

PENDAMPINGAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN *SKILL* GURU DALAM MENGEMBANGKAN MEDIA AJAR DI MTS NEGERI 4 OKU TIMUR SUMATERA SELATAN

Rz. Ricky Satria Wiranata,¹ Diningrum Citraningsih²

^{1,2}Prodi Manajemen Pendidikan Islam, STAI Terpadu Yogyakarta

e-mail: ricky@staitbiasjogja.ac.id,¹ citra@staitbiasjogja.ac.id²

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini memiliki tiga tujuan utama yaitu 1) untuk mengetahui urgensi pendampingan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan *skill* Guru dalam mengembangkan media ajar. 2) Untuk mengetahui proses pendampingan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva di MTs Negeri 4 OKU Timur. 3) Untuk mengetahui hasil pendampingan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva di MTs Negeri 4 OKU Timur. Metode PKM menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*, di mana komunitas secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pendampingan. Ada 5 tahap metode PAR yaitu menyiapkan Sosial, *Community Riset Social Problem Diagnosti, Planning, Political Action, Reflection*. Hasil PKM ini menunjukkan bahwa 1) Berdasarkan hasil FGD yang di laksanakan, MTS Negeri 4 OKU Timur sangat membutuhkan pendampingan peningkatan kualitas Guru pada aspek pengembangan media ajar berbasis teknologi aplikasi Canva. 2) Pelaksanaan PKM di awali dari penetapan tujuan pendampingan, penyampaian materi, praktik dan refleksi. 3) PKM yang di laksanakan terbukti dapat meningkatkan keterampilan Guru secara signifikan antara sebelum pendampingan yaitu sebesar 24% dan meningkat secara signifikan menjadi 63% setelah diberikan pendampingan. Hasil survey kepuasan peserta menunjukan tingkat kepuasan sangat baik dengan nilai rerata kumulatif 4,87 dari skala 1-5.

Kata Kunci: Pendampingan, Teknologi Pembelajaran, Media Ajar, Aplikasi Canva

Abstract

This Community Service (PKM) activity has three main objectives, namely 1) to find out the urgency of assisting Canva-application-based learning technology in improving teacher *skills* in developing teaching media. 2) To find out the process of mentoring Canva application-based learning technology in MTs Negeri 4 OKU Timur. 3) To find out the results of Canva application-based learning technology assistance in MTs Negeri 4 OKU Timur. The PKM method uses the *Participatory Action Research (PAR)* method, where the community is actively involved in planning, implementing, and evaluating mentoring. There are 5 stages of the PAR method, namely *Social preparation, Community Research, Social Problem Diagnosti, Planning, Political Action, Reflection*. The results of this PKM show that 1) Based on the results of the FGD carried out, MTS Negeri 4 OKU Timur really needs assistance in improving the quality of teachers in the aspect of developing teaching media based on Canva application technology. 2) The implementation of PKM begins with setting the objectives of mentoring, delivering material, practice and reflection. 3) PKM implemented is proven to be able to significantly improve teacher skills between before mentoring, which is 24% and increases significantly to 63% after being given mentoring. The results of the participant satisfaction survey showed a very good level of satisfaction with a cumulative average value of 4.87 from a scale of 1-5.

Keywords: Mentoring, Learning Technology, Teaching Media, Canva App

PENDAHULUAN

Teknologi pembelajaran terus berkembang dengan cepat. (Z. Siregar & Marpaung, 2020) Beragam respon Guru terhadap perubahan teknologi pembelajaran saat ini, ada Guru yang responsif dan adaptif terhadap teknologi pembelajaran, namun juga ada Guru yang statis dan kaku. Akibatnya, ada gap yang cukup jauh antara kedua tipologi Guru ini. (Rahayu dkk., 2021) Disamping itu, Guru harus menyadari bahwa kualitas setiap Siswa tergantung pada kualitas Gurunya, sangat tidak relevan jika Guru tidak berubah sedangkan kondisi zaman yang terus berubah. Oleh sebab itu, jika Guru cenderung stagnan dan menganggap metodologi dahulu dan saat ini sama, maka tentu praktik pembelajaran tidak akan

maximal karena kondisinya sudah jauh berbeda. (Khotimah dkk., 2020) Oleh sebab itu, berbagai upaya harus dilakukan untuk mengurangi jurang yang jauh antar Guru adaptif dan Guru yang statist terutama dalam aspek teknologi pembelajaran. Dengan meningkatkan keterampilan pengembangan teknologi pembelajaran, diharapkan Guru dapat melaksanakan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien.

Salah satu budaya merdeka belajar adalah inovasi belajar yang berpusat pada Siswa, hal ini mengharuskan para Guru untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin tinggi. (N. Siregar dkk., 2020) Guru senantiasa didorong mahir menguasai teknologi, jika tidak maka akan sulit menerapkan kurikulum merdeka secara efektif. Dalam kurikulum merdeka, kualitas Guru akan dipengaruhi oleh penguasaan teknologi, termasuk kebutuhan untuk membuat materi presentasi yang menarik sehingga Siswa menikmati proses pembelajaran. (Shofia & Ahsani, 2021) Hal ini sejalan dengan pendekatan pendidikan yang digagas oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yaitu memberikan kebebasan kepada Siswa untuk memilih dan menentukan jalan belajarnya sendiri. Maka esensi implementasi kurikulum merdeka harus dimiliki dan dihayati terlebih dahulu oleh para Guru. Hal ini sangat penting karena Guru merupakan model dan pengarah utama bagi para muridnya. (Hendri, 2020)

Penggunaan teknologi oleh Guru tidak hanya membuat belajar lebih mudah tetapi juga menciptakan peluang baru untuk belajar mengajar. Untuk meningkatkan minat dan antusiasme Siswa untuk belajar, Guru dapat menggunakan teknologi untuk mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Untuk memeriksa apakah teknologi pembelajaran telah digunakan dengan benar. Guru harus secara teratur memantau penggunaan teknologi pembelajaran oleh Siswa. (Alimuddin dkk., 2023) Teknologi juga dapat membantu Guru secara efektif menilai dan memantau hasil belajar Siswa mereka. Agar dapat memenuhi perannya sebagai Guru yang mengetahui cara penyampaian materi secara efektif dan efisien, Guru juga harus terus memajukan pengetahuan dan keterampilannya di bidang teknologi. Dengan bantuan teknologi pendidikan, Guru akan dapat mendukung Siswa dalam menemukan minat dan bakat mereka sambil juga memaksimalkan implementasi kurikulum Merdeka di kelas.

Menurut pengawas sekolah di wilayah Semendawai Barat, setidaknya ada tiga alasan mengapa adopsi teknologi sangat lambat di sana yaitu: 1) keterbatasan sumber daya manusia yang melek teknologi, 2) infrastruktur pembelajaran dan teknologi yang belum memadai, dan 3) minat Guru yang rendah dalam mengembangkan kompetensi diri. Jarak tempuh antar desa dan kota kabupaten cukup jauh yaitu sekitar 2.5 Jam, bahkan beberapa Sekolah di wilayah kecamatan Semendawai Barat belum memiliki infrastruktur yang memadai. Disamping itu, teknologi *digital subscriber line* seperti Indihome, Wifi Id, Biznet atau First Media belum masuk pada wilayah ini sehingga praktis hanya menggunakan jasa jaringan internet seluler. (Z. Zaidan, komunikasi pribadi, 24 Maret 2023) Selama ini Sekolah-sekolah di wilayah kecamatan Semendawai Barat masih menggunakan Telkomsel Flash sebagai layanan internet sementara yang digunakan dalam proses pembelajaran. (Z. Zaidan, komunikasi pribadi, 24 Maret 2023)

Disamping tuntutan pengembangan diri, Guru-Guru memiliki jadwal padat karena tuntutan administrasi Pendidikan yang tidak ada habisnya sehingga Guru tidak banyak waktu untuk mengembangkan pembelajaran berbasis Teknologi pembelajaran. Ditambah lagi dari aspek minat, Guru-Guru menganggap pendampingan Teknologi pembelajaran itu sulit dipahami khususnya bagi Guru-Guru yang sudah lama bekerja. Bahkan beberapa Guru lebih suka dan nyaman menggunakan metode pengajaran yang tradisonal seperti ceramah dan buku teks dan merasa kurang nyaman dengan penggunaan teknologi pembelajaran dalam pembelajaran. (Z. Zaidan, komunikasi pribadi, 24 Maret 2023) Sebagian besar Guru hanya mengunduh dan menggunakan media pembelajaran yang tersedia di dunia maya. Kemampuan mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik masih kurang optimal, karena keterbatasan pengetahuan tentang aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan. (Nurhayati dkk., 2022)

Munculnya teknologi pembelajaran seperti aplikasi Canva sangat membantu Guru-Guru untuk mengembangkan materi ajar berbasis teknologi pembelajaran karena telah menyediakan berbagai template pembelajaran yang *up to date*, mudah dan praktis. (Citradevi, 2023) Aplikasi Canva sangat mempermudah Guru-Guru dalam pembuatan media pembelajaran; mengoperasikan Canva mudah dilakukan; Canva dapat digunakan untuk membuat media yang lebih kreatif dan inovatif; media hasil desain menggunakan Canva juga disukai Siswa; dan mendesain media pembelajaran dengan

memanfaatkan Canva lebih efisien digunakan. (Sari dkk., 2023) Tampilan media video animasi berbasis aplikasi Canva dalam proses pembelajaran mempunyai juga mampu menarik perhatian Siswa sehingga memudahkan Siswa memahami materi pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar Siswa. (Hapsari & Zulherman, 2021)

Tidak begitu banyak kajian terdahulu yang relevan pada Sekolah-sekolah di Kecamatan Semendawai Barat. Namun, setidaknya ada dua penelitian sebelumnya yang dapat ditemukan di Google Cendikia dengan kata kunci "Semendawai Barat" yaitu: 1) Hasil penelitian Andriansyah tentang pengaruh virus Covid-19 terhadap penyelenggaraan pendidikan jasmani di SMAN 2 Semendawai Barat Tahun Ajaran 2021–2022 dipublikasikan di Jurnal Pendidikan Vol. 05, No. 02, Januari–Februari 2023. Kesimpulan penelitian ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif pandemi Covid 19 terhadap pemahaman Siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani berbasis teknologi yaitu sebesar 60% untuk kategori tinggi dan sangat tinggi. Artinya tren Pendidikan berbasis teknologi di Sekolah ini semakin meningkat kedepannya. Hasil Penelitian ini memberikan saran bagi Sekolah untuk senantiasa meningkatkan kemampuan pembelajaran berbasis teknologi serta peningkatan jaringan internet agar terlaksana lebih efektif. (Andriansyah dkk., 2023) 2) Penelitian oleh Wariyani, dkk., tahun 2022 efektifitas Google Classroom dalam pembelajaran Biologi pada masa pandemi Covid-19 di SMAN 1 OKU Timur yang diterbitkan oleh Universitas Sriwijaya. Secara keseluruhan, studi ini menyiratkan bahwa menggunakan Google Classroom dalam pembelajaran Biologi selama pandemi telah efektif dalam memenuhi Standar Nasional Pendidikan yang terkait dengan aspek proses dan penilaian. Namun, masih diperlukan perbaikan dalam aspek fasilitas dan infrastruktur.

Berdasarkan temuan ini, PKM ini sangat penting karena bertujuan untuk mengatasi masalah yang diangkat oleh studi sebelumnya yang relevan yang memerlukan tindak lanjut segera, khususnya dengan menawarkan pendampingan dan dukungan secara langsung ke sekolah. Menurut temuan penelitian sebelumnya, setidaknya ada dua hal yang perlu ditindaklanjuti, yaitu: *pertama*, diharapkan bahwa kapasitas pendidikan akan selalu ditingkatkan melalui penggunaan media pengajaran berbasis teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah di Kecamatan Semendawai Barat; dan *kedua*, fasilitas teknologi pembelajaran di sekolah-sekolah di Kecamatan Semendawai Barat untuk senantiasa ditingkatkan. Hal Ini sangat penting karena, secara umum, Siswa-Siswa abad 21 lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi digital daripada pembelajaran tradisional karena menawarkan berbagai fitur menarik seperti gambar, video, dan suara sehingga akan memudahkan anak-anak untuk memahami materi akademik. (Farida, 2019)

Salah satu rekomendasi hasil penelitian terdahulu yaitu peningkatan kapasitas Guru dalam menggunakan media pengajaran berbasis teknologi, maka perlu diberikan pendampingan pengembangan teknologi pembelajaran agar Guru dapat menciptakan materi berbasis teknologi yang lebih interaktif. Aplikasi Canva dipilih karena memiliki berbagai fitur yang dapat membantu Guru karena 1) Mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman sebelumnya dalam desain grafis. 2) Menghemat waktu karena Canva telah menyediakan berbagai template tinggal edit bahkan Canva mampu merekomendasikan Desain online agar tetap konsisten. 3) Kolaborasi antar tim, sehingga produksi bahan ajar bisa dilakukan secara kolaboratif oleh Guru dalam satu akun. dan 4) Bisa digunakan di segala perangkat seperti ponsel, tablet dan komputer. (canva.com, t.t.)

Dipilihnya MTs Negeri 4 OKU Timur Kecamatan Semendawai Barat Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur sebagai objek pendampingan karena Sekolah ini yang paling memungkinkan menerapkan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Hal ini disebabkan oleh sarana prasarana yang sudah ada lebih baik jika dibandingkan dengan Sekolah lainnya di kecamatan Semendawai Barat, hal ini dapat dilihat dari status akreditasi yang diperoleh adalah A. Menurut Guru MTs Negeri 4 OKU Timur, Sekolah ini memiliki 240 Siswa dan 30 Guru. Dari Apsek sarana prasaran Sekolah ini telah menyediakan berbagai fasilitas teknologi pembelajaran seperti laboratorium komputer. Namun demikian, ketersediaan sarana prasaran ternyata tidak diikuti dengan kualitas sumber daya manusia yang mumpuni. Padahal jika ditinjau dari aspek kebutuhan, Sekolah ini sangat membutuhkan sumber daya manusia yang memiliki *skill* mengembangkan media ajar berbasis teknologi pembelajaran, khususnya Guru-Guru Sekolah. Namun faktanya hanya sedikit Guru di MTs Negeri 4 OKU Timur yang familiar dengan teknologi pembelajaran. (M. A. Dailami, komunikasi pribadi, 9 April 2023)

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini telah dilaksanakan di MTs Negeri 4 OKU Timur, Sumatera Selatan pada tanggal 09 November 2023 dalam bentuk pendampingan peningkatan skill Guru-guru dalam mengembangkan media ajar berbasis aplikasi Canva. Kegiatan pendampingan dilaksanakan dengan prinsip tidak menggurui sehingga proses pendampingan tidak bersifat satu arah tetapi proses belajar yang bersifat dialogis-partisipatif antara pendamping dan peserta pendampingan.

Metode PKM menggunakan metode *Participatory Action Research (PAR)*, di mana komunitas secara aktif terlibat dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi penelitian. Dalam konteks ini, PAR dikenal sebagai pendekatan penelitian yang melibatkan masyarakat sebagai subjek utama dari penelitiannya. Tujuan utama dari metode PAR adalah menciptakan perubahan positif dan peningkatan yang signifikan untuk penelitian yang bersifat inklusif, kolaboratif, dan progresif. Adapun langkah-langkah dalam mengimplementasi metode PAR dalam kegiatan PKM ini sebagai berikut: (Rahmat & Mirnawati, 2020)

1. *Penyiapan sosial*, pada tahap ini pendamping berbaur dengan warga madrasah untuk mengenali dan memahami warga sekolah. Pada tahap ini pendamping menggali data dari perwakilan Guru madrasah melalui wawancara untuk mengetahui keilmuan, keterampilan dan kondisi sebenarnya dalam penguasaan pengembangan teknologi pembelajaran yang telah dimiliki para Guru. Pada tahap ini pendamping melakukan wawancara via Zoom dengan salah satu guru di MTs Negeri 4 OKU Timur yaitu Bapak Muhammad Abid Dailami, S.Pd.
2. *Community Riset Social Problem Diagnosti*, yaitu peneliti menganalisis masalah yang ada di Masyarakat dengan cara melaksanakan FGD bersama warga madrasah untuk mengetahui dan memahami permasalahan yang ada. Dengan terjalin hubungan yang saling mendukung antara peneliti dan masyarakat maka diharapkan dapat menjadi sebuah simbiosis mutualisme untuk melakukan *problem solving* secara bersama-sama. Pada tahap ini, pendamping melaksanakan FGD bersama Kepala Madrasah, Waka Madrasah dan perwakilan beberapa Guru pada tanggal 9 November 2023, Mulai pukul 07.30 hingga 09.30 WIB.
3. *Planning*, dari pohon masalah yang di buat bersama masyarakat maka muncul pohon harapan yang berisikan harapan-harapan masyarakat dalam memecahkan masalah tersebut. Peneliti bersama *stakeholder* menyusun langkah dalam menyusun program pendampingan teknologi pembelajaran meliputi jadwal pelaksanaan, sarana dan prasarana yang digunakan, Guru dan tenaga kependidikan yang terlibat, materi yang akan disampaikan dan teknis acaranya. Salah satu hasil tindak lanjut yang tahap ini adalah perlunya kegiatan pendampingan pengembangan media ajara berbasis aplikasi Canva agar dapat menyelesaikan problem stagnasi pengembangan media ajar di Madrasah.
4. *Political Action* yaitu pelaksanaan kegiatan PKM bersama Masyarakat. Tahap ini bertujuan untuk merespons dan menjawab harapan-harapan yang telah diungkapkan oleh warga Madrasah dan menjadikan partisipasi warga Madrasah sebagai pendorong utama dalam setiap langkah yang kegiatan. Kegiatan pelaksanaan di laksanakan pada tanggal 9 November 2023 pukul 10.00 hingga 15.00 WIB yang di bagi menjadi empat sesi utama.
5. *Reflection*, yaitu tindakan dari hasil kegiatan atau menilai keberhasilan dan kekurangan semua komponen aktifitas terhadap perubahan sosial yang menjadi visi masyarakat. Pada tahap ini pendamping melaksanakan pengukuran melalui strategi *pretest-posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan kemampuan antara sebelum dan sesudah pendampingan, selain itu pendamping juga memberikan formulir umpat balik untuk mengetahui bagaimana tingkat kepuasan peserta PKM terhadap kegiatan yang di laksanakan dan juga untuk mengetahui bentuk-bentuk tindak lanjut apa yang harus di laksanakan setelah kegiatan ini selesai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan sebagai bentuk respon terhadap cepatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi mengubah banyak aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan, terutama pasca Covid 19 yang memaksa semua orang untuk bersinergi dengan teknologi. Disamping itu, tren penelitian saat ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi pembelajaran lebih diminati oleh Siswa dari pada pembelajaran tradisional. Banyak sekolah telah mengadopsi teknologi pembelajaran di kelas seperti platform pembelajaran online, dan alat pembelajaran berbasis teknologi lainnya. Namun demikian, tidak semua Guru mahir menggunakan berbagai jenis teknologi pembelajaran ini karena mungkin dianggap rumit. Oleh sebab itu, perlu

diberikan pendampingan agar terwujudnya penyetaraan kompetensi antara Guru di Kota dan Guru di Desa.

Tujuan dari PKM ini adalah untuk mendampingi para Guru di MTs Negeri 4 OKU Timur agar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi Guru dalam hal mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan partisipasi, keterlibatan, dan motivasi Siswa dalam proses pembelajaran. Disamping itu, dengan teknologi juga Sekolah dapat meningkatkan akses-akses sumber belajar karena Siswa dapat memperoleh akses ke sumber belajar yang lebih inovatif dan mutakhir dengan pengembangan teknologi pembelajaran. Hasil layanan ini diharapkan Guru-Guru mendapatkan motivasi dan keterampilan dalam membuat bahan ajar berbasis teknologi pembelajaran.

Selain itu, minat Siswa abad 21 terhadap teknologi menunjukkan semakin tinggi. Oleh sebab itu, perlu sinergi antara materi dan teknologi agar Siswa dapat mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap. Dengan teknologi pembelajaran sekolah dapat menumbuhkan lingkungan belajar yang positif karena Siswa belajar dengan motivasi dan minat yang tinggi. Namun demikian, yang terjadi di lapangan adalah *skill* Guru terhadap produksi materi belajar berbasis teknologi pembelajaran masih rendah bahkan masih banyak Guru yang nyaman dengan materi *teks book* berbasis ceramah di tambah lagi infrastruktur dalam mengembangkan metode teknologi pembelajaran belum memadai. Selain itu, Guru disibukkan oleh administrasi Pendidikan sehingga Guru tidak memiliki banyak waktu dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Oleh sebab itu, dibutuhkan pendampingan untuk meningkatkan *skill* Guru dalam mengembangkan bahan ajar melalui aplikasi Canva. Dipilihnya aplikasi Canva karena mudah digunakan bahkan bagi yang tidak berlatar belakang desain grafis sebelumnya. Aplikasi Canva memiliki fitur dan *template* yang lengkap sehingga dapat menghemat waktu karena telah tersedia beragam *template* sehingga Guru tidak perlu membuat desain dari awal.

Berdasarkan argumentasi di atas, maka disusunlah kegiatan PKM kolaboratif antara Prodi Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Sekolah Tinggi Agama Islam Terpadu Yogyakarta dan MTs Negeri 4 OKU Timur, Sumatera Selatan dengan tema pendampingan penggunaan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan *skill* Guru dalam mengembangkan medi ajar di MTs Negeri 4 OKU Timur. Kegiatan PKM menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut:

1. Urgensi pendampingan di MTs Negeri 4 OKU Timur

Pada tanggal 9 November 2023, Mulai pukul 07.30 hingga 09.30 WIB, kami melaksanakan Focus Group Discussion (FGD) di MTs Negeri 4 OKU Timur sebelum menyelenggarakan kegiatan PKM. Tujuan FGD adalah untuk menggali pemahaman dan pandangan *stakeholder* dan warga Madrasah terkait perkembangan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Acara ini dihadiri oleh kepala sekolah, perwakilan Guru dan perwakilan tenaga kependidikan.



Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan FGD

Dari hasil FGD tersebut, terungkap bahwa sebagian Guru di sekolah ini khususnya yang telah senior masih ada yang belum menggunakan teknologi pembelajaran, sehingga implementasi teknologi dalam pembelajaran menjadi terhambat. Selain itu, keterbatasan jaringan internet yang belum berbasis WiFi menjadi kendala utama, dimana sekolah masih mengandalkan jaringan internet berbasis *tethering* dari perangkat seluler untuk mengakses internet. Hal ini mengakibatkan biaya internet yang terbilang cukup mahal karena di bebankan pada Gurunya masing-masing.

Namun demikian, peserta FGD sepakat bahwa MTS Negeri 4 OKU Timur membutuhkan peningkatan kualifikasi Guru, khususnya dalam hal pengembangan media belajar berbasis teknologi dimana teknologi semakin berkembang pesat sehingga kehadiran Guru-Guru dengan kemampuan

dan keterampilan mengembangkan materi ajar yang inovatif menjadi suatu kebutuhan mendesak di Tengah tuntutan modernisasi pendidikan di Indonesia saat ini.

Dalam rangka mengatasi tantangan tersebut, seluruh peserta FGD menganggap perlu dan perlu bersinergi dalam melaksanakan kegiatan pendampingan bagi para Guru-Guru untuk meningkatkan keterampilan Guru-Guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Dipilihnya aplikasi Canva karena dianggap mudah dikembangkan bahkan bagi pemula sekaligus. Aplikasi Canva juga tidak terlalu membutuhkan internet yang tinggi dan mudah dioperasikan baik melalui PC ataupun Handphone pribadi.

2. Proses Pendampingan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Setelah ditetapkan tujuan pendampingan pada kegiatan FGD sebelumnya. Kami langsung menyelenggarakan kegiatan PKM masyarakat yang bertemakan "Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva." Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 9 November 2023 pukul 10.00 hingga 15.00 WIB. Kegiatan ini terbagi dalam empat sesi dikemas secara santai dan interaktif.

Sesi pertama adalah sesi pembukaan, dimulai pukul 10.00-10.15 WIB, kegiatan ini merupakan awal kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Kegiatan pembukaan diawali sambutan Kepala Madrasah yaitu Bapak Samsudin, S.Pd.I beliau menyampaikan kebahagiaannya karena telah memilih MTs Negeri 4 OKU Timur sebagai tempat kegiatan PKM. Selanjutnya, pengantar PKM oleh Bapak Rz. Ricky Satria Wiranata, M.Pd. pada sesi ini beliau memberikan soal *pretest* yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal para peserta pendampingan.

Sesi kedua dimulai pukul 10.15-12.00, berfokus pada penyampaian materi teori terkait pengembangan pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Adapun yang menjadi narasumbernya adalah Bapak Hendra Capri, S.Psi., C.O.D. Peserta kegiatan ini terdiri dari unsur Guru dan tenaga kependidikan berjumlah 34 orang. Selanjutnya sesi isihoma, berlangsung pada pukul 12.00-13.00, pada sesi ini kami memberikan waktu bagi peserta untuk beristirahat sejenak, makan siang sembari berinteraksi, dan bertukar pikiran tentang materi yang telah dipelajari. Atmosfer santai ini menciptakan suasana yang kondusif untuk membangun kolaborasi dan memperkuat koneksi antar narasumber dan peserta. \\



Gambar 2. Kegiatan Penyampaian Materi oleh Pendamping

Sesi ketiga adalah praktek pengembangan media ajar, dimulai pukul 13.00-15.00, sesi ini menjadi puncak acara dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan teori yang telah dipelajari. Melalui praktek langsung, unsur Guru didorong untuk menciptakan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva sedangkan unsur Tendik di dorong untuk menciptakan design promosi sekolah. Pada sesi praktek ini terjadi interaksi yang intens antar peserta dan narasumber sehingga memungkinkan pertukaran ide dan kreatifitas antara peserta dan pendamping.

Sesi keempat ada sesi penutup, sesi ini dilaksanakan pada pukul 15.00-16.30, sesi ini merupakan sesi refleksi kegiatan, pendamping kegiatan mereview kegiatan yang telah dilaksanakan sejak pagi hingga sore hari. Pada sesi ini juga di berikan *posttest* untuk mengetahui apakah ada peningkatan pengetahuan antara sebelum dan setelah diberikan pendampingan. Di akhir kegiatan, tiga peserta dengan hasil praktek terbaik diberikan penghargaan berupa doorprize dan sertifikat sebagai bentuk apresiasi. Kesuksesan kegiatan ini tidak hanya tercermin dari peningkatan pemahaman dan keterampilan Guru, tetapi juga dalam semangat kolaboratif yang terbangun antara pendamping dan MTS Negeri 4 OKU Timur, Sumatera Selatan.

3. Hasil Pendampingan Teknologi Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Dalam rangka mengukur peningkatan pemahaman peserta pendampingan pengembangan media ajar berbasis aplikasi Canva, peneliti menggunakan aplikasi <https://quizizz.com/> untuk melaksanakan *pretest* dan *posttest*. Dipilihnya aplikasi ini karena pendamping dan peserta dapat mengetahui secara *real time* hasil *pretest* dan *posttest* sehingga dapat langsung dijelaskan posisi pengetahuan peserta antara sebelum dan sesudah dilaksanakan pendampingan. Berdasarkan analisis nilai *pretest-posttest* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta sebelum diberikan pendamping yaitu sebesar 24% dan meningkat secara signifikan menjadi 63% setelah diberikan pendampingan. Hal ini menandakan bahwa terdapat pemahaman yang jauh lebih baik tentang penggunaan aplikasi Canva dalam mengembangkan media ajar antara sebelum pendampingan dan setelah dilakukan pendampingan.

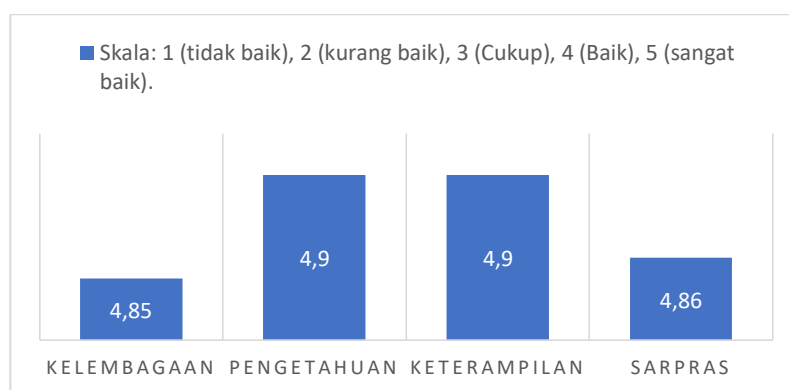
Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Alwina yang menyatakan bahwa kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak positif pada peningkatan pengetahuan guru dan pemahaman Guru tentang cara menggunakan aplikasi Canva dalam mengembangkan media ajar seperti pengembangan pembelajaran interaktif dan editing video. Sehingga, kegiatan PKM ini dapat membantu guru berpikir kreatif dan membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan disukai Siswa. (Alwina dkk., 2023)

Peningkatan pemahaman Guru setelah dilakukan pendampingan diharapkan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis digital. Hal ini sejalan dengan penelitian Resmi yang menyatakan bahwa terdapat permasalahan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran daring karena monotonnya materi presentasi yang disampaikan oleh Guru sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi Siswa. Oleh sebab itu, Guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa. (Resmini dkk., 2021)



Gambar 3. Foto Bersama Setelah Kegiatan

Untuk Mengetahui tingkat kepuasan peserta PKM terhadap kegiatan pendampingan yang telah dilaksanakan, maka peneliti memberikan formulir umpan balik kepada peserta. Adapun formulir umpan balik peserta meliputi: 1. Aspek kelembagaan yaitu kontribusi pada tujuan sekolah dan efisiensi operasional materi pendampingan, 2. Aspek pengetahuan yaitu penguasaan Narasumber terhadap materi, tingkat pemahaman/ kejelasan materi dan peningkatan pengetahuan peserta, 3. Aspek Keterampilan yaitu kualitas metode pendampingan dan kualitas materi pendampingan, 4. Aspek Sarana prasarana kegiatan PKM yaitu ruang pendampingan yang nyaman, ketersediaan bahan/ materi pendampingan dan Fasilitas pendampingan. Setidaknya ada sekitar 28 Guru/ Tendik yang mengumpulkan formulir umpan balik. Peneliti menggunakan Skala 1 (tidak baik), 2 (kurang baik), 3 (Cukup), 4 (Baik), 5 (sangat baik).



Gambar 4. Hasil Kepuasan Peserta Terhadap Kegiatan PKM

Berdasarkan skala tersebut, peneliti melakukan olah data dan menyimpulkan bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan PKM di MTs Negeri 4 OKU Timur sebagai berikut: 1. Aspek kelembagaan dengan nilai rerata 4,85 atau katagori Sangat Baik, 2. Aspek Pengetahuan dengan nilai rerata 4,90 atau katagori Sangat Baik, 3. Aspek Keterampilan dengan nilai rerata 4,90 atau katagori Sangat Baik, 4. Aspek Sarpras dengan nilai rerata 4,86 atau katagori Sangat Baik. Berdasarkan data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan yang di laksanakan masuk katagori Sangat Baik. Berdasarkan hal tersebut maka secara umum peserta merasa sangat puas terhadap kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh prodi MPI STAI Terpadu Yogyakarta di MTs Negeri 4 OKU Timur.

Disamping itu, tujuan dari survey adalah untuk mengetahui seberapa puas para peserta dengan instruksi, seberapa baik mereka dapat menggunakan Tools Canva, dan seberapa besar dampak yang dirasakan pada proses pembelajaran di kelas. Para peserta yang mengikuti pendampingan merasa puas karena menggunakan aplikasi Canva sebagai media mengembangkan media belajar dan mengajar sehingga lebih bervariasi dan menyenangkan. Hal survey ini sejalan dengan penelitian Sabariah yang menyatakan bahwa pendampingan yang dilaksanakan akan memiliki konsekuensi yang signifikan bagi proses pendidikan. Kepuasan peserta terhadap pendampingan ini menunjukkan bahwa Tools Canva sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan pengalaman belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran, juga mampu mendukung pentingnya pelatihan dan pengembangan profesional bagi pengajar dalam mengadopsi teknologi pembelajaran yang inovatif. (Sabariah dkk., 2023)

SIMPULAN

Urgensi PKM ini berangkat dari hasil FGD yang menyatakan bahwa MTs Negeri 4 OKU Timur sangat membutuhkan pendampingan peningkatan kualifikasi Guru dalam aspek pengembangan media ajar berbasis teknologi aplikasi Canva. Proses pelaksanaan PKM diawali dari penetapan tujuan pendampingan, penyampaian materi, praktik pengembangan dan refleksi. PKM ini mendapatkan respon positif dari warga Madrasah. Hal ini dapat dilihat dari hasil survey umpan balik yang dilakukan setelah kegiatan PKM selesai yaitu memperoleh nilai rerata kumulatif 4,87 dari skala 1-5 atau dalam katagori sangat Baik. Disamping itu, kegiatan PKM ini terbukti dapat meningkatkan keterampilan Guru dalam mengembangkan media ajar berbasis aplikasi Canva. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan secara signifikan antara sebelum pendampingan yaitu sebesar 24% dan meningkat secara signifikan menjadi 63% setelah diberikan pendampingan.

SARAN

Bagi peneliti selanjutnya, dapat melaksanakan kegiatan pendampingan lebih banyak lagi pada Madrasah-madrasah yang berada di pelosok Negeri, hal ini perlu agar terjadinya pemerataan kualitas Guru dalam mengembangkan media ajar berbasis aplikasi antara Madrasah yang ada di perkotaan dan Madrasah di perdesaan. Disamping itu, diharapkan peneliti selanjutnya dapat menggunakan teknologi pengembangan media ajar yang lebih *up to date* dan mudah digunakan oleh pemula sekalipun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia karena telah memberikan Hibah PKM pada Satker Diktis Tahun Anggaran 2023 sehingga kegiatan PKM ini dapat terlaksana sesuai dengan perencanaan yang telah ditetapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., Juntak, J. N. S., Jusnita, R. A. E., Murniawaty, I., & Wono, H. Y. (2023). Teknologi Dalam Pendidikan: Membantu Siswa Beradaptasi Dengan Revolusi Industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), Article 4.
- Alwina, S., Siregar, Z., Azhar, P. C., Sugma, A. R., & Novianty, Y. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Di Lingkungan Sd It Hamas. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 96–102.
- Andriansyah, T., Junaidi, I. A., & Manulang, J. G. (2023). Dampak Virus Covid-19 pada Pelaksanaan Pendidikan Jasmani di SMA N 2 Semendawai Barat Tahun Ajaran 2021/2022. *Journal on Education*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1165>
- canva.com. (t.t.). *Apa Saja Kelebihan Canva Pro? Yuk Baca di Sini*. Belajar. Diambil 8 April 2023, dari https://www.canva.com/id_id/belajar/kelebihan-canva-pro-untuk-anda/

- Citradevi, C. P. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), Article 2. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>
- Dailami, M. A. (2023, April 9). Wawancara dengan Guru MTs Negeri 4 OKU Timur. [Komunikasi pribadi].
- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), Article 2.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i1.43>
- Hendri, N. (2020). Merdeka Belajar: Antara Retorika dan Aplikasi. *E-Tech*, 8(1), 2. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Khotimah, T. H., Rokaibah, N. S., Zahrotunnisa, S., Firdaus, M. W., Wiqi, R., & Rochman, C. (2020). Persepsi Guru Terhadap Tantangan Dan Peluang Pendidikan: Teacher's Perception Of Education Challenges And Opportunities. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2a), Article 2a. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v4i2a.690>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Rahayu, S., Rossari, D. V., Wangsanata, S. A., Saputri, N. E., & Saputri, N. D. (2021). Hambatan Guru Sekolah Dasar Dalam Melaksanakan Kurikulum Sekolah Penggerak Dari Sisi Manajemen Waktu Dan Ruang Di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), Article 3.
- Rahmat, A., & Mirnawati, M. (2020). Model Participation Action Research Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.37905/aksara.6.1.62-71.2020>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%p.6859>
- Sabariah, M., Wisudawan, G. A. A., Selviandro, N., Riyadi, Z. H. I., Nawir, A. M., Hajar, T. N., Yaafi, R. S., & Khairunissa, M. (2023). Pelatihan Penggunaan Tools Canva Pembuatan Media Ajar Kreatif Untuk Guru Sdn Cirangrang 2023. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.31949/jb.v4i3.5995>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i2.3115>
- Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Pengaruh Penguasaan It Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran Dimasa Pandemi. *FORUM PAEDAGOGIK*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.24952/paedagogik.v12i2.3901>
- Siregar, N., Sahirah, R., & Harahap, A. A. (2020). Konsep Kampus Merdeka Belajar di Era Revolusi Industri 4.0. *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), Article 1. <https://doi.org/10.53802/fitrah.v1i1.13>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Zaidan, Z. (2023, Maret 24). Wawancara [Komunikasi pribadi].