



Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa

Tangsi¹, Satriadi², Muh. Muhaemin³

¹²³ Seni Rupa Dan Desain, Fakultas Seni Dan Desain, Univeristas Negeri Makassar

Abstrak. Mitra program kemitraan komunitas (PKM) ini adalah Sekolah Dasar Negeri Pao-pao Kabupaten Gowa. Permasalahan mitra adalah (1) masih terbatasnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi-aplikasi yang menunjang kegiatan pembelajarannya, khususnya aplikasi Canva. (2) masih kurang kegiatan pembimbingan pembuatan materi ajar berbasis aplikasi. Metode kegiatan dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, praktek dan evaluasi kegiatan. Kegiatan diawali dengan pemaparan aplikasi canva yang dapat mendukung pembuatan materi ajar berbasis file, kemudian dilanjutkan dengan praktek serta pendampingan langsung cara menggunakan aplikasi canva. Pelaksanaan kegiatan diikuti oleh guru SDN Pao-pao Kab. Gowa sebanyak 17 orang. Hasil pelaksanaan kegiatan adalah (1) kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan cara pendampingan langsung kepada tiap peserta. Inti kegiatan adalah membuat materi ajar dengan menggunakan aplikasi canva. Hasil angket menunjukkan bahwa 100% peserta menyatakan mendapat pengalaman baru dalam penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan materi pembelajaran. (2) pelatihan ini menunjukkan keberhasilan yang terlihat dari sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 80 % peserta telah sangat memahami materi yang telah diberikan, 20% cukup memahami materi. 95% peserta telah mampu membuat materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Dengan pembuatan materi pembelajaran dengan aplikasi canva ini, diharapkan dapat menunjang pembelajaran secara daring, terutama di era pandemi ini.

Kat kunci: materi pembelajaran; aplikasi canva; teknologi informatika; pembelajaran online

Abstract. The partner of this community partnership program (PKM) is Pao-Pao State Elementary School of Gowa Regency. The problem of partners is (1) still limited knowledge and skills of teachers in using applications that support their learning activities, especially the Canva application. (2) there are still fewer guidance activities for making application-based teaching materials. The method of activities is carried out by the method of lectures, discussions, practices, and evaluation of activities. The activity begins with the exposure of canva applications that can support the creation of file-based teaching materials, then continued with practice and direct assistance on how to use the canva application. The implementation of the activities was held by SDN Pao-Pao Kab. Gowa teachers as many as 17 people. The result of the implementation of the activity is (1) the activity is carried out in the form of training by direct assistance to each participant. The essence of the activity is to make teaching materials using the canva application. The results showed that 100% of participants claimed to have new experiences in the use of canva applications in the creation of learning materials. (2) This training shows the success seen from before and after the implementation of the activity takes place. The results of the evaluation showed that 80% of participants had very understanding of the material that had been given, 20% quite understand the material. 95% of participants have been able to create learning materials using the canva application. With the creation of learning materials with this canva application, it is expected to support online learning, especially in this pandemic era.

keyword: learning materials; canva application; informatics technology; online learning

I. Pendahuluan

Profesi guru adalah profesi yang unik karena memuat berbagai kompetensi yang harus dimiliki seorang guru dalam melaksanakan tugasnya. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru, pada pasal 10 ayat (1) menyatakan bahwa "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi". Itulah standar kompetensi guru yang mencakup kompetensi inti guru yang dikembangkan menjadi kompetensi guru PAUD/TK/RA, guru kelas

SD/MI, dan guru mata pelajaran pada SD/MI, SMP/MTs, SMA/MA, dan SMK/MAK. Salah satu arah kebijakan pemerintah dalam bidang pendidikan adalah meningkatkan kualitas pendidikan vokasi serta pendidikan dan pelatihan keterampilan kerja. Untuk mendukung kebijakan tersebut, Presiden telah mengeluarkan Instruksi Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2016 tentang revitalisasi Guru Sekolah dalam rangka Peningkatan Kualitas dan Daya Saing Sumber Daya Manusia Indonesia. Melalui Inpres ini, Mendikbud diinstruksikan untuk meningkatkan jumlah dan kompetensi Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PTK) di Sekolah. Menindaklanjuti Inpres tersebut dan

dalam rangka penataan dan pemenuhan guru produktif di Sekolah, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan perlu melakukan cara strategis pada tahun 2016, yaitu akan melaksanakan Program Sertifikasi Pendidik Dan Sertifikasi Keahlian Bagi Guru atau yang dikenal dengan program Alih Fungsi. Dengan program alih fungsi guru tersebut, diharapkan dapat memenuhi kekurangan guru produktif di Sekolah

Produktifitas guru dapat dilihat dari guru yang mampu mempersiapkan sebuah **generasi** emas yang tentu saja selama persiapan itu, guru memiliki berbagai tantangan profesi dan budaya sosial yang berbeda dengan profesi lainnya. Kesuksesan seorang guru dalam melaksanakan tugas tergantung kepada mereka sendiri, sebab kewenangan rancangan program kurikuler, program ko-kurikuler dan ekstra kurikuler, merupakan kewenangan sekolah yang dikembangkan oleh guru. Oleh sebab itu, guru harus memiliki kompetensi profesional yang sesuai dengan bidang tugasnya agar mampu mengembangkan kurikulum, menyusun bahan ajar dengan baik, baik berbentuk modul, buku teks maupun lembar kerja siswa. Kompetensi Profesional yang dimaksud adalah penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam, yang mencakup penguasaan materi kurikulum mata pelajaran di sekolah dan substansi keilmuan yang menaungi materinya, serta penguasaan terhadap struktur dan metodologi keilmuannya yakni; 1) Menguasai materi, struktur, konsep, dan pola pikir keilmuan yang mendukung pelajaran yang dimampu. 2) Menguasai standar kompetensi dan kompetensi dasar mata pelajaran/bidang pengembangan yang dimampu. 3) Mengembangkan materi pembelajaran yang dimampu secara kreatif. 4) Mengembangkan keprofesionalan secara berkelanjutan dengan melakukan tindakan reflektif. Dan 5) Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan diri.

Saat ini di Sekolah Dasar masih banyak guru yang belum produktif dan kreatif. Guru

yang ada masih sebatas mengajar saja tanpa memikirkan potensi yang dimiliki. Padahal banyak sekali hal yang bisa dikembangkan dari mata pelajaran yang dibawakannya. Bahkan guru bisa menjadi seorang entrepreneurship yang handal di bidang pendidikan. Mereka tak perlu berdagang, tetapi cukup menjadi guru yang kreatif dan produktif. Salah satu cirinya adalah mereka mampu merancang materi pembelajaran yang efektif, dan berkualitas. Guru produktif yang kreatif sebaiknya guru yang tidak pernah puas dengan metode pembelajaran yang dilaksanakannya di kelas. Seorang guru harus selalu mampu merefleksi diri melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di kelasnya sendiri. Dengan berkolaborasi bersama mitra guru lainnya, akan mampu menemukan kekurangan dalam pembelajaran dan lalu memperbaikinya. Hal itulah yang membuat seorang guru menjadi produktif. Guru produktif mendokumentasikan apa yang dikerjakan dan mengerjakan apa yang telah didokumentasikan. Konsisten dan komitmen dalam menjaga diri untuk membuat dokumen pembelajaran membuatnya menjadi guru yang produktif. Salah satu contoh yang paling mudah adalah pengembangan media ajar yang sudah dibuatnya sendiri dengan perbaikan terus menerus dengan mengikuti perkembangan teknologi. Guru harus belajar dari media pembelajaran lainnya. Dengan begitu terjadi edupreneurship dimana guru dilatih dan berlatih untuk membuat media pembelajaran yang berkualitas.

Pada masa pandemi, sejak diberlakukannya pembelajaran jarak jauh (PJJ) tentunya guru dituntut lebih kreatif dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Tidak sedikit keluhan-keluhan dari peserta didik yang muncul sejak PJJ. Mereka harus beradaptasi lagi mengenai metode pembelajaran yang sebelumnya dilakukan tatap muka dengan guru kemudian menjadi pembelajaran jarak jauh. Akibatnya guru mulai kesulitan untuk mengontrol aktivitas pembelajarannya kepada siswa. Di sisi lain, peserta didik mulai bosan mengikuti PJJ tersebut, apalagi jika sang guru tidak

kreatif dalam memberikan pembelajaran. Hal ini juga tentunya dibutuhkan peran orangtua di rumah untuk mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran jarak jauh.

Salah satu konsekuensi dari PJJ ini adalah penerapan teknologi. Mau tidak mau guru harus bisa beradaptasi dengan kemampuannya memanfaatkan teknologi yang tersedia. Guru dituntut meramu media pembelajaran dan materi yang menarik dalam rangka menghilangkan kebosanan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, tentunya dengan materi yang menarik. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam menyusun materi yang menarik adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini cukup sederhana dan mudah digunakan oleh guru-guru dalam mendesain materi pembelajarannya. Salah satu keunggulannya adalah guru dapat menyisipkan materi dalam bentuk video yang dapat diakses oleh peserta didik.

Berdasarkan hal tersebut, peningkatan pemahaman dan kemampuan guru agar dapat menjadi guru produktif di lingkungan sekolah dasar dengan mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan kreatif sangat penting dilakukan. Oleh karena itu tim pengusul kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pembiayaan PNBPFakultas Seni dan Desain UNM termotifasi untuk melakukan kegiatan dalam rangka pemberian pemahaman lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran yang efektif dan kreatif melalui pembuatan materi pembelajaran dengan aplikasi canva.

II. Metode yang digunakan

Sesuai dengan permasalahan mitra seperti yang telah dijelaskan, solusi yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan dalam bentuk Workshop Penerapan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni kepada masyarakat melalui Perancangan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva, yang dilakukan dengan metode: (1) Materi ceramah mengenai perancangan media pembelajaran. (2) Praktek pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva secara

online, dan (3) Diskusi dan tanya jawab seputar hal hal teknis perancangan materi pembelajaran dan aplikasinya.

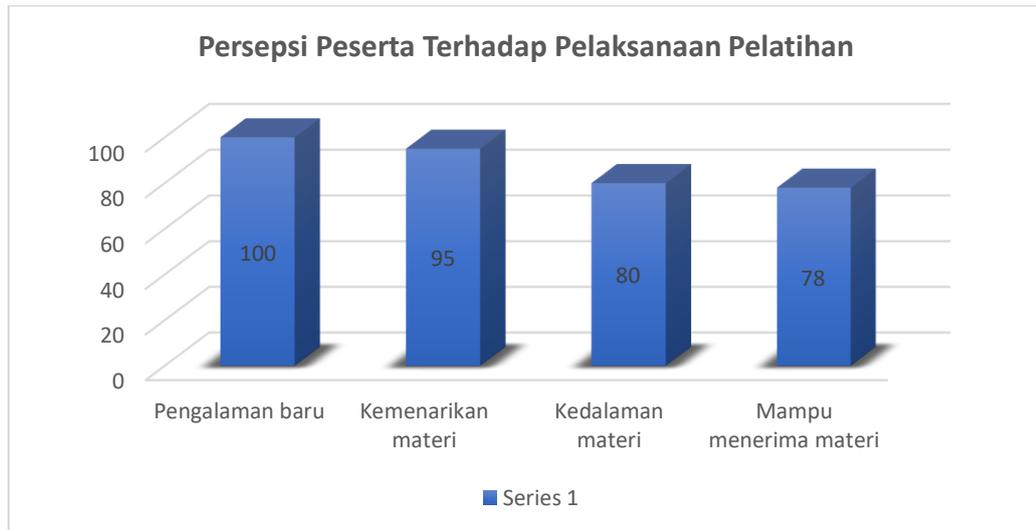
III. Hasil dan pembahasan

Pelaksanaan Kegiatan dengan Judul Pelatihan Pembuatan Materi Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao Pao Kab Gowa. Pelaksanaan Kegiatan dilakukan satu hari terhitung 12 jam, ditambah pertemuan informal sesi pembimbingan selama dua (2) hari terhitung 24 jam dengan Dr. Tangsi, M.Sn, sebagai ketua dan anggota Satriadi, S.Pd., M.Sn, bertempat di Ruang Pertemuan Guru SDN Pao-pao Kab. Gowa dengan didampingi oleh tim guru. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahap, yakni :

1. Pemberian materi mengenai Perancangan Materi Pembelajaran Kreatif.
2. Diskusi (tanya jawab) seputar Materi pembelajaran.
3. Pemberian materi Pengenalan Program aplikasi Canva
4. Diskusi (Tanya jawab) dalam rangka memberikan pemahaman mengenai program aplikasi Canva
5. Praktek cara login pada aplikasi Canva
6. Praktek menggunakan aplikasi Canva dengan merancang materi pembelajaran yang menarik.
7. Diskusi (Tanya Jawab) dalam rangka memberikan pemahaman mendalam serta mendiskusikan beberapa hal yang dianggap kurang dipahami. Dalam sesi ini di temukan bahwa guru yang hadir dalam forum memiliki pemahaman mengenai media pembelajaran serta aplikasi dalam lingkup yang sangat terbatas, sehingga materi mengenai hal ini sangat perlu dilakukan dan diadakan secara berkala, agar memberikan pemahaman yang memadai mengenai media pembelajaran dan program aplikasi canva

Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh pihak sekolah karena dianggap membantu pihak guru dalam rangka pengembangan dan perancangan materi pembelajaran yang layak

dan *up to date* mengenai teknologi dan aplikasi yang semakin berkembang. Berikut data hasil kuesioner terkait dengan persepsi peserta terhadap kegiatan.



Kegiatan pelatihan ini cukup berhasil berdasarkan grafik di atas. 100% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan ini. Bahkan kebanyakan peserta masih menginginkan adanya kegiatan-kegiatan lanjutan yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi lainnya. 95% peserta sangat tertarik dengan kegiatan ini. Pengenalan aplikasi berbasis online merupakan hal baru bagi mereka, karena

selama ini menurut mereka, pembuatan materi ajar hanya dilakukan dengan aplikasi microsoft word saja. 80% peserta juga mengatakan bahwa materi yang diberikan cukup dalam. Karena penjelasan dan pengaplikasiannya cukup luas. Jadi secara keseluruhan, 78% peserta mampu menerima materi dengan baik, sisanya masih kesulitan untuk menerima oleh karena faktor penguasaan IT yang masih rendah.



Gambar 1. Suasana pelatihan pembuatan materi pembelajaran dengan aplikasi canva

IV. Ucapan terimakasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada rektor UNM atas arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan pengabdian masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terimakasih

disampaikan kepada ketua lembaga penelitian dan pengabdian kepada masyarakat UNM dan Guru-guru serta kepala sekolah SDN Pao-pao Kab. Gowa, yang telah memberikan fasilitas dan

pelayanan, monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM ini hingga selesai.

V. Kesimpulan dan saran

Pelaksanaan Kegiatan PKM ini dapat disimpulkan bahwa permasalahan mitra dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat yaitu memberikan pelatihan pembuatan materi ajar dengan aplikasi canva. Kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, dan bimbingan langsung kepada masing-masing peserta, yang diakhiri dengan evaluasi hasil kegiatan. Kegiatan pelatihan ini cukup berhasil dengan data 100% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan ini. Bahkan kebanyakan peserta masih menginginkan adanya kegiatan-kegiatan lanjutan yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi lainnya. 95% peserta sangat tertarik dengan kegiatan ini. Pengenalan aplikasi berbasis online merupakan hal baru bagi mereka, karena selama ini menurut mereka, pembuatan materi ajar hanya dilakukan dengan aplikasi microsoft word saja. 80% peserta juga mengatakan bahwa materi yang diberikan cukup dalam. Karena penjelasan dan pengaplikasiannya cukup luas. Jadi secara keseluruhan, 78% peserta mampu menerima materi dengan baik, sisanya masih kesulitan untuk menerima oleh karena faktor penguasaan IT yang masih rendah.

Hasil kegiatan berupa materi dalam format file PDF atau data file online di masing-masing akun canva peserta dapat disebar luaskan kepada para peserta didik. Manfaatnya akan sangat terasa apalagi di tengah kondisi pandemi saat ini yang memaksa proses pembelajaran dilakukan secara online.

Agar hasil kegiatan ini dapat lebih optimal, maka peserta diharapkan lebih banyak belajar secara mandiri sesuai dengan arahan dan penjelasan saat materi dipaparkan. Pihak penanggung jawab

sekolah juga perlu untuk memantau perkembangan kualitas dan kompetensi yang dimiliki guru khususnya dalam pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung pembelajaran di sekolah.

Daftar pustaka

- Adri, Muhammad. 2007. Strategi Pengembangan Multimedia Instructional Design. *Komunitas eLearning IlmuKomputer.Com, Jurnal Invotek*. Vol. VIII. No. 1
- Arsyad, Azhar. 2009. Resume Media Pembelajaran, *Kumpulan Makalah*. (Online). (<http://hadirukiyah2.blogspot.com/2009/09/resume-media-pembelajaran-karya-prof-dr.html>. diakses 20 April 2011)
- Ellington dan Race. (1997). *Producing teaching materials*. London: Kogan Page.
- Hidayat, Dadang. 2010. *Peran Penelitian Research & Development Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Di Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*.
- Idrus, Husni. 2008. *Pengembangan multimedia pembelajaran Berbantuan komputer*, volume 5 januari – juni 2008.
- Ismaniati, Christina. 2010. *Percepatan pemanfaatan sumber-sumber belajar dan media pembelajaran berbasis komputer (PBK) beserta pengelolaannya di sekolah dasar*. Lembaga Pengabdian pada Masyarakat.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset. Hal. 100.
- Kusrianto, Adi. 2007. *Pengantar Desain Komunikasi visual*. Yogyakarta: Andi Offset
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Mustikasari, Ardiani. *Mengenal Media Pembelajaran*. (Online), ([1133](http://edu-</p></div><div data-bbox=)



- articles.com/mengenal-media-pembelajaran/ diakses 30 Maret 2011)
- Nurdin dan Adriantoni, (2016). Kurikulum dan Pembelajaran. Depok: rajawali Pers
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2008. *Prinsip Disain Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Ratumanan dan Rosmiati, (2018). Perencanaan Pembelajaran. Depok: Rajawali Pres
- Riduwan. 2007. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Rustan, Suriyanto. 2009. *Layout, Dasar & Penerapannya*. Jakarta: PT. Gramedia Pustkak Utama
- Sadiman, Arief S., Rahardjo, R., Haryono, Anung., & Rahardjito. 2009. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Supriatna, Dadang., & Mulyadi. 2009. Konsep Dasar Desain Pembelajaran. *Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*. PPPPTK TK dan PLB,