Journal of Digital Community Services
Web Jurnal: https://digit.web.id/index.php/dcs
e-ISSN: 3046-7527

Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Suyitno[1], Ngatmini[2], Pipit Mugi Handayani[3] Icuk Prayogi[4]
[1,2,3,4] PGSD, Universitas PGRI Semarang, Jl. Sidodadi Timur, Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah, 50232, Indonesia.
Email Author: suyitno@upgris.ac.id , ngatmini@upgris.ac.id , pipitmugihandayani@upgris.ac.id , icukprayogi@gmail.com

Kata Kunci:
Mading Digital
Media Pembelajaran
Canva

Abstrak

Dengan berkembangnya teknologi, media pembelajaran tradisional mulai beralih ke digital, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih baik. Mengingat majalah dinding digital merupakan peralihan dari majalah dinding fisik (board magazine) ke majalah dinding digital, maka potensi majalah dinding perlu dimanfaatkan dengan mengembangkan majalah digital berbasis aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi visual yang dapat digunakan siapa saja dengan akses penuh. Proposal ini bertujuan untuk mengembangkan media digital sebagai media pembelajaran bagi guru di MDTA 32 Darul Hasan dengan menggunakan aplikasi Canva. Permasalahannya adalah kurangnya inovasi gaya belajar guru, khususnya pemanfaatan teknologi untuk memperkaya metode guruan. Solusi yang diusulkan adalah mengembangkan media digital yang interaktif dan menarik menggunakan aplikasi Canva.Media digital ini akan memuat berbagai materi pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum di MDTA 32 Darul Hasan. Selain itu, majalah ini juga akan memiliki fitur interaktif, seperti video, audio dan link web, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.Target hasil yang ingin dicapai antara lain, membangun media digital yang interaktif dan menarik untuk setiap mata pelajaran di MDTA 32 Darul Hasan. Melatih guru menggunakan media digital dan aplikasi Canva dalam pembelajaran.Memanfaatkan media digital dalam proses pembelajaran di MDTA 32 Darul Hasan dengan menggunaan aplikasi Canva.Dengan dikembangkannya media digital sebagai sarana pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di MDTA 32 Darul Hasan dan memperkaya pengalaman belajar guru dan siswa melalui pemanfaatan teknologi.

Key Word:
digital media;
instructional Media;
canva

Abstrack

With the development of technology, traditional learning media are starting to shift to digital, so there is a need to develop better learning media. Considering that digital wall magazines are a transition from physical wall magazines (board magazines) to digital wall magazines, the potential of wall magazines needs to be exploited by developing digital magazines based on the Canva application. Canva is a visual application that anyone can use with full access. This proposal aims to develop digital media as a learning medium for teachers at MDTA 32 Darul Hasan using the Canva application. The problem is the lack of innovation in teacher learning styles, especially the use of technology to enrich teaching methods. The proposed solution is to develop interactive and interesting digital media using the Canva application. This digital media will contain various learning materials related to the curriculum at MDTA 32 Darul Hasan. Apart from that, this magazine will also have interactive features, such as video, audio and web links, to increase student involvement in the learning process. The target results to be achieved include, among other things, building interactive and interesting digital media for each subject at MDTA 32 Darul Hassan. Train teachers to use digital media and the Canva application in learning. Utilizing digital media in the learning process at MDTA 32 Darul Hasan by using the Canva application. By developing digital media as a learning tool, it is hoped that it can improve the quality of learning at MDTA 32 Darul Hasan and enrich the learning experience of teachers and students through the use of technology.

Copyright © 2024 **Suyitno**
*This work is licensed under a **Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0)***

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan tempat dimana proses pembelajaran harus dikelola secara maksimal untuk mencapai keberhasilan yang diinginkan sesuai dengan cita-cita pendidikan dan diharapkan mutu proses pembelajaran serta pengelolaan dan pengembangan sekolah akan sangat terpengaruh. Apa yang hilang tergantung pada hal-hal seperti keterampilan membaca dan menulis. Melatih kemampuan literasi pada siswa merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuannya. Ini merupakan keterampilan berbahasa yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia. Membaca buku

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*

memperluas wawasan dan pengetahuan Anda, serta memungkinkan Anda menerima informasi dari mana saja dan di seluruh dunia. Ada banyak alat bantu belajar yang tersedia saat ini, termasuk Canva. Canva adalah platform pembelajaran multimedia dan web untuk guru dan siswa dengan dua versi: gratis dan berbayar. Canva menyediakan ruang pemasaran dan kolaborasi digital yang dapat diakses dari perangkat apa pun yang mendukung akses internet. Atas dasar itu tujuan penelitian ini adalah mengembangkan materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan efektifvitas bagi guru di MDTA 32 Darul Hasan.Berikut beberapa masalah prioritas yang mungkin perlu dipertimbangkan:

a. Terbatasnya akses terhadap teknologi dan keterampilan: Beberapa guru mungkin tidak memiliki cukup akses ke aplikasi Canva atau mungkin tidak memiliki cukup keterampilan teknologi untuk menggunakan aplikasi. Hal ini dapat menjadi kendala dalam mengadopsi media digital sebagai alat pembelajaran.
b. Konten yang relevan dan berkualitas: Penting untuk memastikan bahwa konten yang ditampilkan di media digital relevan dengan kurikulum sekolah dan bermanfaat bagi siswa. Media digital akan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik ini.
c. Desain menarik dan mudah dipahami: Desain mading digital harus menarik dan mudah dipahami siswa. Hal ini membutuhkan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain grafis serta kemampuan menyampaikan informasi secara visual.
d. Integrasi ke dalam kurikulum dan metode pengajaran: Media digital harus terintegrasi dengan baik ke dalam kurikulum dan metode pengajaran guru. Hal ini memastikan bahwa media digital digunakan secara efektif sebagai alat pembelajaran tambahan.
e. Dukungan dan pelatihan guru: Penting untuk memberikan dukungan dan pelatihan yang memadai kepada guru tentang cara menggunakan Canva dan aplikasi media digital selama pembelajaran mereka. Hal ini dapat membantu mengatasi hambatan keterampilan teknologi dan memastikan penggunaan media digital secara efektif.
f. Penilaian dan umpan balik: Harus ada mekanisme penilaian dan umpan balik yang berkelanjutan untuk memastikan bahwa media digital memberikan manfaat yang diharapkan bagi pembelajaran siswa. Hal ini dapat mencakup survei siswa dan guru untuk menilai efektivitas media digital dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar.
g. Ketersediaan sumber daya dan infrastruktur: Ketersediaan sumber daya dan infrastruktur yang memadai, seperti akses Internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai, juga mungkin menjadi masalah prioritas yang perlu dipertimbangkan saat mengembangkan media digital menggunakan aplikasi Canva.

Memperhatikan permasalahan tersebut dan mengatasinya secara tepat dapat berkontribusi pada pengembangan media digital yang efektif sebagai media pembelajaran bagi guru MDTA 32 Darul Hasan

METODE

a. Rencana Kegiatan

Sosialisasi Program:

- Melakukan sosialisasi program kepada seluruh guru di sekolah yang ditargetkan.
- Menjelaskan tujuan, sasaran, dan manfaat program kepada guru.
- Memotivasi guru untuk mengikuti program.

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva:

- Melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada guru.
- Pelatihan meliputi materi tentang:
  - ✓ Pengenalan aplikasi Canva
  - ✓ Fitur-fitur utama Canva
  - ✓ Cara membuat mading digital dengan Canva
  - ✓ Tips dan trik membuat mading digital yang menarik dan interaktif
- Pelatihan dapat dilakukan secara tatap muka atau online.

Pembimbingan dan Pendampingan:

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*

- Memberikan bimbingan dan pendampingan kepada guru dalam proses pembuatan mading digital.
- Membantu guru dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi.
- Memberikan saran dan masukan untuk meningkatkan kualitas mading digital yang dibuat guru.

Evaluasi dan Monitoring:

- Melakukan evaluasi dan monitoring terhadap pelaksanaan program.
- Mengevaluasi kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva dan membuat mading digital.
- Mengevaluasi efektivitas mading digital dalam meningkatkan proses pembelajaran.
- Melakukan monitoring dan pelaporan kemajuan program secara berkala.

- Metode pendekatan

Program Sosialisasi:

- Informatif: Menyampaikan informasi yang jelas dan ringkas mengenai maksud, tujuan, dan manfaat program Peningkatan motivasi guru untuk berpartisipasi.
- Interaktif: Libatkan guru dalam diskusi dan kegiatan untuk meningkatkan pemahaman dan minat terhadap program.
- Kolaboratif: Mendorong kerja sama dan kolaborasi antar guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang saling mendukung.

Pelatihan Canva:

- Latihan: Menekankan penerapan praktis fitur Canva melalui latihan dan proyek langsung.
- Langkah demi langkah: Bagi tugas kompleks menjadi langkah-langkah yang mudah dipahami untuk memastikan pemahaman.
- Diferensiasi: Menyesuaikan konten dan penyampaian pelatihan untuk mengakomodasi gaya dan kemampuan belajar yang berbeda.

Penilaian dan Pemantauan:

- Pengamatan Pembelajaran: Amati guru saat mereka menggunakan media digital di kelas untuk menilai dampaknya terhadap proses belajar mengajar.
- Diseminasi hasil Metode perkiraan:
- Pameran: Menyelenggarakan pameran atau kontes untuk mempromosikan media digital terbaik bagi guru.
- Bagikan secara online: Publikasikan contoh poster digital dan hasil program di situs web sekolah atau platform media social.

Dengan menerapkan pendekatan yang beragam ini, program ini dapat secara efektif mengatasi kekhawatiran mitranya dan mencapai tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru, kreativitas, dan efektivitas pedagogi melalui penggunaan media digital sebagai media pembelajaran.

Partisipasi mitra dan otoritas/lembaga setempat terkait

- Partisipasi guru dan staf sekolah: Guru dan staf sekolah harus berperan aktif dalam pengembangan konten dan penerapan media digital dalam pendidikan.
- Keterlibatan Kementerian Pendidikan: Dinas Pendidikan Daerah memberikan dukungan dan bimbingan dalam pelaksanaan program dan menjamin ketersediaan sumber daya yang diperlukan.
- Keterlibatan Orang Tua: Orang tua siswa akan dilibatkan dalam memantau dan mengevaluasi program serta mendukung penggunaan media digital sebagai media pembelajaran.

Evaluasi dan Keberlanjutan Program

- Evaluasi Berkala: Melakukan evaluasi berkala terhadap penyelenggaraan media digital, baik dari segi kualitas konten maupun efektivitas pembelajaran yang dicapai.
- Pemantauan Dampak: Memantau dampak penggunaan media digital terhadap peningkatan pemahaman guru dan pencapaian kurikulum.
- Perbaikan Berkelanjutan: Berdasarkan hasil evaluasi, memperbaiki dan menyesuaikan konten dan metode penggunaan media digital untuk meningkatkan efektivitas.
- Pembangunan Keberlanjutan: Mengembangkan strategi untuk menjaga keberlanjutan program melalui pelatihan guru yang berkelanjutan dan integrasi media digital ke dalam kebijakan sekolah berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*

e-ISSN: 3046-7527

Tabel 1. *Style* dan Fungsinya

No.	Nama Style	Fungsi
1.	Peningkatan Kompetensi Guru	a. Guru menjadi lebih mahir dalam menggunakan Canva untuk membuat mading digital yang menarik dan interaktif secara visual. b. Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara mengintegrasikan mading digital ke dalam rencana pelajaran dan kegiatan kelas. c. Guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pengajaran dan pembelajaran.
2.	Meningkatkan Kreativitas Guru	a. Guru mengeksplorasi cara-cara inovatif untuk menggunakan mading digital untuk menyajikan informasi dan melibatkan siswa. b. Guru mengembangkan desain mading digital yang kreatif dan interaktif yang menarik perhatian siswa. c. Guru menggabungkan elemen multimedia, seperti gambar, video, dan audio, untuk meningkatkan presentasi mading digital
3.	Pembelajaran dan Pengajaran yang Efektif	a. Peningkatan keterlibatan dan partisipasi siswa dalam kegiatan kelas. b. Peningkatan pemahaman dan retensi materi pembelajaran. c. Peningkatan literasi visual dan keterampilan berpikir kritis di antara siswa. d. Lingkungan kelas yang lebih dinamis dan interaktif yang mempromosikan pembelajaran aktif.
4.	Keberhasilan Program Secara Keseluruhan	a. Diadopsinya mading digital secara luas sebagai media pembelajaran di antara guru yang berpartisipasi. b. Umpan balik positif dari guru, siswa, dan administrator sekolah tentang dampak program. c. Pengakuan program sebagai inisiatif yang berhasil dalam mempromosikan pengajaran dan pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi
5.	Dampak Tambahan	a. Peningkatan motivasi dan semangat belajar siswa. b. Peningkatan komunikasi dan kolaborasi antara guru dan siswa. c. Peningkatan profil dan citra sekolah di masyarakat.

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*

e-ISSN: 3046-7527

		d. Peningkatan potensi penelitian dan pengembangan dalam penggunaan mading digital untuk pendidikan



Gambar 1. Foto Kegiatan Pendampingan





Gambar 2. Mading Digital yang dibuat Oleh Guru MDTA 32 Darul Hasan Melalui Aplikasi Canva

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*

Selain hasil yang nyata ini, program ini juga dapat menumbuhkan budaya inovasi dan kolaborasi di antara guru, mendorong mereka untuk berbagi ide dan praktik terbaik dalam menggunakan mading digital untuk meningkatkan pengajaran mereka. Lebih dari itu, program ini dapat berkontribusi pada pengembangan profesional guru, dengan membuat mereka tetap diperbarui dengan tren dan alat terbaru dalam pendidikan yang dimediasi teknologi.Implementasi program yang sukses dapat berdampak signifikan pada kualitas pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan di sekolah-sekolah yang berpartisipasi. Dengan memberdayakan guru dengan keterampilan dan pengetahuan untuk menggunakan mading digital secara efektif, program ini dapat berkontribusi pada penciptaan lingkungan belajar yang lebih menarik, interaktif, dan kaya teknologi untuk semua siswa.

KESIMPULAN

Pengembangan mading digital sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk guru terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan minat belajar guru dan siswa. Mading digital dapat menjadi media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Pengembangan mading digital sebagai media pembelajaran untuk guru berbasis aplikasi Canva memiliki potensi untuk membawa banyak manfaat bagi guru, siswa, dan sekolah secara keseluruhan. Dengan perencanaan, implementasi, dan evaluasi yang cermat, program ini dapat menjadi alat yang berharga untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada MDTA 32 Darul Hasan yang telah menjadi mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat Universitas PGRI Semarang.

DAFTAR REFERENSI

Dahlia, D. R. (2023). Pelatihan Mading Digital Dalam Mendukung Literasi Membaca Dan Menulis Di SMPN 3 Rambah. DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1410-1416.

Dinny Komalasari, I. S. (2018). Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA. Miftahul Huda. JURNAL SISTEM INFORMASI, 27-28.

Hadana, H. S. (2023). Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang., 126-142.

Muhammad Ferdiansyah, S. A. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MADING DIGITAL BERBASIS WEBPADA SMK BANII SAALIM BANDAR LAMPUNG. Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi, 173-174.

Muhammad Guntur Rahardjo, A. K. (2023). PENGEMBANGAN MADING DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia, 293-294.

Nurfathana Mazhud, I. A. (2023). Menumbuhkan Kreativitas melalui Pelatihan Membuat Mading Digital Siswa MA Wihdatul Ulum. Madaniya, Vol. 4, No. 1, 425-434.

Nurul Hadi, S. H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Mading Digital Padlet untuk Meningkatkan Motivasi dan Budaya Literasi Siswa di Sekolah Dasar. JURNAL BASICEDU, 8614-8625.

Putri, S. A. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MADING DIGITAL PADLET MATERI ATURAN DI SEKOLAHKU UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 1.

Rahardjo, 2023. Pengembangan Mading Digital Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Guru. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia. Universitas Negeri Semarang.

**Corresponding author's e-mail: suyitno@upgris.ac.id*