

Pelatihan Integrasi Canva dan Mentimeter Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar

^{1*}Abdul Wahid, ²Fatimah Hidayahni Amini, ³Andi Anto Patak, ⁴Seny Luhriyani, ⁵Geminastiti Sakkir

^{1,2,3,4,5}Jurusan Bahasa Inggris, Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar

Email: wahid@unm.ac.id¹, fatimah.hidayahni@unm.ac.id², andiantopatak@unm.ac.id³,
senyluhriyanifbs@unm.ac.id⁴, geminastitisakkir@unm.ac.id⁵

*Corresponding author: wahid@unm.ac.id

Received : 15 September 2023
Accepted : 24 Oktober 2023
Published : 26 Oktober 2023

ABSTRAK

Model Pembelajaran dalam dunia Pendidikan saat ini telah banyak mengalami pergeseran seiring dengan kemajuan teknologi yang semakin massif. Ada gap yang dialami oleh guru SMP Negeri 40 Makassar ini dimana mereka masih belum banyak memiliki pengetahuan mengenai media yang bisa digunakan sebagai penunjang model pembelajaran interaktif. Inilah yang melatar belakangi tim pengabdian masyarakat UNM untuk memberikan pelatihan dan workshop “PKM Pelatihan Penggunaan Canva dan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif bagi Guru SMP Negeri 40 Makassar”. Kegiatan ini diselenggarakan di SMP Negeri 40 Makassar dengan metode Workshop dan praktik langsung. Peserta pelatihan ini adalah semua Guru SMP Negeri 40 Makassar. Kegiatan berlangsung selama 3 hari dengan durasi 8 (delapan) jam/hari. Kegiatan ini diharapkan menambah keterampilan dan pemahaman peserta terkait penggunaan media ajar Canva dan Mentimeter. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta dapat menerima materi yang disampaikan dengan baik yang ditunjukkan bahwa sekitar 85% peserta sudah memiliki media ajar interaktif yang menggunakan canva dan mentimeter.

Kata Kunci: Media ajar, Interaktif, Canva, Mentimeter, Generasi Z

ABSTRACT

The learning model in the current education system has undergone significant shifts in line with the increasingly massive technological advancements. There is a gap experienced by the teachers of SMP Negeri 40 Makassar, where they still have limited knowledge about the media that can be used to support interactive learning models. This is what underlies the UNM community service team's decision to provide training and workshops on "Community Service Program: Training in Using Canva and Mentimeter as Interactive Learning Media for Teachers at SMP Negeri 40 Makassar". This activity is held at SMP Negeri 40 Makassar using workshop and hands-on methods. The participants of this training are all teachers from SMP Negeri 40 Makassar. The activity lasts for three days, with a duration of eight hours per day. This activity is expected to enhance the skills and understanding of the participants regarding the use of the teaching media Canva and Mentimeter. The evaluation results of the activity show that all participants were able to receive the material well, indicating that around 85% of the participants are already using interactive teaching media using Canva and Mentimeter.

Keywords: teaching media, interactive, Canva, Mentimeter, Z Generation

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license



1. PENDAHULUAN

Sejalan dengan pertumbuhan Teknologi Informasi (TI) yang begitu pesat, penggunaan media pembelajaran berbasis TI sudah tidak terelakkan lagi (Lie et al., 2023). Demikian juga dengan model pembelajaran yang digunakan sudah harus bergeser. Model tradisional sudah mulai ditinggalkan dan digantikan dengan model pembelajaran yang lebih kontemporer (Wahid & Luhriyani, 2015). Salah satu yang cukup fenomenal dan dianggap efektif adalah media pembelajaran interaktif dimana media ini memungkinkan guru dan siswa memiliki enteraksi langsung menggunakan media ajar yang digunakan sebagai medianya. Canva dan Mentimeter adalah salah satu aplikasi yang sangat banyak digunakan untuk membuat media pembelajaran saat ini karena kemampuan aplikasi ini dalam membuat media ajar interaktif seperti presentase interaktif, polling, komentar, tanya jawab maupun kuis sehigga menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa digunakan oleh para guru untuk menyajikan materinya (Luhriyani et al., 2020). Ada banyak software yang disediakan secara online maupun offline, secara free maupun berbayar sekaitan dengan video editor ini seperti Wondershare filmora, edpuzzlet untuk video editor, ada kahoot untuk quis kreator. Disisi lain, ada edmodo yang merupakan salah satu media pembelajaran free berbasis e-learning dan sekaligus sebagai media sosial yang sering orang gambarkan sebagai facebooknya media pembelajaran). Kalau filmora dan edpuzzlet lebih bertujuan untuk desain dan pembuatan materi mengajar guru, Edmodo lebih menggabungkan beberapa fitur yang ada Learning Management System (LMS) seperti moodle atau blackboard dan Social Network (SN) seperti facebook atau twitter menjadi Social Learning Network (SLN) yang khusus didesain untuk keperluan Pendidikan (Anggrasari, 2017). LMS sendiri adalah website yang menghubungkan guru dan siswa bahkan dengan orangtua sehingga dapat dengan mudah membagikan materi pelajaran atau tugas diluar jam sekolah. LMS bisa menolong guru dan siswa saling berinteraksi dan berkomunikasi diluar waktu sekolah yang mana apabila dilakukan pada saat jam sekolah akan menghabiskan banyak waktu (setyowati et al., 2023). Sedangkan SN adalah ruang virtual di mana orang dari minat yang sama berkumpul untuk berkomunikasi, berbagi foto dan mendiskusikan ide-ide dengan satu sama lain (Saman et al., 2022).

Canva dan Mentimeter ini mensupport model pembelajaran interaktif kolaboratif dan juga mensupport proses berbagi pengetahuan lewat diskusi dan tanya jawab. Canva adalah salah satu jenis aplikasi pembuat media ajar interaktif yang banyak digunakan karena menyediakan banyak fitur pembelajaran Interaktif. Adapun beberapa fitur-fitur pembelajaran yang telah dimiliki canva adalah: Membuat presentasi interaktif, membuat polling, diskusi dalam satu kelompok atau kelas, catatan, kuis, sharing materi dan masih banyak lagi (Hasyiyati & Zulherman, 2021; Nurdin, 2021).

SMP Negeri 40 Makassar adalah salah satu sekolah milik pemerintah yang berada di Kota Makassar tepatnya di Jln. Aroeppala No.4 Gunung Sari, Kecamatan Rappocini, Kota Makassar Sulawesi Selatan. SMP Negeri 40 Makassar dengan seluruh Civitas Akademika dan segala sumber dayanya memiliki visi untuk selalu membantu dan membimbing siswa siswinya dalam belajar dan pengembangan kemampuan non akademik lainnya. Oleh karenanya, sekolah ini selalu mengupayakan agar siswa selalu bisa memahami dan mampu mengerjakan semua tugas yang sudah diberikan dan juga bisa bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun didunia kerja. Demi mendukung hal ini, maka dianggap perlu untuk mendesain model pembelajaran yang lebih menarik agar semua siswa bisa belajar aktif dan juga bisa menyerap pengetahuan yang sudah diajarkan oleh gurunya baik itu di jam sekolah maupun diluar jam sekolah.

Guru-guru SMP Negeri 40 Makassar memiliki media pembelajaran yang sudah memanfaatkan teknologi informasi sederhana seperti penggunaan microsoft power point dan LCD dalam menyampaikan materinya, namun mereka belum tahu mengenai media pembelajaran interaktif dan media pembelajaran online yang banyak disenangi oleh generasi Z. Guru – guru belum menggunakan model kuis online, diskusi online dan lain-lain model pembelajaran yang lebih menarik. Model belajar interaktif sebagai model pembelajaran kontemporer dan dianggap cocok dengan karakteristik siswa millennial belum mereka kenal. Disisi lain, sebagian besar siswa-siswi sudah menggunakan media sosial sebagai media interaksi, namun belum memanfaatkannya sebagai media pembelajaran. Jejaring sosial (social network) memiliki dampak positif namun tak sedikit pula yang mendapatkan efek negatif. Social Learning Network membantu interaksi guru dengan siswa bahkan dengan orang tua dan dapat memberikan materi dan penugasan mata pelajaran yang dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah. Sehingga siswa dapat menggunakan teknologi informasi khususnya jejaring sosial untuk hal yang positif. Selain itu Social Learning Network mendorong siswa untuk lebih berinteraksi dengan guru dan juga bisa mendorong dalam memahami mata pelajaran yang diberikan di luar jam dan area sekolah. Dan yang paling penting adalah guru dan orang tua bisa memantau kegiatan anak-anak mereka dalam bermedia social demi mencegah dampak negatif media social yang banyak kita lihat dewasa ini.

Pada kegiatan pengabdian ini, guru-guru kami latih membuat media pembelajaran interaktif dan lebih menarik menggunakan Aplikasi Canva dan Mentimeter. Selanjutnya setelah mereka mampu membuat materi ajar yang lebih menarik, guru-guru akan diberikan pelatihan implementasi canva dan mentimeter ini. Untuk bisa melakukan penerapan secara maksimal, siswa-siswi juga perlu mendapatkan pelatihan. Dalam penggunaan media pembelajaran Canva dan Mentimeter, siswa-siswi pun perlu diberikan pemahaman dan pelatihan dalam membuat akun, menggunakan fitur-fitur, diskusi dsb. Sehingga dalam penerapannya siswa-siswi dapat secara kreatif menggunakan media pembelajaran. Dengan cara ini, model belajar interaktif diharapkan bisa dilakukan di SMP Negeri 40 Makassar sehingga akan dihasilkan keluaran berupa siswa/siswa yang lebih berkualitas.

Adapun tujuan dari dilakukannya Kegiatan Pengabdian ini adalah untuk peningkatan hasil belajar siswa-siswa SMP Negeri 40 Makassar melalui model pembelajaran Interaktif dan juga penerapan Social Learning Network bagi siswa-siswi SMP Negeri 40 Makassar dengan menggunakan bantuan aplikasi Mentimeter. Tujuan pengabdian mengacu pada permasalahan dan analisa situasi pada mitra. Aplikasi free seperti Mentimeter dapat membantu guru dalam mendesain materi ajar yang lebih menarik dan interaktif sedangkan Media pembelajaran online dan social Learning Network dengan aplikasi Mentimeter bisa mengarahkan para siswa untuk dapat melakukan pembelajaran berbasis internet. Mentimeter dapat menjadi media guru dan siswa-siswi didiknya untuk bertukar materi, memberikan tugas, memberikan kuis, polling dan pengumpulan tugas yang dapat langsung dinilai dan langsung dapat dipantau siswa-siswi bahkan orang tua siswa atau wali.

2. METODE PELAKSANAAN

Berpatokan dari informasi yang diperoleh terkait permasalahan mitra seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian masyarakat Universitas Negeri Makassar ingin membantu memberikan solusi akan permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Permasalahan utama yang dihadapi adalah proses belajar mengajar yang masih sangat terpaku pada ruang kelas dan waktu dengan media pembelajaran yang masih sangat monoton dan kurang menarik. Proses belajar mengajar dilakukan dengan model tatap muka di kelas sesuai jadwal yang sudah diberikan kepada setiap guru dan harus dilakukan dalam area sekolah. Interaksi antara guru dan murid masih sangatlah terbatas, setelah keluar dari area sekolah tidak ada lagi interaksi antara guru dan siswa. Siswa siswi SMP Negeri 40 Makassar ini juga sudah hampir 100% menggunakan jejaring sosial utamanya facebook namun tidak menggunakannya sebagai media pembelajaran yang dapat membantu interaksi diluar jam sekolah dengan guru ataupun teman dalam hal proses belajar. Media sosial semata-mata digunakan untuk interaksi sosial dengan teman-teman atau bahkan dengan orang yang baru dikenal.

Tim pengabdian Masyarakat Universitas Negeri Makassar mencoba menawarkan solusi dengan bantuan memberikan pelatihan penggunaan berbagai aplikasi free seperti Mentimeter untuk pembuatan media pembelajaran berbasis video pembelajaran, forum diskusi online dan kuis online yang menarik dan interaktif sehingga diharapkan akan bisa membuat siswa lebih tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu kami juga menawarkan solusi dengan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran social learning network baik secara e-learning maupun m-learning dengan aplikasi Mentimeter. Pada program ini, guru-guru diberikan pelatihan mengenai pembuatan media ajar Interaktif, juga pelatihan membuat kelas online.

Aplikasi Mentimeter ini sudah tersedia dalam versi web dan versi mobile baik itu android maupun iOS. Perbedaan antara versi web dan versi mobile hanya terletak pada perangkat yang digunakannya. Dalam mengakses aplikasi-aplikasi yang berbasis web yang diperlukan adalah perangkat computer atau laptop. Sedangkan untuk aplikasi-aplikasi yang berbasis mobile membutuhkan perangkat smartphone dengan sistem operasi Android atau iOS untuk dapat mengunduh, memasang dan menggunakannya.

2.1. Analisis Kebutuhan peserta

Pelatihan dan peningkatan kemampuan bagi Guru dan siswa-siswi dalam pembuatan media ajar interaktif dengan Canva dan Mentimeter serta penggunaan media pembelajaran berbasis elearning dan jejaring sosial diawali dengan melakukan analisis kebutuhan peserta dalam hal ini guru-guru SMPN 40 Makassar. Tahapan analisis kebutuhan ini meliputi:

- a. Identifikasi Kebutuhan Guru SMPN 40 Makassar: Kegiatan ini meliputi Wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa orang guru untuk mengetahui titik awal materi yang akan diberikan dan juga mengetahui kebutuhan-kebutuhan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.
- b. Identifikasi sumber daya sekolah yang tersedia: Mengidentifikasi seluruh sumber daya yang tersedia di SMPN 40 Makassar termasuk teknologi, bahan ajar dan dukungan administrasi lainnya.

- c. Analisis situasi lingkungan sekolah: Menganalisa kondisi lingkungan di SMPN 40 Makassar dan aspek-aspek khusus yang mungkin mempengaruhi pembuatan media ajar, seperti tingkat kebutuhan siswa dan fasilitas yang dimiliki oleh siswa.

2.2. Membangun kesepakatan dengan Pihak Sekolah

Setelah melakukan analisis kebutuhan peserta, tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah membangun kesepakatan dengan pihak sekolah dan seluruh peserta pelatihan sekaitan dengan perencanaan dan pelaksanaan pelatihan. Hal – hal yang dilakukan pada tahapan ini meliputi:

- Mengkomunikasikan Tujuan Pelatihan diadakan: menjelaskan tujuan pelatihan dengan jelas kepada pihak sekolah, Kepala Sekolah dan guru, yaitu untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan Mentimeter.
- Konsultasi dan Kolaborasi: mengajak seluruh pihak terkait, Kepala Sekolah dan guru untuk berkolaborasi dalam perencanaan pelaksanaan pelatihan dan meminta masukan mereka dalam menentukan materi yang dibutuhkan untuk disajikan.
- Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pelatihan: Bersama-sama dengan semua pihak terkait, Kepala Sekolah dan para guru, menyusun rencana pelaksanaan pelatihan yang mencakup jadwal, metode pengajaran, dan sumber daya yang akan digunakan seperti file materi ajar masing-masing guru, LCD, koneksi Internet, laptop atau smartphone bagi setiap peserta.

2.3. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan tentang konsep, fungsi dan keunggulan Mentimeter serta pengenalan konsep flipped learning menggunakan Mentimeter melalui web dan mobile. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan media pembelajaran sebagai proses untuk belajar. Kegiatan pelatihan ini direncanakan bertempat di Ruang Guru SMP Negeri 40 Makassar.

Masing-masing peserta menggunakan 1 unit computer, laptop atau smartphone selama pelatihan berlangsung dan diberikan modul untuk memudahkan dalam proses pelatihan. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 (tiga) hari dengan durasi pelatihan adalah ± 8 (delapan) jam seperti yang ditunjukkan pada tabel 1.

Tabel 1. Materi Pelatihan Desain Grafis dengan Canva

Hari	Durasi (jam)	Materi Pelatihan
Hari 1	1	Pengenalan konsep flipped learning dan aplikasi pendukungnya
	1	Pengenalan Aplikasi Canva & Mentimeter
	2	Workshop membuat Presentase Interaktif dengan Canva.
	2	Workshop membuat media ajar dengan mentimeter
	2	Evaluasi dan Latihan
Hari 2	2	Konsep Integrasi Canva dan Mentimeter sebagai media ajar Interaktif.
	4	Workshop Integrasi media ajar Interaktif
	2	Evaluasi dan Latihan
Hari 3	6	Kerja Mandiri & pendampingan
	2	Refleksi dan Evaluasi Akhir

2.4. Pendampingan

Kegiatan ini tidak berakhir sampai setelah pelatihan saja, tetapi tim pengabdian memberikan pendampingan selama kegiatan kerja mandiri dilakukan oleh peserta pelatihan (guru) dalam upaya pembuatan media pembelajaran interaktif secara menyeluruh di SMP Negeri 40 Makassar. Output yang diharapkan adalah media pembelajaran interaktif untuk masing-masing mata pelajaran pada setiap topik/materi telah terimplementasi secara rapi dan menyeluruh di sekolah tersebut.

2.5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi keberhasilan dari kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing - masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.



Selain itu, evaluasi akhir dilakukan dengan melihat luaran yang dihasilkan berupa kemampuan peserta dalam membuat media ajar interaktif dan juga menggunakan media belajar dengan aplikasi Canva dan Mentimeter baik melalui website maupun aplikasi mobile. Diharapkan semua guru akan memiliki media pembelajaran interaktif sesuai dengan topik dan mata pelajaran yang diharapkan masing-masing. Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Peserta diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

Selain itu, juga dilakukan pengambilan masukan dari peserta pelatihan dengan meminta masukan tentang kelebihan dan kekurangan, serta saran untuk perbaikan dimasa depan. Refeksi dan perbaikan juga dilakukan dengan merefleksikan pelatihan yang telah dilakukan dengan menggunakan hasil evaluasi dan masukan dari guru peserta pelatihan untuk melakukan perbaikan dimasa yang akan datang.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dan siswa SMP Negeri 40 Makassar dapat memanfaatkan dan menerapkan teknologi informasi sebagai media untuk belajar. Sehingga siswa dapat kreatif memanfaatkan media pembelajaran berbasis social network dan mengurangi penggunaan internet untuk hal-hal yang tidak mendukung pendidikan. Selain itu siswa dapat melakukan proses belajar yang tidak terpaku pada ruang kelas dan jam sekolah. Sehingga proses belajar juga tetap dapat dilakukan di luar jam dan area sekolah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisis Kebutuhan peserta

Tahapan pertama yang kami lakukan dalam kegiatan PKM ini adalah kunjungan awala ke SMP Negeri 40 Makassar untuk melakukan analisis kebutuhan dan melihat kondisi sekolah. Kunjungan awal ke SMP Negeri 40 Makassar dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2023 dengan menemui Bapak Kepala SMPN 40 Makassar dan melakukan wawancara ke beberapa orang Guru.



Gambar 1. Kunjungan awal ke SMPN 40 Makassar dalam rangka analisis kebutuhan

Dari hasil analisis kebutuhan yang kami lakukan ini, kami menyimpulkan bahwa guru-guru SMPN 40 Makassar ini membutuhkan pelatihan pembuatan media ajar interaktif dan menarik bagi siswa. Olehnya itu kami menawarkan untuk menggunakan canva dan mentimeter sebagai media ajar yang sangat cocok bagi mereka. Fasilitas belajar berbasis IT seperti LCD, koneksi internet, komputer atau laptop telah tersedia dikelas dan siswa rata-rata telah menggunakan smartphone. Jadi media belajar ini memang sudah sangat cocok diterapkan di SMP Negeri 40 Makassar.

3.2. Membangun Kesepakatan dengan pihak sekolah

Selanjutnya adalah kami menyepakati waktu pelaksanaan dan menyusun materi sesuai dengan waktu yang disepakati tersebut. Berdasarkan kesepakatan, maka pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah pada hari Jumat –

Minggu, tanggal 08 – 10 September 2023 mulai pukul 08.30 – 17.00 Wita di ruang guru SMPN 40 Makassar dengan peserta dalam seluruh guru SMPN 40 Makassar.

Materi yang diajarkan adalah Konsep Flipped Learning, penggunaan aplikasi Canva, penggunaan aplikasi mentimeter dan integrasi Canva dan mentimeter untuk membuat media pembelajaran interaktif. Kerja mandiri akan dilakukan guna membuat media pembelajaran interaktif sebagai bahan evaluasi hasil pelatihan.

3.3. Realisasi Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan integrasi canva dan mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif telah terlaksana secara luring di ruang guru SMP Negeri 40 Makassar Sulawesi Selatan pada tanggal 08 – 10 September 2023 pukul 08.30 Wita – 17.00 Wita. Kegiatan ini diikuti oleh 47 orang Guru pengajar berbagai mata pelajaran di SMPN 40 Makassar. Kegiatan dimulai dengan pengenalan konsep Flipped Learning sebagai model pembelajaran modern yang sangat cocok dengan karakter siswa generasi Z, selanjutnya diikuti dengan materi konsep dan penggunaan aplikasi Canva sebagai media ajar berbasis multimedia, juga konsep dan penggunaan mentimeter sebagai media ajar interaktif. Masing-masing sesi pelatihan ini dilakukan dengan metode ceramah dan demo penggunaan aplikasi yang langsung diikuti dengan praktek langsung penggunaan masing-masing aplikasi. Persyaratan yang diberikan sebelum pelaksanaan penelitian ini adalah setiap guru harus menyiapkan bahan ajar digitalnya minimal satu topik agar bisa melakukan praktek dengan lancar cepat. Materi utama adalah penggunaan fitur-fitur utama dari canva untuk membuat bahan presentase atau modul ajar yang menarik. Selain itu juga diajarkan penggunaan fitur mentimeter untuk membuat kuis dan poling interaktif bagi siswa agar proses pembelajaran bisa lebih menarik dan disenangi oleh siswa.



Gambar 2. Penyajian materi pengenalan Canva untuk pembuatan media ajar yang menarik



Gambar 3. Penyajian materi mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif



3.4. Pendampingan

Pada tahap pengerjaan media pembelajaran interaktif dengan mengintegrasikan Canva dan Mentimeter secara mandiri oleh seluruh peserta pelatihan dalam hal ini guru-guru SMPN 40 Makassar, tim pengabdian dengan dibantu oleh mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini, melakukan pendampingan untuk menghasilkan media ajar yang menarik dan berkualitas. Pendampingan ini dilakukan tidak hanya sampai pelatihan selesai, akan tetapi sampai dihasilkan media ajar yang betul – betul menarik dan berkualitas.



Gambar 4. Pendampingan penggunaan Canva dan mentimeter oleh tim mahasiswa

3.5. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dan refleksi dilakukan guna mengetahui apakah kegiatan yang dilakukan ini benar telah menghasilkan luaran sesuai dengan tujuan yang diinginkan atau tidak. Evaluasi dilakukan pada setiap akhir sesi kegiatan dan juga dilakukan diakhir kegiatan dalam bentuk kuis yang menarik dan santai agar tidak membuat peserta menjadi tegang dan takut. Selain itu, kami juga memberikan penilaian akhir terhadap proyek akhir yang diberikan yaitu media ajar interaktif yang buat oleh masing-masing guru sesuai mata pelajaran yang diajarkannya. Dari sini, kami mendapatkan kesimpulan bahwa sekitar 85% dari keseluruhan peserta telah berhasil membuat media ajar interaktif menggunakan aplikasi canva dan mentimeter sekalipun mereka belum menyelesaikan materinya secara keseluruhan karena waktu yang sangat terbatas.

Diakhir sesi, kami juga melakukan refleksi dengan meminta komentar dan saran dari peserta pelatihan mengenai pelatihan ini guna melakukan perbaikan untuk kegiatan sejenis dimasa yang akan datang. Sebagai penutup dari keseluruhan kegiatan adalah melakukan foto bersama sebagai bahan dokumentasi dan kenangan dari kegiatan PKM yang kami lakukan ini.



Gambar 5. Foto bersama diakhir sesi

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PKM Pelatihan Integrasi Canva dan Mentimeter sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru SMPN 40 Makassar dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan. Kegiatan ini berdampak pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari guru-guru SMPN 40 Makassar dalam membuat dan mendesain media pembelajaran interaktif menggunakan integrasi Canva dan Mentimeter. Keberhasilan kegiatan ini bisa kita lihat dengan berhasilnya sekitar 85% dari mereka untuk membuat media ajar interaktif.

Para guru sangat antusias dan bersemangat mengikuti pelatihan ini karena dikemas dengan menarik dan santai serta interaktif. Hal ini juga terlihat dengan permintaan dari mereka untuk melakukan lagi kegiatan sejenis di sekolah mereka dimasa yang akan datang.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Universitas Negeri Makassar yang telah memberikan hibah pengabdian PNBPN. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNM dan Pemerintah Kota Makassar, khususnya kepada Kepala Sekolah dan jajaran UPT. SMF SMP Negeri 40 Makassar yang telah menjadi pusat pelaksanaan PKM ini.

REFERENSI

- Anggrasari, L. A. (2017). Meningkatkan Profesionalisme Guru Sekolah Dasar Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Edmodo. *Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia*, 288–292.
- Hasyati, H., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Evaluasi Menggunakan Mentimeter untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2550–2562. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1246>
- Lie, A., Tamah, S. M., & Gozali, I. (2023). *Appropriating TPACK in Preparation for Hybrid Learning: Innovations in Teaching Practices*. 47(3).
- Luhriyani, S., Wahid, A., & Hajar, A. (2020). Model Pembelajaran Flipped Learning bagi Guru-guru SMA Negeri 8 Gowa. *Prosiding SEMNAS Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat “Peluang dan tantangan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif di era kebiasaan baru,”* 658–662.
- Nurdin, A. E. (2021). Design of Batik Learning Media Based on Canva Application. *Prosiding Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik Membangun Industri Kerajinan dan Batik yang Tangguh di Masa Pandemi*. Seminar Nasional Industri Kerajinan dan Batik (SNIKB), Yogyakarta.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2022). PKM Perangkat Media Gamifikasi Untuk Layanan Bimbingan Dan Konseling. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2).
- Setyowati, Lestari, Zubaidi, N., Karmina, S., Anugerahwati, M., Dolopo, F., Pengembangan, W., Ajar, M., Guru, B., Smp, D., & Singosari, I. (2023). *Workshop on Instructional Media Development for Teachers in Islamic Junior High School (SMP Islam) Al- Ma’arif 02 Singosari*.
- Wahid, A., & Luhriyani, S. (2015). Pelatihan dan Penerapan E-Learning Dan M-Learning Berbasis Moodle bagi Guru Siswa SMK Persada dan Bajiminasa Makassar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP)*, 1(2), 102–107.