

Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Digital Bagi Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) PPKn SMP Kota Cimahi

Sri Nurhayati¹, Hani Irmayanti², Riani Lubis³, M Fajar Wicaksono⁴, Hidayat⁵

Sistem Komputer – Universitas Komputer Indonesia¹,
Teknik Komputer – Universitas Komputer Indonesia^{2,4,5},
Teknik Informatika – Universitas Komputer Indonesia³
e-mail : sri.nurhayati@email.unikom.ac.id¹

(Naskah Masuk : 28 Oktober 2024; Diterima untuk diterbitkan : 12 Desember 2024)

ABSTRACT

MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PPKn Cimahi City is an association of Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) subject teachers to create strategies and strengthen teacher competencies through discussions and training, one of which is training in making learning media. So far, training in making learning media has been hampered by training conducted online (webinars) and the results are that the material is not delivered optimally so that teacher knowledge in making learning media is still uneven. Canva, as an easy-to-use graphic design platform, can help teachers create various creative and professional learning media. This community service activity is carried out by providing training in using Canva to create learning media for teachers. The purpose of this community service activity is to improve teacher skills in creating attractive and effective learning media by utilizing templates and design elements available in Canva. Based on the results of the implementation of community service activities, it was found that the average ability to use the Canva application to create interesting and effective learning media increased by 9%. In addition, the evaluation results from the implementation of the activities averaged 69% giving a very good assessment of the theme given, the implementation of the training, and the delivery of materials in the training.

Keywords: MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran), Canva Application, Interactive Learning Media

ABSTRAK

MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) PPKn kota Cimahi merupakan perhimpunan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk membuat strategi dan memperkuat kompetensi guru melalui diskusi dan pelatihan, salah satunya pelatihan pembuatan media pembelajaran. Selama ini Untuk pelatihan pembuatan media pembelajaran masih terkendala dimana pelatihan dilakukan secara online (webinar) dan hasilnya materi tidak tersampaikan dengan maksimal sehingga pengetahuan guru dalam pembuatan media pembelajaran masih belum merata. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, dapat membantu guru dalam membuat berbagai media pembelajaran yang kreatif dan profesional. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan cara memberikan pelatihan penggunaan canva untuk membuat media pembelajaran bagi guru. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif dengan memanfaatkan template dan elemen desain yang tersedia di Canva. Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat, didapat rata-rata kemampuan penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik dan efektif meningkat sebesar 9%. Selain itu hasil evaluasi dari pelaksanaan

kegiatan rata – rata 69 % memberikan penilaian baik sekali terhadap tema yang diberikan, pelaksanaan pelatihan, dan penyampaian materi pada pelatihan.

Kata kunci: MGMP(Musyawah Guru Mata Pelajaran), Aplikasi canva, media pembelajaran interaktif

PENDAHULUAN

Musyawah guru mata pelajaran (MGMP) sebagai asosiasi atau himpunan guru memegang peranan strategis untuk meningkatkan dan memperkuat kompetensi guru melalui diskusi dan pelatihan. Berkaitan dengan hal tersebut, penting sekali bagi MGMP sebagai sebuah asosiasi atau perhimpunan guru mata pelajaran membuat strategi untuk memperkuat kompetensi guru melalui diskusi dan pelatihan [1], [2], [3]. Dalam implementasinya, penting bagi pengajar untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan konteks pengajaran. Kombinasi berbagai jenis media sering kali memberikan hasil yang optimal dalam proses belajar mengajar [4], [5], [6].

MGMP PPKn SMP kota Cimahi sebagai himpunan guru mata pelajaran mempunyai kewajiban dalam membantu guru memecahkan masalahnya khususnya dalam kegiatan pembelajaran di kelas, salah satunya bagaimana membuat media pembelajaran digital yang dapat membantu memberikan kemudahan guru dalam menjelaskan materi pelajaran ke siswa didik. Selama ini untuk pelatihan pembuatan media pembelajaran masih terkendala dimana pelatihan dilakukan secara online melalui webinar. Dalam hal pembuatan media pembelajaran, kemampuan guru belum merata artinya masih ada guru yang terkendala dengan pembuatan media pembelajaran.

Dari analisis situasi yang ada saat ini di MGMP kota Bandung, masalah yang dihadapi oleh para guru adalah kemampuan guru yang belum merata untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Dengan membuat pembelajaran secara interaktif dapat memudahkan dalam memberikan atau

penjelasan materi pelajaran ke siswa didik [7], [8], [9]. Selain itu kemampuan ini juga dikarenakan setiap pelatihan dilakukan secara online (webinar), sehingga materi pelatihan tidak tersampaikan secara maksimal.

Oleh karena itu kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan melalui pelatihan penggunaan template dan elemen desain yang tersedia di canva. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi [10], [11]. Canva menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran [10], [12], [13].

Tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat ini meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif dengan memanfaatkan template dan elemen desain yang tersedia di Canva. Sasaran dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah MGMP PPKn SMP kota Cimahi, dimana kemampuan guru belum merata artinya masih ada guru yang terkendala dengan pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini difokuskan dengan memaksimalkan pemanfaatan memanfaatkan template dan elemen desain yang tersedia di Canva untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif.

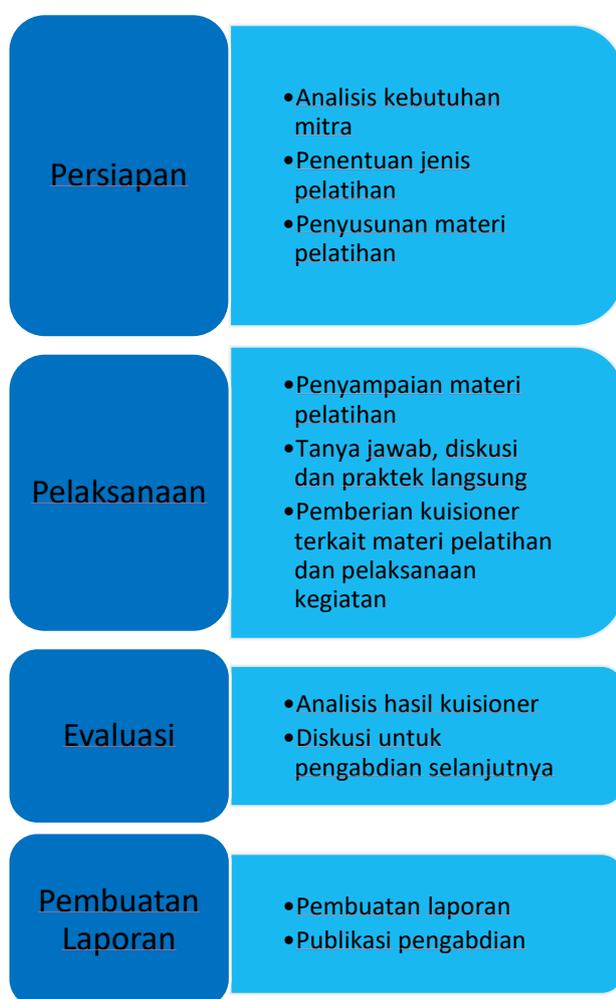
METODE PELAKSANAAN

Metode dari kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Pelatihan dilakukan dengan mendemokan penggunaan aplikasi Canva dan dilanjutkan dengan diskusi atau tanya jawab. Adapun

tahapan pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar 1. Penjelasan dari gambar 1 adalah sebagai berikut :

1. Persiapan

Untuk tahap persiapan dilakukan dengan menganalisis masalah yang ada mitra khususnya dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan agar dapat melihat apa yang dibutuhkan oleh mitra untuk pembuatan media pembelajaran. Setelah melakukan analisis kebutuhan mitra maka kegiatan berikutnya adalah adalah pembuatan modul pelatihan. Pembuatan modul ini bertujuan untuk memudahkan guru untuk mempelajari dan menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

2. Pelaksanaan

Tahapan ini merupakan tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi

Canva. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva ini diharapkan peserta dalam hal ini guru dapat menambah wawasan, pengetahuan dan kompetensi bagaimana membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan template dan elemen desain yang tersedia di Canva. Pada pelaksanaan ini juga diberikan *pre test* dan *post test* kepada peserta untuk melihat kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu diberikan juga tugas kepada guru terkait pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, dimana pengumpulan tugas diberikan waktu satu minggu.

3. Evaluasi kegiatan

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi dari kegiatan yang sudah dilakukan dengan melihat hasil kuisisioner yang diisi oleh peserta pelatihan, dengan tujuan untuk melihat apakah kegiatan pengabdian pada masyarakat telah tercapai.

4. Pembuatan Laporan

Tahap ini dilakukan mulai dari mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan, pembuatan laporan akhir dan pembuatan makalah yang akan dipublikasikan ke jurnal nasional. Pelaksanaan evaluasi dilakukan untuk untuk mengetahui apakah tujuan dari kegiatan pengabdian pada masyarakat telah tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pengabdian pada masyarakat yang sudah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan melalui pelatihan pada tanggal 17 September 2024 dari pukul 09.00 sampai dengan 12.00 bertempat di SMP Pasundan 1 Cimahi Bandung setelah dilakukan pelatihan peserta diberikan tugas untuk membuat materi bahan ajar menggunakan aplikasi canva, gambar 2 menunjukkan kegiatan pelatihan yang dilakukan. Pada saat pelatihan dilakukan dengan cara menjelaskan setiap detail langkah – langkah penggunaan aplikasi dan langsung

mendemokannya. Pada saat pemateri menjelaskan langkah – langkah penggunaan aplikasi, peserta juga dapat mencoba langsung aplikasi *Canva*, selain itu peserta dapat langsung bertanya ke ke pemateri jika ada yang ditanyakan. Setelah menjelaskan materi pelatihan, peserta diberikan tugas berkelompok untuk membuat presentasi pembelajaran.

2. Pemberian Test

Pemberian *Test* kepada peserta dilakukan 2 tahapan yaitu pengisian *pre test* dan pengisian

post test. Pemberian tes ini menggunakan fasilitas google form, google form merupakan salah satu layanan dari Google yang memudahkan pembuatan survei secara online [14], [15]. Pemberian *test* ini dilakukan untuk melihat kemampuan peserta sebelum diberikan materi dan sesudah diberikan materi tentang penggunaan *aplikasi Canva*.

Adapun pertanyaan yang diberikan kepada peserta terkait materi pelatihan adalah sebagai berikut :

1. Apa itu Canva?
 - a. Sebuah perangkat lunak pengolah kata
 - b. Alat desain grafis online
 - c. Platform e-commerce
 - d. Aplikasi pengelolaan proyek
2. Manakah dari berikut ini yang bukan merupakan fitur Canva?
 - a. Pembuatan presentasi
 - b. Pengeditan video
 - c. Pengelolaan inventaris
 - d. Desain media sosial
3. Apa keuntungan utama menggunakan template di Canva?
 - a. Mempercepat proses desain
 - b. Membuat website
 - c. Mengelola keuangan
 - d. Mengirim email
4. Bagaimana cara menambahkan teks ke desain di Canva?
 - a. Klik ikon teks dan pilih jenis teks yang diinginkan
 - b. Klik ikon gambar dan pilih teks dari galeri
 - c. Ketik langsung di layar utama
 - d. Menggunakan fitur 'Auto Text'
5. Apa yang dimaksud dengan elemen dalam Canva?
 - a. Fitur pengelolaan waktu
 - b. Objek atau gambar yang dapat ditambahkan ke desain
 - c. Alat untuk mengedit foto
 - d. Template website
6. Canva hanya bisa digunakan untuk membuat desain grafis sederhana.
 - a. Benar
 - b. Salah
7. Canva menyediakan akses ke ribuan gambar, ikon, dan ilustrasi gratis.

Tabel 1 Tingkat Kemampuan Peserta

Peserta	Pre Test	Post test
1	60	70
2	70	100
3	90	100
4	80	70
5	80	100
6	70	80
7	90	100
8	70	100
9	70	70
10	70	90
11	80	70
12	60	70
13	0	90
14	90	90
15	80	90
16	90	90
17	60	60
18	90	100
19	90	90
20	80	80
21	90	90
22	80	90
23	70	100
24	90	90
25	80	100
26	50	100
27	90	90
28	0	70
29	90	90
30	50	80
31	90	80
32	90	90

- a. Benar
 - b. Salah
8. Anda tidak bisa mengunduh desain dari Canva jika menggunakan versi gratis.
- a. Benar

- b. Salah
10. Semua fitur Canva hanya dapat diakses dengan berlangganan Canva Pro.
- a. Benar
 - b. Salah



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan

- b. Salah
9. Canva dapat digunakan di perangkat mobile melalui aplikasi.
- a. Benar

3. Evaluasi
Dikarenakan pelatihan aplikasi Canva ini harus akses ke internet, tentunya faktor

kendala yang dihadapi salah satunya adalah koneksi internet. Koneksi internet harus selalu stabil pada saat pelatihan agar pelatihan berjalan dengan lancar. Kendala yang terjadi pada saat pelatihan adalah terjadi penurunan kecepatan akses sehingga membuat proses demo aplikasi menjadi terhambat. Pada saat kendala tersebut terjadi maka koneksi internet dialihkan menggunakan perangkat lain berupa *smartphone wifi* hingga koneksi internet kembali stabil. Tahapan evaluasi ini digunakan untuk melihat kemampuan guru dalam penggunaan aplikasi *Canva* sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Data yang digunakan adalah data dari jawaban *pre test* dan *post test* yang diberikan ke peserta pelatihan. Berdasarkan dari *pre test* dan *post test* yang diberikan ke peserta (hasil data pre test dan post test dapat di lihat di lampiran), maka didapat hasilnya ditunjukkan pada tabel 1. Berdasarkan tabel 1, dapat dilihat terdapat peningkatan rata – rata kemampuan peserta pelatihan dari 73,1 menjadi 86,9 artinya terdapat peningkatan kemampuan peserta sebanyak 9% dari sebelum pelatihan.

Tabel 2. Kepuasan Peserta Pelatihan

Pertanyaan	Baik Sekali	Baik	Kurang
Penilaian anda tentang tema dalam pelatihan	66,7%	33.3%	0%
Penilaian anda tentang pelaksanaan pelatihan ini	75%	25%	0%
Penyampaian materi secara keseluruhan	66,7%	33.3%	6%

Selain melakukan evaluasi terhadap pemahaman materi pelatihan kepada peserta, pada pengabdian ini juga dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada peserta terhadap kepuasan selama pelatihan. Tabel 2 rata – rata 69 % memberikan

penilaian baik sekali terhadap tema yang diberikan, pelaksanaan pelatihan, dan penyampaian materi pada pelatihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa rata -rata kemampuan penggunaan aplikasi *canva* untuk pembuatan media pembelajaran yang menarik dan efektif meningkat sebesar 9%. Selain itu hasil evaluasi dari pelaksanaan kegiatan rata – rata 69 % memberikan penilaian baik sekali terhadap tema yang diberikan, pelaksanaan pelatihan, dan penyampaian materi pada pelatihan. Berdasarkan informasi yang didapat dari peserta pada saat pelatihan, peserta mengharapkan pelatihan secara berkala yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat meningkatkan kemampuan dalam pembuatan media ajar untuk pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian pada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Divisi Pengabdian Pada Masyarakat Unikom yang sudah memberikan dukungan dana, dan juga mengucapkan terima kasih kepada MGMP PPKn SMP kota Cimahi, sehingga kegiatan pengabdian pada masyarakat ini terlaksana dengan baik

DAFTAR PUSTAKA

- [1] P. Najri, “MGMP Dalam Meningkatkan Keprofesionalan Guru Mata Pelajaran,” *Aktual. J. Penelit. Sos. dan keagamaan*, vol. 10, no. 1, pp. 130–144, 2020, [Online]. Available: www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id
- [2] F. S. Maure, A. Arifin, and A. Datuk, “Peran Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Sosiologi di Kota Kupang,” *J. Ilmu Pendidik. STKIP Kusuma Negara*, vol. 12, no. 2, pp. 111–118, 2021, doi:

- 10.37640/jip.v12i2.534.
- [3] P. Tamba and Y. Mudjisusatyo, "The Management of Subject Teacher Forum (MGMP) at The Junior High School Level in Seri Amal Foundation," *Proc. Malikussaleh Int. Conf. Multidiscip. Stud.*, vol. 3, p. 00051, 2023, doi: 10.29103/micoms.v3i.215.
- [4] A. Fadilah, K. R. Nurzakiyah, N. A. Kanya, S. P. Hidayat, and U. Setiawan, "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran," *J. Student Res.*, vol. 1, no. 2, pp. 1–17, 2023.
- [5] F. A. Zahwa and I. Syafi'i, "Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Equilib. J. Penelit. Pendidik. dan Ekon.*, vol. 19, no. 01, pp. 61–78, 2022, doi: 10.25134/equib.v19i01.3963.
- [6] A. Mukarromah and M. Andriana, "Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran," *J. Sci. Educ. Res.*, vol. 1, no. 1, pp. 43–50, 2022, doi: 10.62759/jser.v1i1.7.
- [7] S. Nurhayati, "Aplikasi Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Smp Negeri 1 Carita," *JOINS (Journal Inf. Syst.*, vol. 5, no. 2, pp. 200–207, 2020, doi: 10.33633/joins.v5i2.3491.
- [8] F. Wulandari, R. Yogica, and R. Darussyamsu, "Analisis Manfaat Penggunaan E-Modul Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid-19," *Khazanah Pendidik.*, vol. 15, no. 2, p. 139, 2021, doi: 10.30595/jkp.v15i2.10809.
- [9] N. Afifah, O. Kurniaman, and E. Noviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Iii Sekolah Dasar," *J. Kiprah Pendidik.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–42, 2022, doi: 10.33578/kpd.v1i1.24.
- [10] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif," *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- [11] N. SIHOMBING, M. HALENA, and K. SOFIYAH, "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi," *Teach. J. Inov. Karya Ilm. Guru*, vol. 4, no. 1, pp. 15–26, 2024, doi: 10.51878/teacher.v4i1.3080.
- [12] G. A. Rizanta and M. Arsanti, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini," *Pros. Semin. Nas. Daring*, vol. 2, pp. 560–568, 2022, [Online]. Available: <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- [13] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- [14] R. Z. Munawaroh, A. Prastowo, and M. Nurjanah, "Efektivitas Penilaian Pembelajaran Menggunakan Google Form pada Pembelajaran Daring," *JISIP (Jurnal Ilmu Sos. dan Pendidikan)*, vol. 5, no. 3, 2021, doi: 10.36312/jisip.v5i3.2152.
- [15] Melinda Wulandari, Ade Elisabeth, C. Cerdikusman, Sumardi Saputra, and Wahyuni Chantika, "Efktivitas Penggunaan Google Form Sebagai Media Penilaian Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik," *J. Ilm. Tek. Inform. dan Komun.*, vol. 2, no. 3, pp. 09–16, 2022, doi: 10.55606/juitik.v2i3.322.