



Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Kepada Guru SMKN 8 Pekanbaru Menggunakan Canva

Roki Hardianto¹, Wirdahchoiriah² Muammar Revnu Ohara³

^{1st} Lancang Kuning Of University and roki@unilak.ac.id

^{2nd} Lancang Kuning Of University and wirdah@unilak.ac.id

^{3rd} Lancang Kuning Of University and ohara@unilak.ac.id

2023 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License-(CC-BY-SA) (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

 DOI: <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v3i1.6168>

ARTICLE INFO

Submit : 9 Februari 2023

Revised : 13 Juni 2023


Accepted : 30 Juni 2023

Keywords:

Multimedia, Social Media Content, Canva, Information Technology, Content Creator

ABSTRACT

The rapid development of information technology has made the order of life change drastically. The development of social media is a branch of the development of information technology into an extraordinary phenomenon. Content creators have sprung up from both professionals and amateurs who are still in the curious stage. SMKN 8 Pekanbaru is one of the pioneer schools that has a major that is close to the development of content creators. Training activities make content creators necessary for students as an initial provision. Community Service activities have been carried out at the school on December 14, 2022 for students and have succeeded in increasing student understanding from the results of the questionnaire measurements provided. Students successfully create social media content using <https://www.canva.com/>. The output of activities is in the form of news of activities published on news portals and scientific journals published in national community service journals.

International License-(CC-BY-SA)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)
 <http://dx.doi.org/10.30983/dedikasia.v3i1.6168>

This is an open access article under the CC-BY-SA license



Introduction

Perkembangan informasi dan Teknologi berbanding lurus dengan kemampuan dan keahlian yang harus dimiliki seiring dengan perubahan yang begitu cepat terjadi di tengah-tengah masyarakat. Menghadapi tantangan dunia global yang sarat dengan persaingan teknologi maupun memanfaatkan teknologi menuntut kalangan akademis maupun praktisi pendidikan untuk selalu peka terhadap perubahan-perubahan yang bergerak cepat khususnya penggunaan dan pemanfaatan alat-alat teknologi.

Kemajuan yang terjadi dalam dunia teknologi menuntut pembelajaran juga bergerak cepat dalam pemanfaatan teknologi. Media pembelajaran interaktif merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara pengguna (biasanya siswa) dengan konten pembelajaran. Interaksi ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti simulasi, atau berpartisipasi dalam aktivitas interaktif lainnya. Tujuan dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis. Penggunaan media interaktif dalam



pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Contoh media pembelajaran interaktif meliputi permainan pendidikan, simulasi interaktif, e-book interaktif, dan platform pembelajaran daring yang menawarkan berbagai aktivitas interaktif. Kesemuanya bertujuan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan efektif.

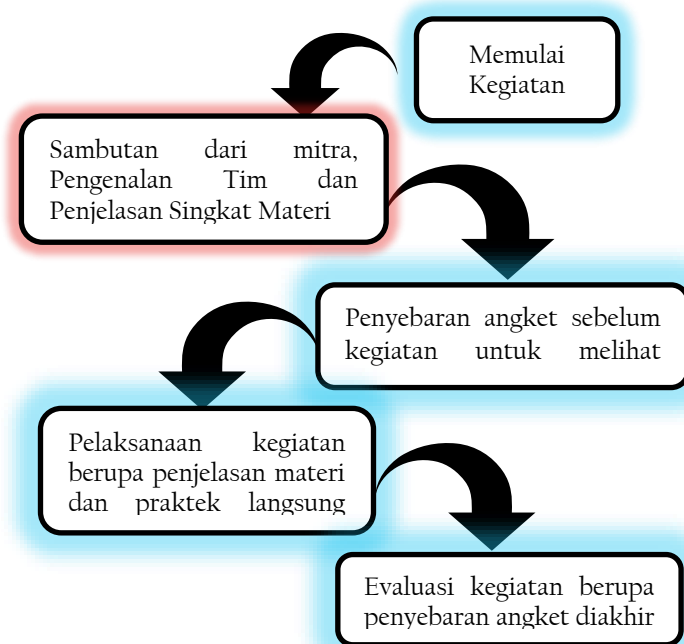
Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 8 Pekanbaru merupakan salah satu sekolah kejuruan dengan memfokuskan pada keterampilan agro bisnis, Software dan Pengembangan IT (PPLG) serta kuliner. Sekolah yang memiliki komitmen untuk melahirkan peserta didik yang memiliki skill dan terampil ini selalu berusaha memberikan layanan terbaik untuk peserta didiknya dengan berbagai keahlian kepada peserta didiknya serta selalu berusaha untuk memberikan pembelajaran yang mengedapankan mengaktifkan peserta didik dan memberikan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

Pelatihan membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva bagi guru-guru SMKN 8 Pekanbaru, salah satu bentuk dari perwujudan pengabdian masyarakat yang dilakukan agar pembelajaran di SMKN 8 Pekanbaru berjalan sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik dengan mengedapankan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan interaktif antara guru dan peserta didiknya. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini dipandang sebagai menjawab tuntutan perkembangan dan perubahan dunia global dan juga perkembangan peserta didik.

Methods

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini, menggunakan metode Service Learning. Metode salah satu metode dalam pengabdian masyarakat yang dianggap dapat untuk mengatasi permasalahan khususnya yang menyangkut dengan pengabdian pendidikan. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan dengan dua pendekatan yaitu pendekatan klasikal dan pendekatan individu. Pendekatan klasikal yakni pertama, tim pelaksana datang ke sekolah untuk memberikan pelatihan secara langsung kepada guru-guru terkait prosedur media pembelajaran interaktif menggunakan menggunakan canva. Kedua, Pelatihan dilakukan dengan metode ceramah, tutorial, dan praktik. Sementara itu, pendekatan individual dilakukan dalam kegiatan pendampingan dengan membimbing guru-guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan canva.. Pernyataan tersebut senada dengan pendapat (Andriyani et al., 2021:93). Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam mencapai tujuan ini adalah seperti berikut ini.

1. Ceramah tentang konseptual tentang media pembelajaran.
2. Ceramah tentang prosedur pembuatan media pembelajaran interaktif.
3. Praktik pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva.
4. Proses pendampingan kepada guru-guru untuk pengembangan pembuatan media interaktif menggunakan canva.
5. Penilaian dan evaluasi kegiatan pembuatan media interaktif menggunakan canva.



Results

Media pembelajaran interaktif adalah bentuk media pembelajaran yang memungkinkan interaksi aktif antara pengguna (biasanya siswa) dengan konten pembelajaran. Interaksi ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti simulasi, atau berpartisipasi dalam aktivitas interaktif lainnya. Tujuan dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.

Media pembelajaran interaktif sebagai bentuk media pembelajaran memberiakan efek bagi peserta didik yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara pengguna (biasanya siswa) dengan konten pembelajaran. Interaksi ini dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti menjawab pertanyaan, mengikuti simulasi, atau berpartisipasi dalam aktivitas interaktif lainnya. Tujuan dari media pembelajaran interaktif adalah meningkatkan keterlibatan siswa, memfasilitasi pemahaman konsep, dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis.

Pengabdian masyarakat dalam bentuk pembuatan media interaktif menggunakan canva di SMK 8 Pekanbaru, setidaknya memberikan beberapa dampak positif bagi proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa ciri utama media pembelajaran interaktif yang berdampak positif bagi siswa.

- 1). Partisipasi Siswa, Media pembelajaran interaktif mendorong partisipasi aktif siswa. Mereka tidak hanya menjadi penerima pasif informasi, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.



- 2). *Feedback* Langsung, Memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Hal ini memungkinkan mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran dan dapat memperbaiki pemahaman mereka secara langsung.
- 3). Simulasi dan Aktivitas Interaktif, Menyediakan simulasi, simulasi virtual, atau aktivitas interaktif lainnya yang memungkinkan siswa untuk "melibatkan diri" dalam situasi atau konteks tertentu, meningkatkan pemahaman konsep.
- 4). Adaptabilitas, Beberapa media pembelajaran interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa. Mereka dapat memberikan tantangan yang sesuai dengan tingkat keahlian individu siswa, sehingga menyediakan pengalaman pembelajaran yang lebih dipersonalisasi.
- 5). Kemudahan Akses, Dapat diakses dan digunakan oleh siswa di mana saja dan kapan saja. Ini dapat termasuk platform pembelajaran daring atau aplikasi yang memungkinkan akses fleksibel.
- 6). Variasi Media, Mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, audio, dan video untuk memperkaya pengalaman pembelajaran.
- 7). Kolaborasi, Memungkinkan kolaborasi antara siswa. Ini dapat terjadi dalam bentuk diskusi daring, proyek bersama, atau aktivitas kelompok.

Sedangkan tujuan dari Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran memiliki berbagai tujuan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas proses pembelajaran. Beberapa tujuan utama dari media interaktif adalah sebagai berikut:

- 1). Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Media interaktif dirancang untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mengundang partisipasi aktif siswa. Ini dapat membantu mengatasi kejenuhan dan memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam dalam proses pembelajaran.
- 2). Memfasilitasi Pemahaman Konsep, Dengan menyediakan simulasi, aktivitas interaktif, dan konten yang dapat dijelajahi secara aktif, media interaktif membantu siswa memahami konsep-konsep secara lebih mendalam. Interaksi langsung dengan materi pembelajaran dapat memperkuat pemahaman siswa.
- 3). Memberikan Umpan Balik Langsung, Media interaktif memungkinkan penyediaan umpan balik langsung kepada siswa. Ini membantu siswa mengidentifikasi kesalahan atau pemahaman yang kurang tepat secara cepat, memungkinkan mereka untuk melakukan koreksi atau perbaikan dengan segera.
- 4). Mengembangkan Keterampilan Kritis dan Kreatif, Dengan menyediakan tugas atau permainan yang mendorong pemecahan masalah, kreativitas, dan pemikiran kritis, media interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan yang diperlukan di dunia nyata.



- 5). Meningkatkan Retensi Informasi, Interaksi langsung dan penggunaan variasi media dalam media interaktif dapat meningkatkan retensi informasi. Siswa lebih mungkin mengingat informasi yang mereka pelajari secara aktif daripada hanya menerima informasi secara pasif.
- 6). Memotivasi Belajar, Kemampuan untuk terlibat dalam aktivitas interaktif dan mendapatkan umpan balik positif dapat meningkatkan motivasi siswa terhadap pembelajaran. Media interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.
- 7). Mengakomodasi Gaya Pembelajaran yang Berbeda, Setiap siswa memiliki gaya pembelajaran yang berbeda. Media interaktif dapat disesuaikan dengan berbagai gaya pembelajaran, mencakup visual, auditori, dan kinestetik.
- 8). Memungkinkan Pembelajaran Personalisasi, Media interaktif sering kali dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih dipersonalisasi.
- 9). Memfasilitasi Kolaborasi, Beberapa bentuk media interaktif memungkinkan kolaborasi antara siswa. Ini menciptakan kesempatan untuk diskusi, pertukaran ide, dan pembelajaran bersama.
- 10). Memanfaatkan Teknologi, Media interaktif sering kali memanfaatkan teknologi terbaru untuk meningkatkan efisiensi dan aksesibilitas pembelajaran.

Pengabdian masyarakat dalam menggunakan Media interaktif di SMK 8 Pekanbaru, memiliki berbagai tujuan yang dirancang untuk meningkatkan pengalaman dan hasil pembelajaran siswa. Berikut adalah beberapa tujuan utama media interaktif yang diharapkan dari kegiatan pengabdian berupa pelatihan media pembelajaran interaktif menggunakan canva.

- 1). Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Media interaktif bertujuan untuk menjadikan siswa sebagai peserta aktif dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan yang lebih tinggi, siswa lebih cenderung terlibat dengan materi pelajaran dan memahaminya dengan lebih baik.
- 2). Memotivasi Siswa, Media interaktif dapat meningkatkan motivasi siswa dengan menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk yang menarik dan menantang. Keberhasilan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas interaktif dapat memberikan penghargaan langsung, memotivasi siswa untuk terus belajar.
- 3). Memfasilitasi Pemahaman Konsep, Salah satu tujuan utama media interaktif adalah memfasilitasi pemahaman konsep. Dengan menyediakan konten yang dapat dijelajahi, simulasi, dan skenario interaktif, siswa dapat memahami konsep-konsep pelajaran secara lebih mendalam.
- 4). Memberikan Umpan Balik Langsung, Media interaktif memberikan umpan balik langsung kepada siswa. Ini memungkinkan siswa mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi dan mendapatkan informasi korektif yang diperlukan.



- 5). Mengembangkan Keterampilan Kritis dan Kreatif, Melalui aktivitas interaktif, media ini dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan kritis dan kreatif, seperti pemecahan masalah, berpikir analitis, dan berpikir kreatif.
- 6). Meningkatkan Retensi Informasi, Interaksi langsung dengan konten pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi. Siswa lebih cenderung mengingat informasi yang mereka pelajari melalui pengalaman interaktif.
- 7). Mengakomodasi Gaya Pembelajaran yang Berbeda, Media interaktif dirancang untuk mengakomodasi berbagai gaya pembelajaran. Ini mencakup penggunaan elemen visual, audio, dan kinestetik untuk mendukung kebutuhan siswa dengan gaya pembelajaran yang berbeda.
- 8). Meningkatkan Keterampilan Teknologi, Penggunaan media interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang relevan. Ini penting mengingat peran teknologi dalam kehidupan modern.
- 9). Mengoptimalkan Waktu Pembelajaran, Media interaktif dapat digunakan untuk mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan menyajikan informasi secara efisien dan menyenangkan. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja melalui platform pembelajaran daring.
- 10). Menyediakan Pengalaman Pembelajaran yang Personalisasi, Media interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan siswa, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dipersonalisasi.

Melalui pencapaian tujuan-tujuan ini, media interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa mencapai hasil yang lebih baik. Penggunaan media interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat, baik bagi siswa maupun proses pembelajaran secara keseluruhan. Berikut adalah beberapa manfaat media interaktif:

- 1). Meningkatkan Keterlibatan Siswa, Media interaktif membuat pembelajaran lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Siswa tidak hanya menerima informasi, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas yang merangsang pemikiran dan pemecahan masalah.
- 2). Memotivasi Pembelajaran, Keberhasilan dalam menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tugas interaktif dapat memberikan umpan balik positif yang meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih lanjut.
- 3). Meningkatkan Pemahaman Konsep, Melalui simulasi, animasi, dan interaksi langsung dengan konten pembelajaran, siswa dapat lebih baik memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- 4). Memberikan Umpan Balik Langsung, Media interaktif memberikan umpan balik langsung kepada siswa, memungkinkan mereka mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dan memperbaiki kesalahan dengan segera.



- 5). Mengembangkan Keterampilan Kritis dan Kreatif, Media interaktif merangsang pengembangan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, berpikir analitis, dan kreativitas melalui aktivitas yang menantang.
- 6). Meningkatkan Retensi Informasi, Interaksi langsung dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi, sehingga siswa lebih mungkin mengingat dan memahami konsep-konsep yang diajarkan.
- 7). Mengakomodasi Gaya Pembelajaran yang Berbeda, Media interaktif dapat disesuaikan dengan berbagai gaya pembelajaran, mencakup visual, auditori, dan kinestetik, sehingga dapat lebih efektif mengakomodasi kebutuhan beragam siswa.
- 8). Mengoptimalkan Waktu Pembelajaran, Media interaktif memungkinkan pembelajaran fleksibel dan mandiri. Siswa dapat belajar kapan saja dan di mana saja, memanfaatkan waktu mereka secara efisien.
- 9). Personalisasi Pembelajaran, Beberapa bentuk media interaktif dapat disesuaikan dengan tingkat pemahaman individu, menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dipersonalisasi.
- 10). Meningkatkan Keterampilan Teknologi, Penggunaan media interaktif membantu siswa mengembangkan keterampilan teknologi yang penting dalam era digital saat ini.
- 11). Kolaborasi dan Komunikasi, Media interaktif memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dan berkomunikasi satu sama lain, memfasilitasi pembelajaran kolaboratif dan pertukaran ide.
- 12). Meningkatkan Daya Ingat, Konten interaktif dan beragam media membantu mempertahankan perhatian siswa, meningkatkan daya ingat, dan mengurangi kebosanan.

Penggunaan media interaktif yang tepat dan terarah dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan relevan. Pelatihan dalam pengembangan dan implementasi media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi dan pergeseran paradigma pembelajaran. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam merancang pelatihan media pembelajaran interaktif:

- 1). Pemahaman Konsep Dasar, Peserta pelatihan perlu memahami konsep dasar media pembelajaran interaktif, termasuk tujuan, manfaat, dan prinsip-prinsip desain yang efektif.
- 2). Teknologi dan Perangkat Lunak, Peserta perlu diperkenalkan dengan berbagai teknologi dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Ini termasuk platform pembelajaran daring, perangkat lunak pengembangan, dan alat-alat interaktif.
- 3). Pemahaman Tentang Audiens, Pelatihan harus membantu peserta memahami audiens mereka. Setiap kelompok siswa memiliki kebutuhan dan preferensi belajar yang berbeda, dan media interaktif dapat disesuaikan dengan karakteristik audiens.



- 4). Desain Instruksional, Pelatihan perlu mencakup prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif. Ini mencakup identifikasi tujuan pembelajaran, penentuan konten yang relevan, dan pengembangan struktur pembelajaran yang logis.
- 5). Interaksi dan Keterlibatan Siswa, Penting untuk membahas cara meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa melalui media pembelajaran interaktif. Ini mencakup penggunaan elemen-elemen seperti pertanyaan, aktivitas, dan simulasi.
- 4). Penilaian dan Umpan Balik, Pelatihan harus mencakup strategi untuk menilai pemahaman siswa melalui media pembelajaran interaktif. Hal ini juga termasuk memberikan umpan balik yang efektif untuk mendorong perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.
- 5). Pembuatan Konten Multimedia, Peserta pelatihan perlu memahami bagaimana membuat konten multimedia yang efektif, termasuk penggunaan gambar, audio, video, dan elemen interaktif lainnya.
- 6). Pengelolaan Waktu dan Proyek, Pelatihan harus membahas pengelolaan waktu dan proyek dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Ini melibatkan penentuan tenggat waktu, alokasi sumber daya, dan perencanaan proyek secara efisien.
- 7). Keterampilan Teknis, Peserta perlu dilatih dalam keterampilan teknis yang diperlukan untuk membuat, mengelola, dan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif. Ini melibatkan pemahaman tentang perangkat keras dan perangkat lunak terkait.
- 8). Pelatihan Penggunaan Platform, Jika ada platform khusus yang digunakan, peserta pelatihan perlu dilibatkan dalam pelatihan khusus platform tersebut. Ini mencakup cara menggunakan alat-alat pembelajaran yang tersedia dan berbagai fitur interaktif.
- 10). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran, Peserta perlu memahami metode evaluasi efektivitas media pembelajaran interaktif. Ini mencakup penggunaan data analisis, umpan balik siswa, dan metode evaluasi lainnya.
- II). Pembuatan Rencana Pembelajaran Interaktif, Peserta pelatihan harus memiliki kesempatan untuk merancang dan membuat rencana pembelajaran interaktif yang sesuai dengan kebutuhan dan konteks pembelajaran mereka.

Pelatihan media pembelajaran interaktif dapat diadakan melalui workshop, kursus daring, atau program pelatihan khusus. Ini membantu pendidik dan pengembang kurikulum untuk mengintegrasikan media pembelajaran interaktif dengan lebih baik ke dalam proses pembelajaran mereka.

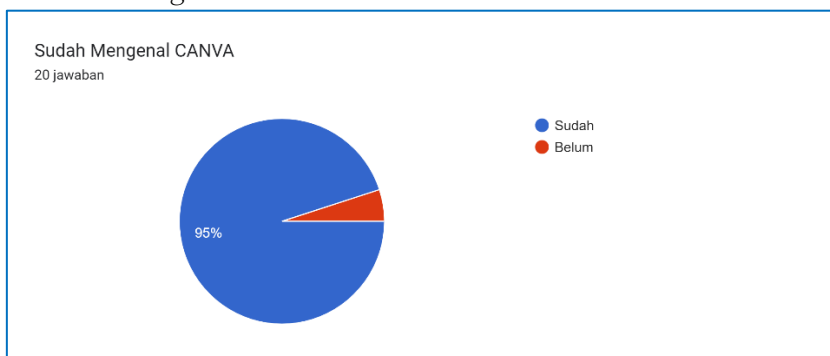
Evaluasi pelatihan media interaktif adalah langkah penting untuk menilai sejauh mana tujuan pelatihan tercapai dan apakah peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam pengembangan dan penggunaan media pembelajaran interaktif. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam melakukan evaluasi pelatihan media interaktif:



Figura 1. Foto Bersama Guru SMKN 8

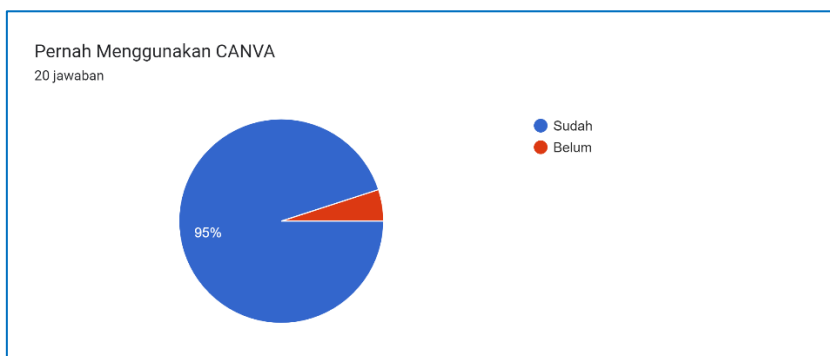
Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat juga dilakukan evaluasi awal sebagai dasar berpijak untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat. Dari beberapa pertanyaan pemantik yang diajukan dalam angket evaluasi awal dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat. Berikut ini beberapa pertanyaan yang diberikan tentang pemahaman media pembelajaran menggunakan CANVA sebagaimana dalam diagram berikut ini:

1. Pengetahuan awal tentang CANVA



Berdasarkan grafik di atas 95 % dari 20 partisipan menjawab sudah mengenal CANVA <https://www.canva.com/> hanya 5% yang menjawab tidak mengenal CANVA.

2. Menggunakan CANVA



Dari grafik pertanyaan di atas tentang pernah atau belum menggunakan media CANVA, 95 % responden juga pernah menggunakan CANVA. <https://www.canva.com/>

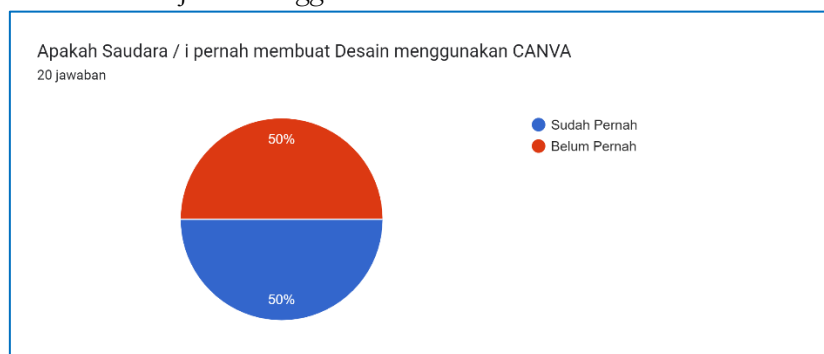


3. Membuat media pembelajaran menggunakan CANVA



Ketika ditanyakan tentang pernah atau tidaknya membuat media pembelajaran menggunakan CANVA, maka didapatkan hasil angket 65% pernah membuat media pembelajaran menggunakan CANVA dan 35% belum pernah membuat media pembelajaran menggunakan CANVA.

4. Membuat Desain Pembelajaran menggunakan CANVA



Ketika diberikan pertanyaan pernah atau belumnya membuat desain menggunakan CANVA Maka dapat diperoleh hasil angket 50% pernah membuat desain pembelajaran menggunakan CANVA dan 50% belum pernah membuat desain menggunakan CANVA. <https://www.canva.com/>.

Berdasarkan angket yang diberikan sebagai pemantik sebelum dimulainya pelatihan maka dapat diperoleh bahwa pentingnya untuk dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan CANVA. <https://www.canva.com/>.

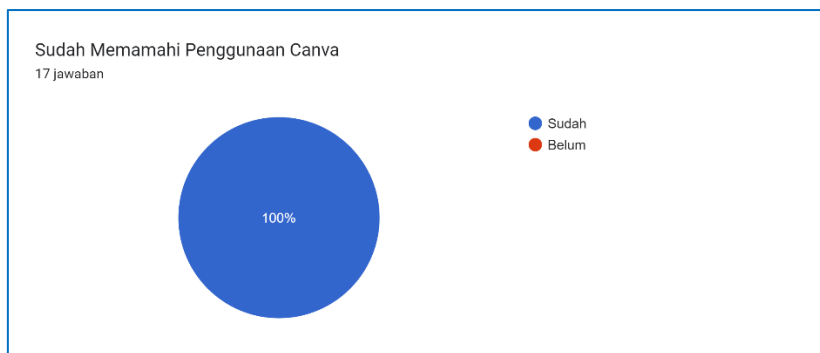
Maka aktivitas pelatihan dimulai dengan memperkenalkan media pembelajaran menggunakan CANVA, tujuan dan manfaatnya serta praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan media CANVA.



Setelah kegiatan pelatihan dilakukan maka dilakukan juga pemberian angket bagaimana tanggapan atau respon peserta pelatihan terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA. Dari hasil angket yang disebar kankan kepada responden dapat diperoleh data sebagai berikut: mereka hasil angket diperoleh dari sudah dapat diketahui pemahaman peserta tentang penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA.

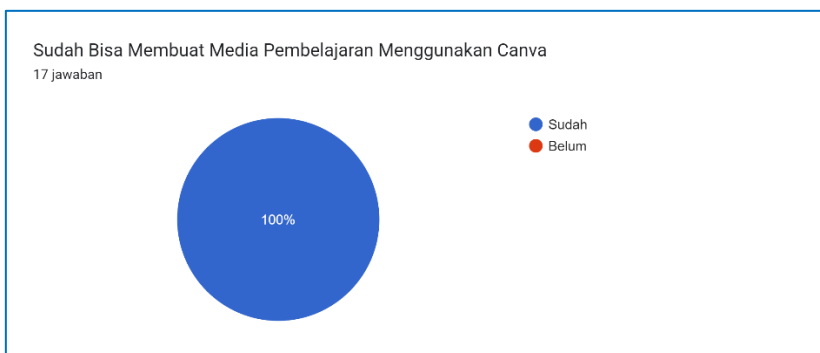


1. Memahami penggunaan CANVA.



Dari data angket mengenai pemahaman terhadap penggunaan media CANVA maka dapat diperoleh hasil angket 100% peserta pelatihan sudah memahami penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA.

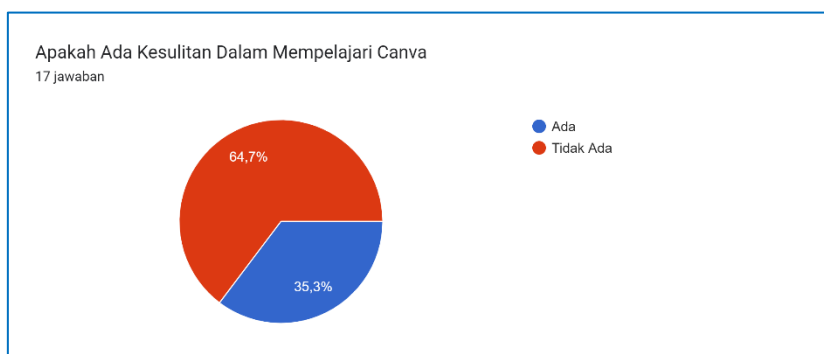
2. Kemampuan membuat Media Pembelajaran Menggunakan CANVA.



Dari data angket yang diberikan kepada peserta pelatihan maka dapat diperoleh data bahwa 100% peserta pelatihan mampu membuat media pembelajaran menggunakan CANVA.

<https://www.canva.com/>

3. Apakah Kesulitan Dalam Mempelajari CANVA.



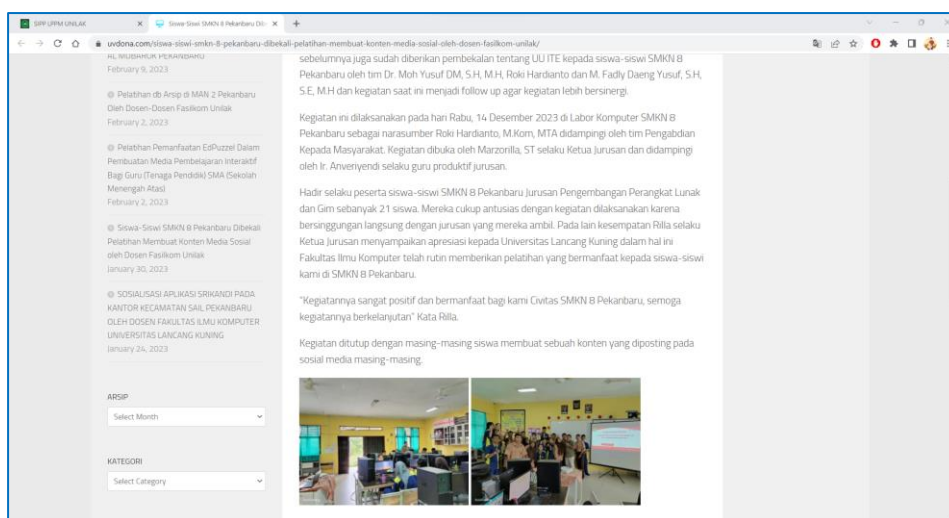
Berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta pelatihan tentang apakah ada kesulitan dalam mempelajari CANVA, maka dapat diperoleh data bahwa 64, 7% tidak mengalami kesulitan dan 36,3% yang mengalami kesulitan. <https://www.canva.com/>,

4. Interviewees Provide Material Clearly

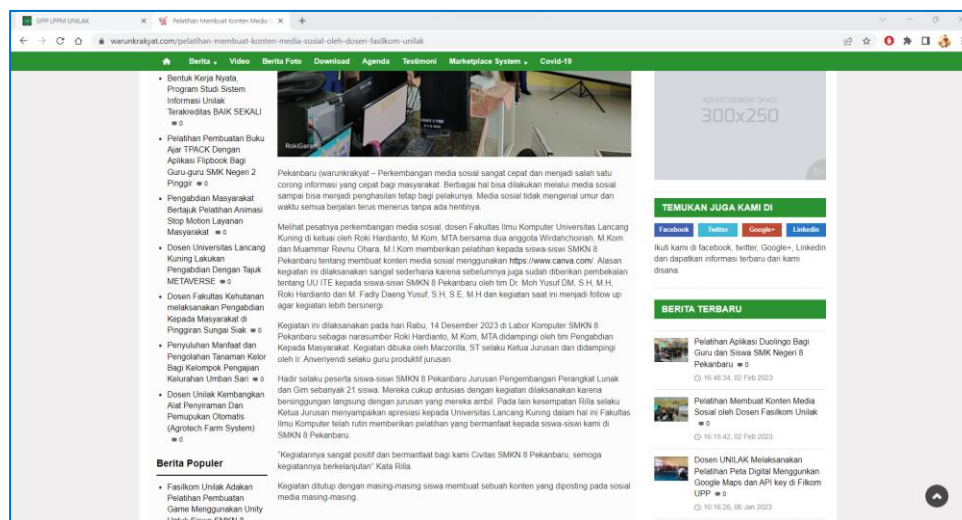
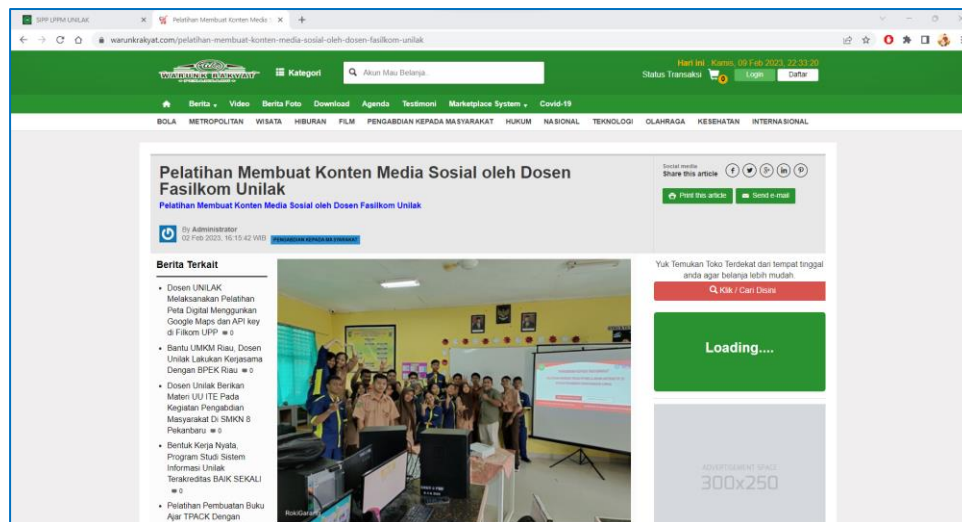


Sedangkan pertanyaan mengenai kejelasan materi dari narasumber maka dapat diperoleh data 94, 1 % menjawab jelas, dan 5, 9 % menjawab kurang memahami materi. Artinya sudah mendekati 95% peserta dapat dengan jelas menangkap materi yang diberikan narasumber.

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan *service learning* di SMKN 8 Pekanbaru dipublish pada media massa. <https://uvdona.com/siswa-siswi-smkn-8-pekanbaru-dibekali-pelatihan-membuat-konten-media-sosial-oleh-dosen-fasilkom-unilak/>



Kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh dosen Universitas Lancang Kuning di SMKN 8 Pekanbaru juga dipublis pada web <https://warunkrakyat.com/> dan <https://warunkrakyat.com/pelatihan-membuat-konten-media-sosial-oleh-dosen-fasilkom-unilak>



Conclusion

Pengabdian masyarakat dengan metode *Service Learning* yang dilaksanakan di SMKN 8 Pekanbaru dengan tema Pelatihan Media Interaktif menggunakan CANVA dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengabdian masyarakat yang dilakukan memberikan dampak positif bagi warga sekolah smkn 8 Pekanbaru dan guru pada khususnya tentang pemahaman dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA.
2. Antusias para peserta untuk mengikuti kegiatan pelatihan sebagai bentuk dari kesadaran peserta akan pentingnya media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA.



3. Praktek pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan media CANVA Dipandang sukses dan memberikan manfaat bagi peserta yang dibuktikan dengan kemampuan peserta membuat media pembelajaran interaktif menggunakan CANVA.

Bibliography

- Purba, R. A., Mawati, A. T., Ardiana, D. P. Y., Pramusita, S. M., Bermuli, J. E., Purba, S. R. F., ... & Recard, M. (2021). Media dan teknologi pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Rusydiah, E. F. (2019). Teknologi Pembelajaran Implementasi Pembelajaran Era 4.0.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Wahyuni, S., Rahmadhani, E., & Mandasari, L. (2020). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Powerpoint. *Jurnal Abdidas*, 1(6), 597-602.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dan Video Editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.