdampak pada ketidakpahaman akan materi yang disampaikan oleh guru. Dari situasi tersebut, maka dipandang perlu untuk melakukan pelatihan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi dengan menggunakan aplikasi *canva*.

B. Tinjauan Pustaka

1. Media Pembelajaran *Canva*

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, *wallpaper dekstop*, *template*, *editing* foto, gambar mini *youtube*, cerita *instagram*, kiriman *twitter*, dan sampul *facebook*.

Jenis-jenis presentasi yang terdapat pada *canva* antara lain seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, teknologi. Dalam penelitian digunakan presentasi pendidikan, yang menyediakan beragam jenis desain. Dalam mendesain, guru cukup memasukkan teks, gambar, dan memilih jenis desain grafis, *template* serta nomor halaman yang telah disediakan sesuai dengan yang diinginkan.

2. Kelebihan *Canva*

- a. Memiliki beragam desain grafis, animasi, *template*, dan nomor halaman yang menarik.
- b. Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, serta memuat fitur *drag* dan *drop*.
- c. Dapat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran yang praktis.
- d. Peserta didik dapat mempelajari kembali materi melalui media pembelajaran *canva* yang telah diberikan oleh guru.
- e. Memiliki resolusi gambar yang baik dan *slide* media *canva* dapat dicetak dengan otomatisnya pengaturan ukuran cetakan.
- f. Dapat melakukan kolaborasi dengan guru lain dalam mendesain media dan membuat tim desain *canva* untuk saling berbagi media pembelajaran.
- g. Dapat mendesain media pembelajaran kapanpun, tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga dapat menggunakan ponsel.
- h. Untuk menambahkan animasi, pengguna harus melakukan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media *canva* dapat diunduh dengan beragam format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Sehingga untuk menerapkan presentasi *offline* dapat dikolaborasikan dengan media lain seperti *powerpoint*. (Tanjung dan Delsina: 2019)

C. Tujuan Kegiatan

Tujuan dari pelaksanaan kegiatan ini adalah :

1. Untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Barru.
2. Untuk memberikan pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Barru

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam kegiatan ini adalah :

1. Bertambahnya wawasan guru-guru terkait aplikasi pembelajaran yang tersedia dan dapat digunakan membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif;
2. Bertambahnya pengetahuan dalam mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang telah dilatihkan;
3. Guru-guru memiliki media pembelajaran masing-masing sesuai bidang dan mata pelajaran yang diampu.

BAB II KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

A. Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program pelatihan peningkatan kompetensi dalam pembuatan media pembelajaran guru-guru di SMA Negeri 2 Barru dilakukan dengan menggunakan pelatihan langsung di sekolah dengan menghadirkan guru-guru dalam satu ruangan . Pelatihan dilaksanakan dengan memberikan materi yang dibagi menjadi dua sesi dilanjutkan dengan pendampingan oleh TIM PKM kepada guru-guru yang mengalami kendala pada saat proses pelatihan. Pelaksanaan program-program pelatihan pembuatan media pembelajaran sebagai berikut:

1. Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*;
2. Pendampingan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa bukanlah hal yang mudah namun perlu didukung oleh perencanaan dan implementasi kegiatan yang panjang dan berkelanjutan. Apalagi pada masa sekarang perkembangan teknologi yang begitu cepat, menuntut adanya perencanaan maupun kegiatan yang mengarah ke penerapan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi baik itu bagi siswa maupun guru-guru selaku pelaksana pendidikan. Namun demikian, kemampuan guru-guru yang terbatas dalam pengetahuan maupun pelaksanaan proses belajar berbasis teknologi, membuat mereka terkendala dalam mentransfer ilmu secara maksimal kepada siswa.

Dengan permasalahan diatas, pemecahan masalah yang direncanakan dalam pelatihan ini adalah :

1. Melakukan identifikasi masalah yang berhubungan dengan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Melakukan identifikasi materi yang akan di sampaikan pada pelatihan.
3. Melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* kepada guru-guru di SMA Negeri 2 Barru.
4. Pendampingan dan diskusi pemecahan masalah

Pendampingan dan diskusi dilaksanakan pada saat pelaksanaan pelatihan . Diskusi ini dilakukan untuk memberi solusi saat ada kendala terkait pengetahuan dan

pemahaman terhadap materi yang masih perlu ditingkatkan. Sedang pendampingan dilakukan untuk mengetahui kemampuan guru-guru pada saat mempraktikkan materi yang telah dijelaskan dalam hal ini praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

5. Pelaporan hasil pelatihan

Pelaporan hasil dilaksanakan setelah semua kegiatan terealisasi, kemudian dianalisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PPM ini.

BAB III

PELAKSANAAN KEGIATAN

A. Realisasi Pemecahan Masalah

Sejalan dengan upaya Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Barru untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia khususnya pelaksana pendidikan yaitu guru-guru terutama dalam bidang Teknologi informasi , maka program pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran (Aplikasi *Canva*) ini sangat membantu dalam upaya peningkatan mutu guru mata pelajaran dan menunjang proses pembelajaran yang menarik. Adapun Pelatihan yang dapat diberikan dalam membantu guru-guru di SMA Negeri 2 Barru adalah meningkatkan kompetensi Guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

B. Keterkaitan

Materi pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan guru dan kepala sekolah sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pelatihan ini. Bagi STMIK Handayani kegiatan pelatihan ini merupakan program yang sangat penting terutama dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. Selanjutnya dengan kegiatan pelatihan ini diharapkan kedua pihak dapat berperan strategis dan taktis serta dapat mengatasi permasalahan sesuai dengan misi pengabdian kepada masyarakat.

C. Metode dan Materi Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini mengikuti aktivitas pelaksanaan penelitian tindakan yang terdiri dari Persiapan/Perencanaan, Pelaksanaan, serta Evaluasi. Perencanaan kegiatan dilakukan dengan koordinasi dengan Sekolah mitra yaitu Kepala Sekolah SMA Negeri 2 Barru terkait sosialisasi kepada guru-guru yang akan mengikuti pelatihan. Dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan yaitu pelatihan peningkatan kompetensi dalam membuat media pembelajaran Guru Sma Negeri 2 Barru dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dilaksanakan di sekolah SMA Negeri 2 Barru. Materi Pertama yaitu pelatihan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi

disusul dengan praktek pembuatan media pembelajaran oleh guru-guru. Dalam proses pelatihan, dilakukan demonstrasi oleh pemateri dan pendampingan oleh TIM PPM pada saat praktik pembuatan media pembelajaran guna memberikan arahan kepada guru-guru yang mengalami kendala atau kesulitan dalam membuat aplikasi. (Materi Pelatihan Terlampir).

D. Rancangan Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi berupa hasil kerja peserta (guru mitra) terhadap pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Proses evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui kekurangan dan kendala dalam pelaksanaan kegiatan. Setelah itu dilakukan refleksi bersama pelaksana dan peserta (guru mitra) untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan.

BAB IV HASIL KEGIATAN

A. Pencapaian Tujuan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah didahului dengan mengirim surat pemberitahuan kepada pihak sekolah terkait. Setelah itu dilakukan koordinasi untuk membahas teknis pelaksanaan kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan pada minggu ke-2 bulan Januari tahun 2022. Sosialisasi dilakukan pada minggu ke-4 bulan Desember 2021 dengan melakukan koordinasi dan menyampaikan pemberitahuan secara tertulis kepada sekolah SMA Negeri 2 Barru. Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama 1 hari tatap muka dengan mengundang guru-guru yang ada di SMA Negeri 2 Barru. Pelatihan yang diberikan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *canva*.

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pengenalan kepada guru-guru terkait aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran.
2. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Kegiatan ini dilakukan dengan pemberian materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dilanjutkan dengan praktek setelah masing-masing menerima materi. Pemberian materi dilakukan dalam satu hari kegiatan pada tanggal 06 Januari 2022 bertempat di SMA Negeri 2 Barru.

Pendampingan dan diskusi dilaksanakan pada saat proses pelaksanaan kegiatan. Banyak pertanyaan yang diajukan oleh peserta yang mengindikasikan bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Pendampingan dilaksanakan oleh 6 orang dan peserta yang mengikuti kegiatan sekitar 43 orang.

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan dan penerapan media pembelajaran oleh para guru mitra. Evaluasi dilakukan terhadap kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan

aplikasi *canva*. Beberapa hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan pengamatan dan evaluasi yang dilakukan selama pelatihan, dapat dilaporkan bahwa kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat yang dilaksanakan secara offline telah berhasil dilaksanakan dengan materi pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*. Indikator keberhasilan yang telah dicapai dalam pelatihan ini dapat dilihat dari hasil pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

B. Faktor Pendukung

Faktor pendukung dalam melaksanakan pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Yayasan Pendidikan Handayani. Selain itu para peserta yang mengikuti kegiatan telah memiliki komputer dan laptop yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran. Para guru menyambut positif kegiatan yang telah dilakukan terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan dan dukungan dari kepala sekolah yang sangat membantu. Kepala sekolah juga berharap ada kegiatan lanjutan terkait pelatihan ini. Ketersediaan dosen dan mahasiswa STMIK Handayani untuk berbagi ilmu dalam Pengabdian Pada Masyarakat sangat membantu dalam berhasilnya proses kegiatan.

C. Faktor Penghambat

Secara prinsip tidak ditemukan faktor penghambat yang berarti. Kendala yang dihadapi sebagian besar guru dalam pembuatan media pembelajaran adalah penguasaan tools-tools aplikasi *canva* yang masih kurang. Namun melalui pelatihan yang dipandu oleh TIM Dosen dan pelaksana kegiatan, guru dapat memahami fungsi dan manfaat tools-tools aplikasi yang ada dan memanfaatkannya dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu masalah koneksi internet sempat menjadi hambatan pada saat proses pelaksanaan, namun hal itu dapat diatasi dan proses pelatihan bisa berjalan kembali secara normal.

D. Evaluasi

Berangkat dari pentingnya penguasaan teknologi dalam menunjang proses belajar mengajar yang efektif bagi guru-guru di sekolah, maka dilakukan program Program pelatihan tentang peningkatan kompetensi dalam merancang media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *canva*.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan 1 orang narasumber dari Tim PPM. Materi yang diberikan disampaikan dengan menggunakan proyektor pada layar, dengan panduan *slide* presentasi *power point* yang dapat dilihat oleh seluruh peserta dalam ruangan untuk mempermudah menangkap materi yang disampaikan oleh narasumber. Teknik pelaksanaan, dari narasumber tersebut adalah, narasumber menyampaikan materi tentang *canva* serta dilanjutkan pula dengan pendampingan oleh TIM. Fasilitator pendamping berkewajiban membantu peserta yang memiliki kendala dalam mengaplikasikan *tools-tools* pada media.

Pada saat proses pelaksanaan, internet sekolah sempat mengalami gangguan dan tidak bisa digunakan sehingga untuk mengakses layanan *online* itu sedikit terganggu. Namun kendala internet bisa diatasi dengan melakukan *teatring* jaringan dari beberapa *handphone* yang ada. Mengingat waktu yang sangat terbatas pelaksanaan pelatihan ini dirasakan masih perlu untuk ditindaklanjuti kembali. Perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan penguasaan guru terhadap pembuatan dan pemanfaatan aplikasi media pembelajaran untuk menunjang proses belajar mengajar berbasis IT.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari para peserta dapat disimpulkan bahwa para peserta telah merasa puas dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran ini karena mereka telah mampu membuat media pembelajaran yang saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang inovatif dan menarik. Tolok ukurnya adalah kehadiran para peserta pada saat pelatihan mencapai angka lebih dari 100%. Di samping itu, setelah program pelatihan dengan menggunakan aplikasi *canva* selesai dilakukan, mereka masih tetap ingin melanjutkan pelatihan dengan program aplikasi lainnya. Hal ini dapat dilihat dari kuisisioner *online* yang dibagikan, ada permintaan untuk melakukan pelatihan dengan menggunakan aplikasi yang berbeda.

B. Saran

Program pelatihan komputer ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pelatihan. Manfaat dari hasil pelatihan telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pelatihan, yaitu untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik dan inovatif yang mengikuti perkembangan teknologi. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

Selain itu guru-guru diharapkan senantiasa berupaya secara terus-menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan teknologi informasi dan penerapannya dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dihasilkan agar dapat dilaksanakan atau digunakan secara berkesinambungan serta mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan situasi terkini.

DAFTAR PUSTAKA

- Resmawan. 2015. *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Powerpoint Bagi Guru-guru SMP/MTs Se-Kecamatan Kwandang*. Gorontalo: Universitas Negeri Gorontalo.
- Oktavia, Budhi. 2011. *Pelatihan IT dalam Pembuatan Media Pembelajaran untuk Guru SMA Se-Kota Padang*. Padang : Universitas Negeri Padang.
- Tanjung, Rahma Elvira dan Delsina Faiza. 2019. *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Voteknika Volume 7 No.2 Juni. E-ISSN 23012-3295.
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

FOTO KEGIATAN

MATERI CANVA

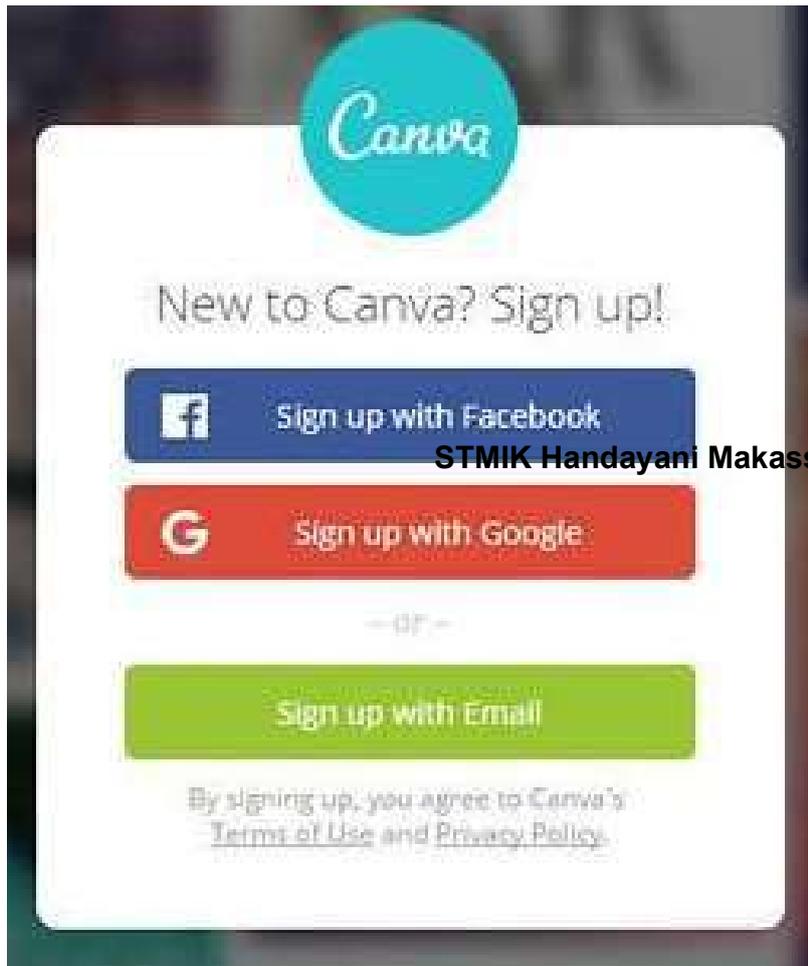


LAMPIRAN 2

MATERI KEGIATAN

MODUL PELATIHAN CANVA

Oleh Muhammad Fahmi Basmar, S.Kom, M.Kom



STMIK Handayani Makassar



WEB BASED PRESENTATION

Perkembangan teknologi memberikan berbagai dampak yang signifikan, terutama dalam dunia pendidikan. Berbagai metode penyampaian materi dalam proses pembelajaran mengalami pergeseran. Dimana pada saat ini, sekolah umumnya sudah memiliki komputer bahkan jaringan internet yang baik. Tentu saja guru dan pustakawan sebagai tenaga pendidikan harus mampu menyesuaikan dan menggunakan fasilitas ini untuk mengembangkan berbagai cara penyampaian materi. Hadirnya media penyampaian informasi dengan menggunakan teknologi informasi tentu saja sangat membantu agar pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

Berbagai macam media digunakan untuk menyampaikan materi, mulai dari papan tulis, menggunakan Microsoft PowerPoint dan sekarang menggunakan web-based-presentation. Media baru ini membantu menyediakan template yang dapat digunakan dengan mudah dan desain yang sangat menarik. Pemanfaatan ini tinggal mengasah kreatifitas guru dan pustakawan sehingga dapat digunakan secara maksimal. Terdapat lebih dari 100 situs yang memberikan layanan seperti ini mulai dari yang gratis sampai dengan berbayar. Berikut ini akan dijelaskan bagaimana menggunakan situs www.canva.com

CANVA

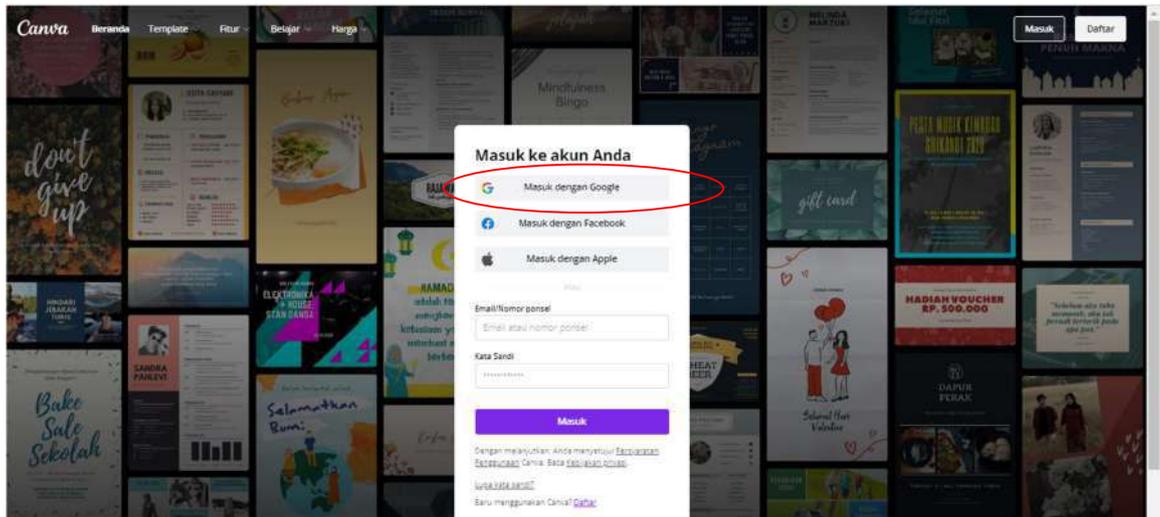
Canva merupakan media yang menyediakan template untuk membuat desain simple. Kita dapat membuat semua grafik, blog, presentasi, facebook cover, flyer, undangan dan sebagainya.

A. Cara Memasang dan Membuka Canva

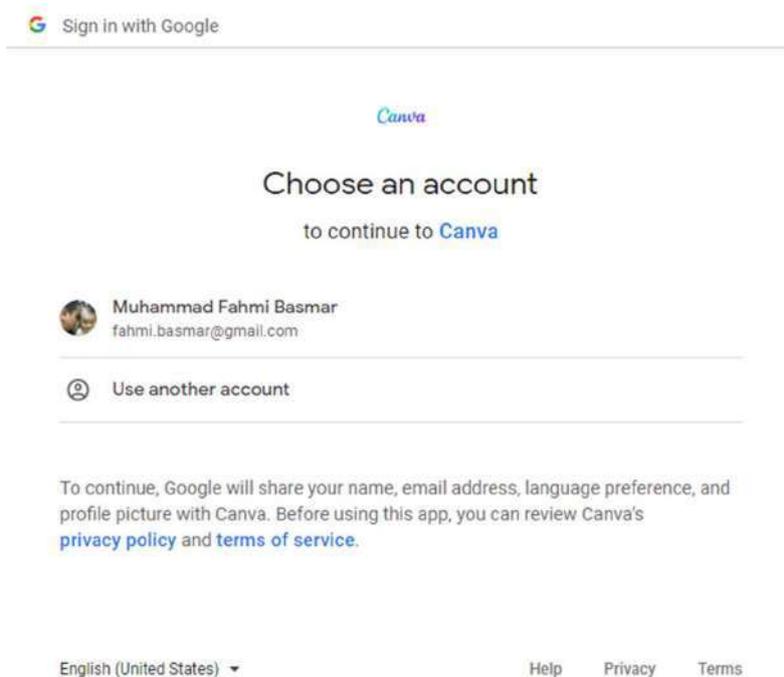
1. Bagi Pengguna Android dan iPhone maka dilakukan pemasangan aplikasi Canva di Playstore dan AppStore sedang pengguna windows dapat dengan mengunduh `canva.exe` pada alamat https://www.canva.com/id_id/unduh/windows/ , adapun cara cepatnya dengan membuka situs web www.canva.com
2. Hal yang pertama dilakukan adalah mendaftarkan akun kita ke canva. Pilih salah satu topik yang kita butuhkan. Klik Edukasi yang biasanya digunakan oleh pengajar dan siswa.



3. Klik cara masuk yang Anda pilih, bisa dengan akun gmail yang sudah anda miliki atau dengan email lain



4. Kemudian verifikasi email yang Anda masukkan, dan canva siap digunakan



5. Setelah muncul tampilan awal, Anda dapat melihat berbagai desain Adapun Desain yang dapat Anda gunakan di Canva adalah

- 1) Presentation, untuk membuat desain presentasi
- 2) Resume, untuk membuat daftar riwayat hidup/Curriculum Vitae
- 3) Facebook Post, untuk membuat desain gambar yang akan Anda unggah ke facebook

4) Infographic, untuk membuat infografis

5) Poster, untuk membuat desain poster, dan masih banyak desain lainnya

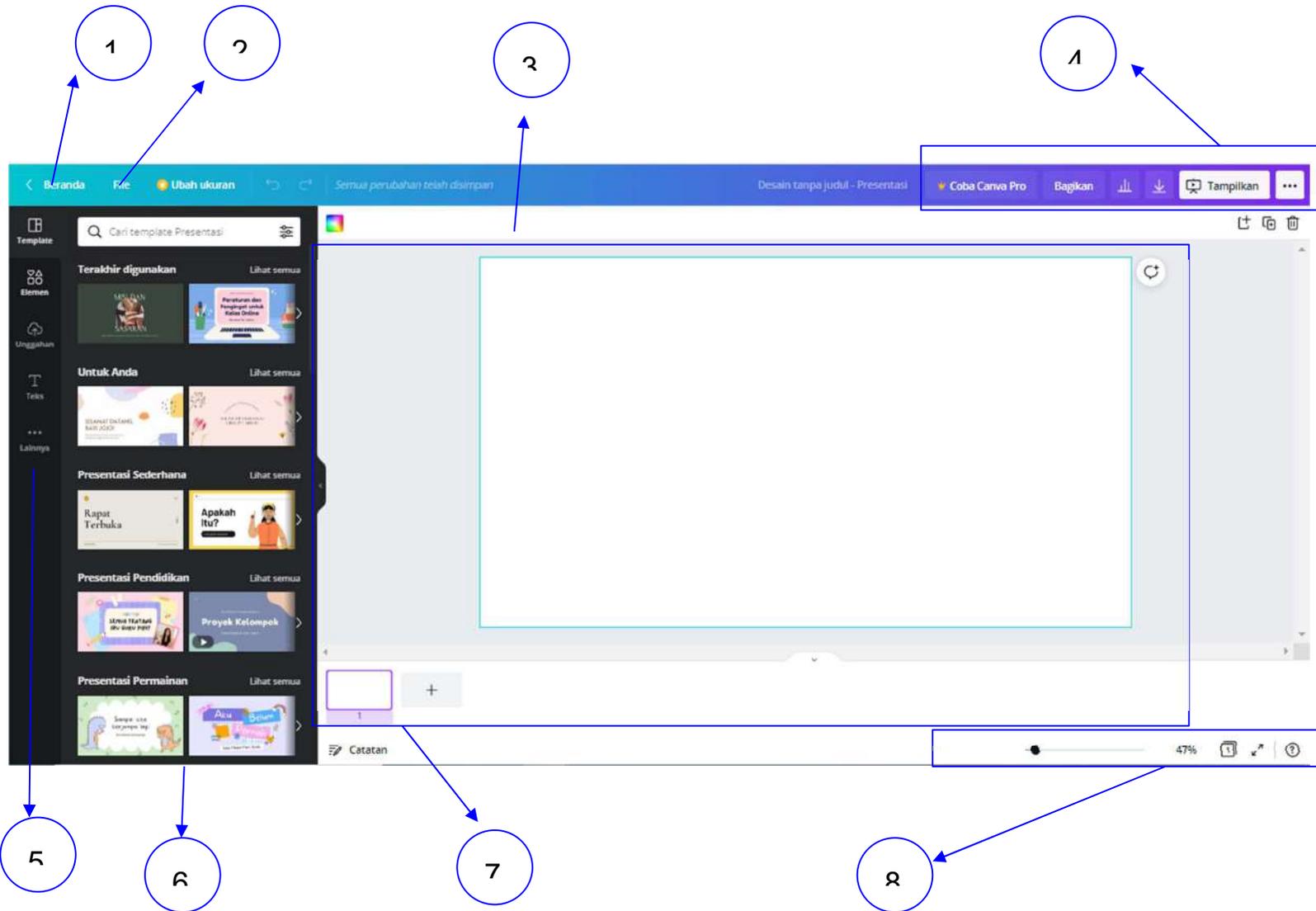
Pada Pelatihan ini contoh desain yang digunakan adalah *Presentation* (Presentasi)

B. Menggunakan Desain Presentasi

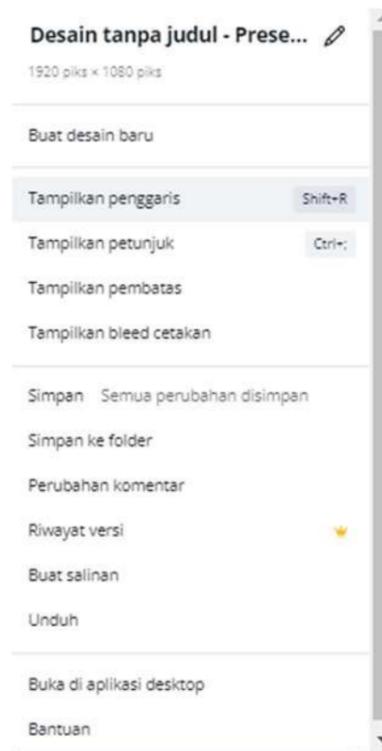
1. Klik Desain Presentasi

2. Tampilan awal menu Presentation. Adapun bagian yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

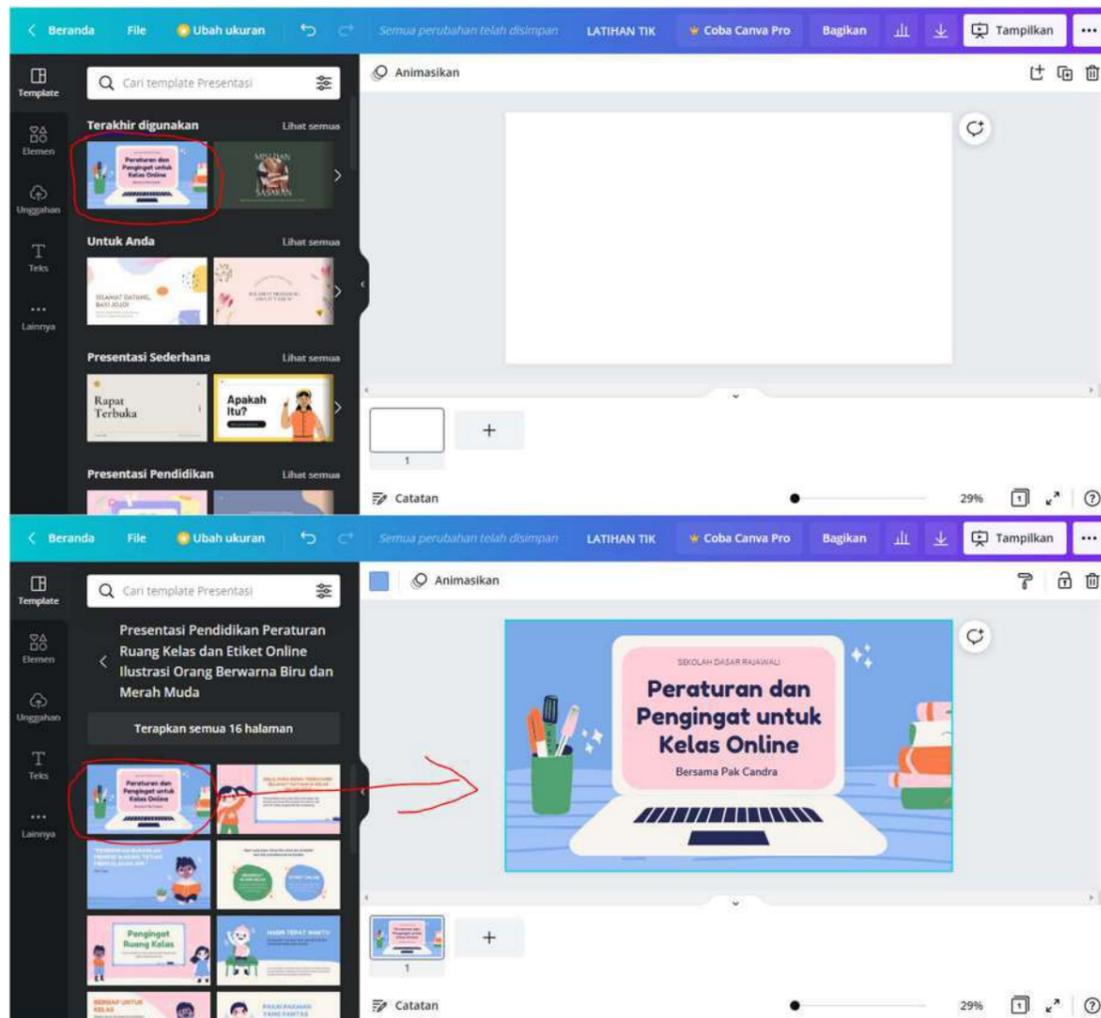




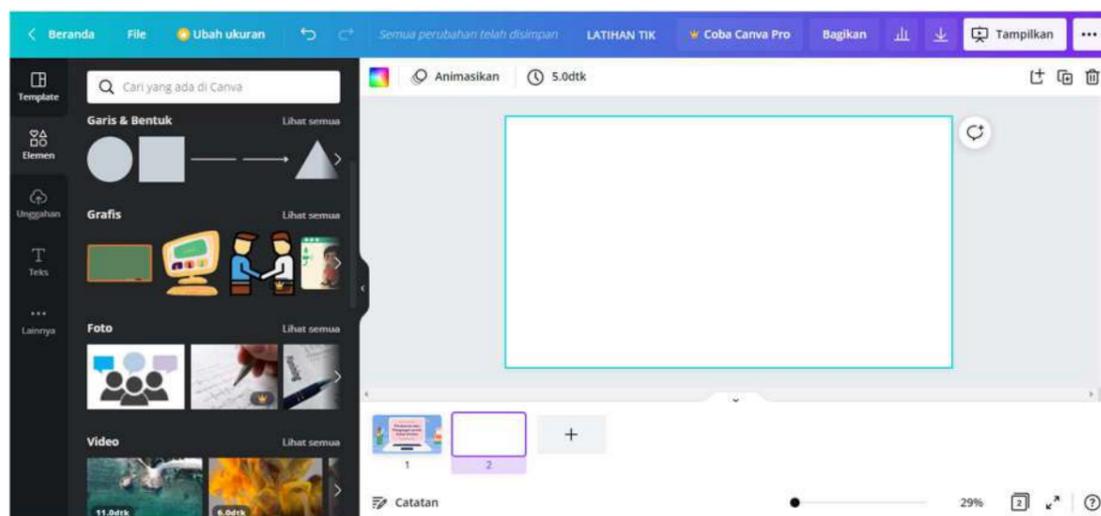
- 1) Beranda/Home adalah menu untuk kembali ke halaman depan canva
- 2) File, Merupakan Menu utama dalam mengerjakan projek Canva



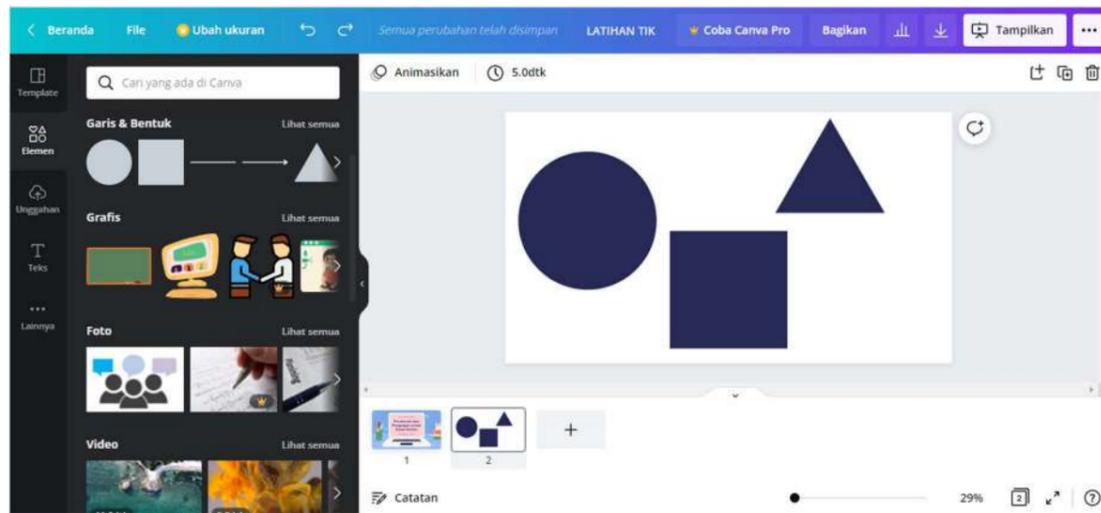
- 3) Properti bar, merupakan tools atau menu yang selalu berubah sesuai objek yang dipilih atau di edit
- 4) Menu Output merupakan bagian menu yang memberikan fitur untuk menampilkan hasil dari projek Canva yang dibuat, diantaranya
 - a. Sharing/Bagikan
 - b. Wawasan
 - c. Download/Unduh
 - d. Print/Cetak
 - e. Tautkan dan masih banyak model output lainnya dengan metode online
- 5) Toolbar, Merupakan peralatan untuk mengoperasikan Canva, pada menu toolbar ini terdapat :
 - a. Template



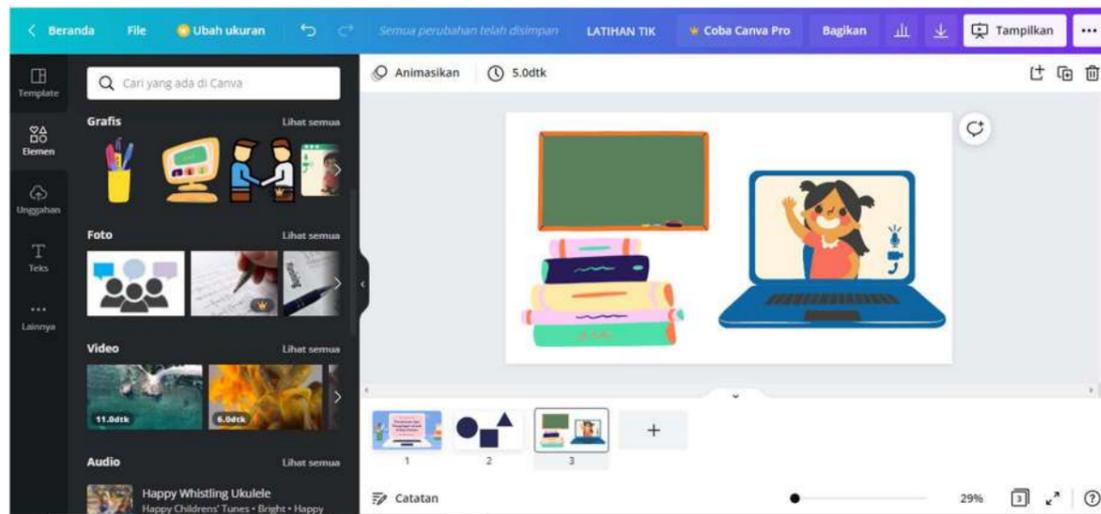
b. Element



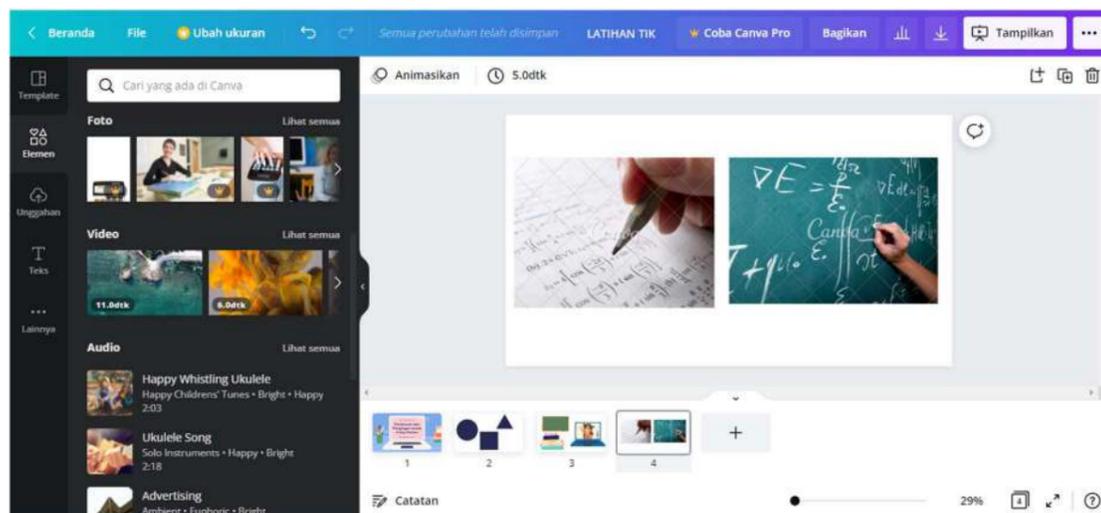
a) Garis dan Bentuk (Line And Shape)



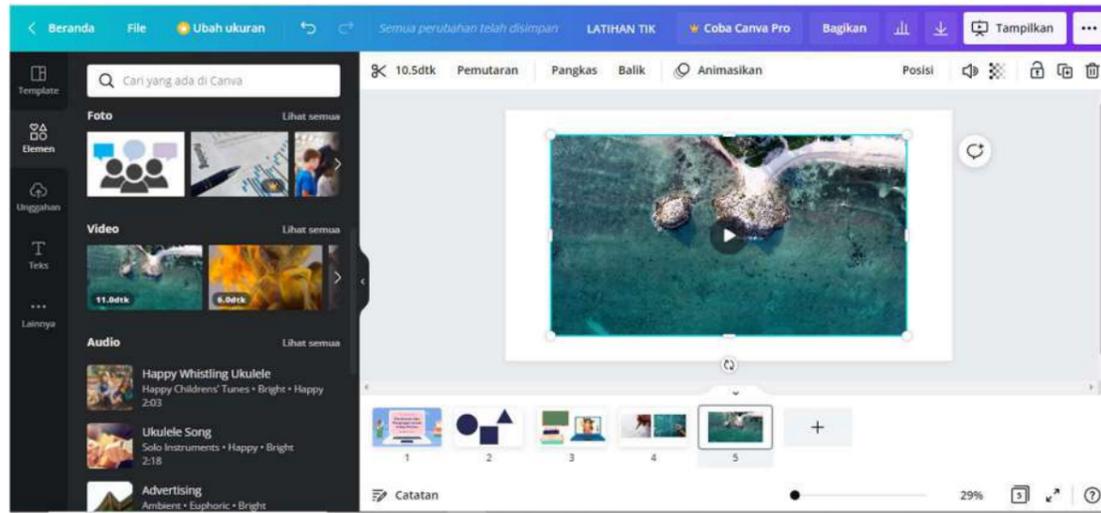
b) Grafis



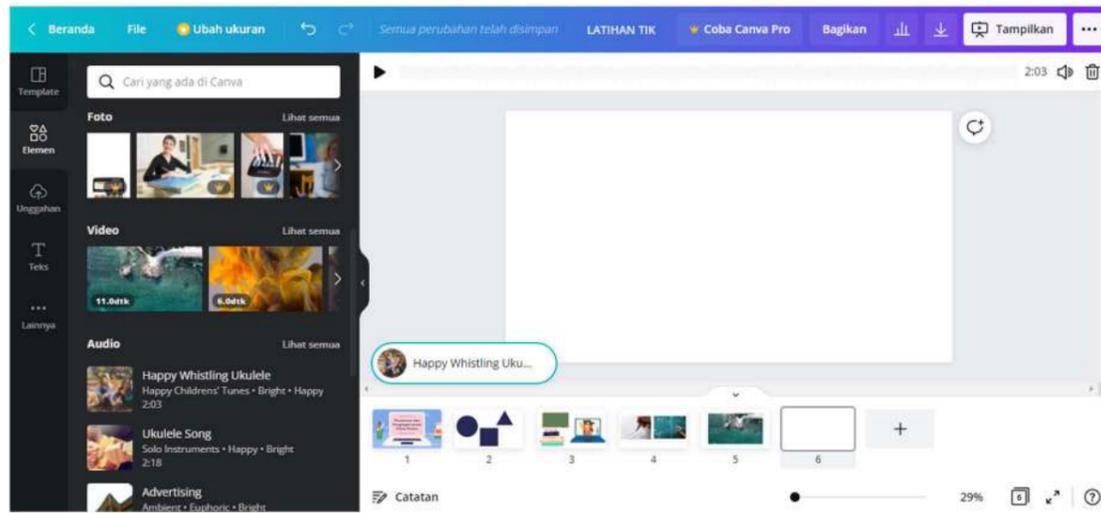
c) Foto



d) Video



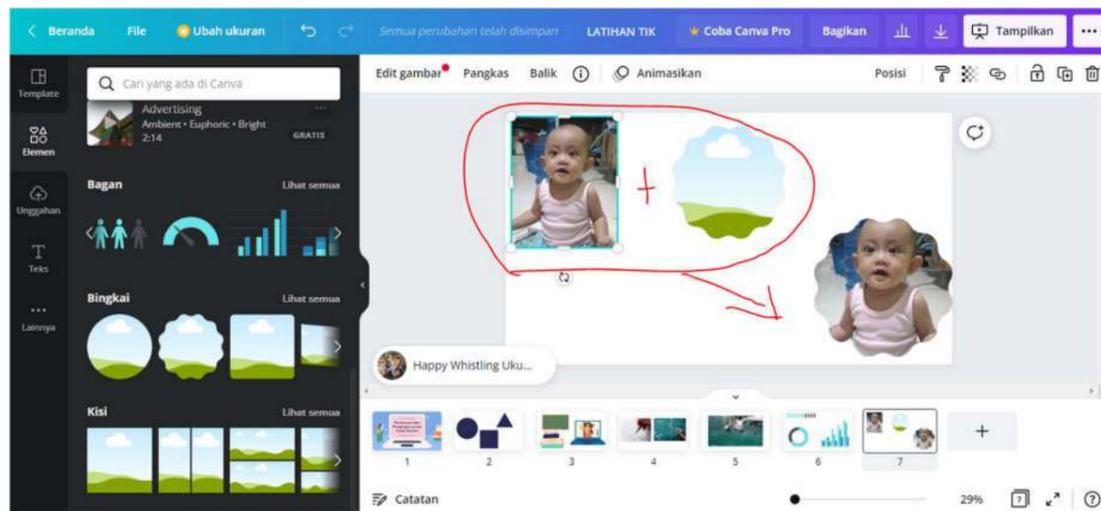
e) Audio



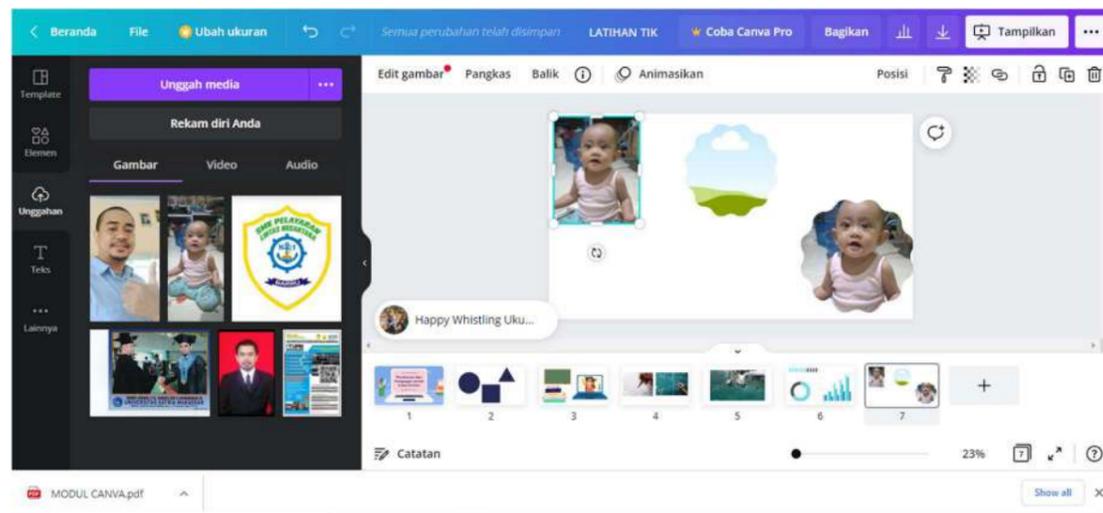
f) Bagan



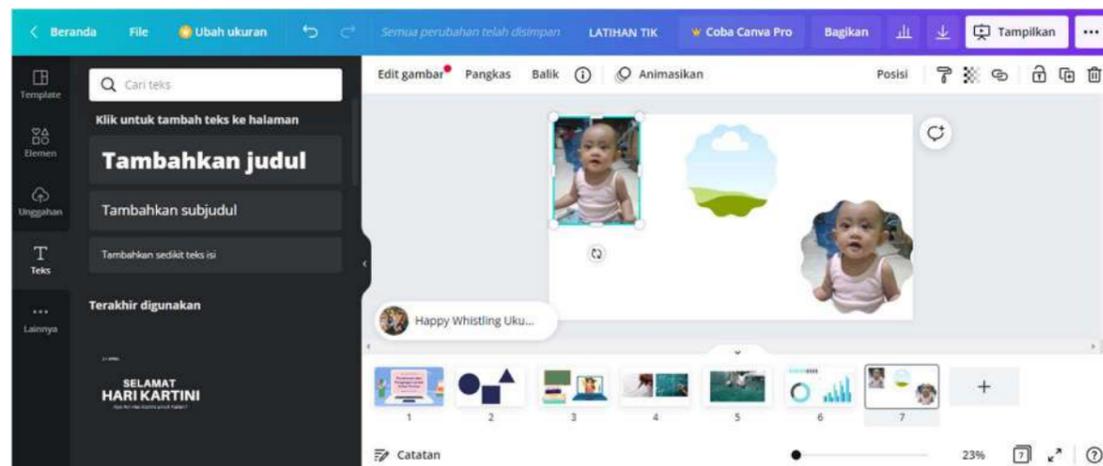
g) Bingkai



- c. Unggah/Upload merupakan bagian dari menu Toolbar yang berfungsi untuk mengunduh/upload objek dari perangkat (SmartPhone atau Komputer) agar dimasukkan kedalam halaman kerja Canva



d. Text merupakan menu toolbar yang berfungsi untuk memasukkan jenis-jenis Text atau penulisan



- 6) Sub Menu Toolbar merupakan Bagian yang menyiapkan fitur-fitur dengan segala fasilitas yang ada pada masing-masing Toolbar
- 7) Lembar Kerja atau halaman merupakan bagian yang mengatur halaman diantaranya untuk menambah, mengurangi dan mengedit halaman.
- 8) Control Bar merupakan bagian yang mengatur tampilan halaman kerja dalam hal ini dilakukan Zoom in atau Zoom Out, menampilkan berdasarkan perhalaman atau dalam model pengeditan.

LAMPIRAN 3

DAFTAR HADIR PESERTA


**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA
dan KOMPUTER HANDAYANI**
 Terakreditasi : No. 036 / BAN -PT / Ak- VIII/SI/VIII/ 2004-No.BAN -PT/Ak-IV/Ak-IV/SI/III/2006

**DAFTAR HADIR PESERTA WORKSHOP PELATIHAN GURU-GURU DALAM
MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN**

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
1	Dra. G. NAINAR ✓	GURU	085 399 733 214	
2	NURHUDAYA, S. Pd ✓	GURU	082 189 687 333	
3	FAJERIAH S. Pd ✓	GURU	085340308886	
4	Nur Asma M S. Pd ✓	Guru	081354979131	
5	RIZKI PRATIWI, S. Pd ✓	Guru	085 242 885 445	
6	MEGAWATI AKHMAD, S. Pd ✓	GURU	08114221800	
7	H. Syamsuddin, S. Pd, M. Pd ✓	GURU	085 395 360 470	
8	Hj. St. Aminah, S. Pd ✓	GURU	085 211 224 62	
9	DRS. AZHAR ✓	GURU	081 343 602 370	
10	Drs. LA RISA ✓	GURU	081342013574	
11	Harjani S. Si ✓	GURU	082290909908	
12	Firman ✓	Guru	082 125 556 608	
13	Rustan ✓	Guru	0822 7110 9191	
14	Tampik, S. Pd ✓	Guru	085 255 680 933	
15	Khaerul Haed ✓	Guru	085 398 574 842	
16	HAFITRI, S. Pd ✓	GURU	082 346588698	
17	HASNAWIYAH. S. Pd ✓	GURU	085230694642	
18	AMILUDDIN, S. Pd ✓	Guru	085 398 325 406	
19	Syafaruddin, S. Pd ✓	Guru	081 242 328 611	
20	Maliadi, S. Pd ✓	Guru	081 355 530 358	
21	SABARIAH, S. Pd, M. Pd ✓	GURU	085 34288410	



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA
dan KOMPUTER HANDAYANI

Terakreditasi : No. 036 / BAN -PT / Ak- VIII/SI/III/ 2004-No.BAN -PT/Ak-IV/Ak-IV/SI/III/2006

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
22	Hj. MARDINIAH ✓	GURU	081354897083	[Signature]
23	ARI PURAHMAN ✓	GURU	087851752691	[Signature]
24	Mahmud Ali ✓	GURU BK	081041622650	[Signature]
25	A.S. LARAS ✓	GURU	08534094589	[Signature]
26	Pahrudin ✓	GURU		[Signature]
27	Purba Astawan ✓	Guru	085341760581	[Signature]
28	MUH. IRPAW ✓	GURU BK	081343723486	[Signature]
29	Hj. ARSUDA ✓	GURU B. Ina	085220776789	[Signature]
30	RIA SAFITRI ✓	Guru PKn	085341722395	[Signature]
31	UMMU KALSUM R ✓	Guru Bahasa Indonesia	085396572562	[Signature]
32	ANDI ISTIGHAMAH ✓	Guru Sosiologi	082311846660	[Signature]
33	MUR AWALIAH ✓	GURU MTK	085256737580	[Signature]
34	ATIKA ✓	DOSEN EKONOMI	081342609851	[Signature]
35	SELVIANAS ✓	GURU PRATARYA	085250197405	[Signature]
36	ROSNIATI ✓	Guru SOSIOLOGI	08124563131	[Signature]
37	Hj. ASMANI ✓	GURU SEJARAH	082348770437	[Signature]
38	te. PAMU BRIFIA ✓	GURU FIKA	082195478022	[Signature]
39	ZUKRIA ✓	GURU PAI	085342531538	[Signature]
40	JULIANSA ✓	GURU FISIKA	085342042264	[Signature]
41	Nur Azizah ✓	Guru Matematika	085342031513	[Signature]
42	MUKRIMAH HAMID ✓	GURU PAI	081241047054	[Signature]

