



Pelatihan Aplikasi *Canva* Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan *Technological Knowledge* Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa

Arifah Novia Arifin¹, Ismail¹, Firdaus Daud¹, Asmawati Azis¹

¹Jurusan Biologi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar

Abstrak. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital yang interaktif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pelatihan aplikasi *Canva* bagi guru-guru sekolah menengah, dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan *technological knowledge* yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan TPACK dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada guru-guru sekolah menengah yang ada di Kabupaten Gowa. Hasil wawancara dengan beberapa guru di Kabupaten Gowa diperoleh hasil bahwa pemanfaatan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal, dan pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai sarana edukasi atau perangkat pembelajaran pun masih jarang dilakukan. Hasil yang dicapai setelah kegiatan pelatihan ini adalah 1) peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan *Canva* untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran, 2) hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan pengabdian masyarakat ini memiliki skor rata-rata 4,94 (kriteria baik). Berdasarkan hasil dari program kemitraan masyarakat ini, diharapkan hasil tersebut dapat menjadi masukan yang baik bagi Dinas Pendidikan Kabupaten Gowa khususnya, praktisi pendidikan dan pemerintah pada umumnya. Kemampuan guru terkait penerapan teknologi dan berbagai aplikasi pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran masih ditingkatkan.

Kata kunci: pelatihan, *canva*, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, TPACK

Abstract. Conducive and fun learning in the 4.0 industrial revolution makes changes in learning styles in learning activities. Teachers are required to participate in an interactive digital learning process and be able to increase the interest and motivation of students in learning activities. Canva application training activities for high school teachers are carried out to optimize technological knowledge skills which have implications for increasing TPACK's ability to utilize learning applications. The implementation of this community service activity is aimed at middle school teachers in Gowa Regency. The results of interviews with several teachers in Gowa Regency showed that the use of Canva in making learning media has not been carried out optimally, and the use of the Canva application as an educational tool or learning tool is still rarely done. The results achieved after this training activity were 1) an increase in the ability of teachers to use Canva to design learning tools and media, 2) the results showed that this community service training activity had an average score of 4.94 (good criteria). Based on the results of this community partnership program, it is hoped that these results can be good input for the Gowa Regency Education Office in particular, education practitioners and the government in general. The ability of teachers related to the application of technology and various learning applications in learning activities is still being improved.

Keywords: training, *canva*, learning tools, learning media, TPACK

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan *e-learning* yang

semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Hadirnya platform-platform yang membantu siswa dalam pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik untuk siap menerima perubahan. Bentuk pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran yang terjadi adalah pemanfaatan

program audio, program video, pemanfaatan TV-edukasi, pemanfaatan jejaring sosial. Pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran juga dijabarkan dalam permendikbud No 69 Tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA bahwa kurikulum 2013 menuntut seorang pendidik untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya.

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (*teacher centered*) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (*student centered*).

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *Canva*. *Canva* adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran jarak jauh penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Indonesia, 2015).

Canva adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang

sulit dan mahal. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk pendidikan adalah *Canva*. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online. Beragam keuntungan yang bisa digunakan, yaitu banyak template yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari *template* presentasi, membuat poster, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Dengan adanya template, guru tidak perlu lagi untuk mendesain segalanya dari nol. Sehingga akan semakin mudah membuat desain untuk media belajar. Untuk mendukung beragam desain media belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Sehingga, guru tidak perlu menuliskan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat desain poster menjadi penuh dengan kalimat-kalimat panjang. Dengan menggunakan ilustrasi dan ikon yang tersedia, tampilan media belajar menjadi lebih menarik dan mudah sehingga mudah dimengerti banyak murid. Hal yang paling penting di tengah kesulitan ekonomi saat ini, semuanya bisa digunakan dengan gratis. Dengan begitu, setiap institusi pendidikan tidak perlu mengeluarkan terlalu banyak biaya untuk membuat media pembelajaran yang efektif untuk belajar online. Dengan akses gratis, diharapkan institusi pendidikan bisa menggunakannya dengan maksimal. Selain itu, akan ada semakin banyak juga institusi pendidikan di mana pun di dunia yang bisa menggunakannya. Akan ada semakin banyak juga anak-anak yang mendapatkan materi pendidikan dengan lebih baik sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan di era belajar jarak jauh (*Canva*, 2021).

Beberapa hasil penelitian dan pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat yang telah dilakukan diantaranya oleh Hasil penelitian Dewi dan Adam (2019) terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan *Canva* berbasis *blended learning*. Hasil penelitian Garriss (2020) menunjukkan dengan menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021

"Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"

ISBN: 978-623-387-015-3

untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Tiawan, dkk (2020) bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses pembelajaran sekolah.

Penerapan *e-learning* dapat menggunakan kerangka TPACK (*Technology Pedagogical And Content Knowledge*). Kerangka TPACK sebagai acuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Dengan demikian jelas bahwa untuk mencapai kompetensi-kompetensi atau kecakapan-kecakapan sebagaimana diharapkan terhadap siswa dalam menghadapi masa depannya, guru harus memanfaatkan *e-learning* dalam pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan *e-learning* dalam pembelajaran mengingat potensi *e-learning* itu sendiri dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, yaitu pendidikan, potensi *e-learning* yang tampak jelas setidaknya adalah memperluas kesempatan belajar, meningkatkan kualitas dan efisiensi belajar, memungkinkan terjadinya belajar mandiri dan belajar kooperatif, serta mendorong terwujudnya belajar sepanjang hayat.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Untuk mengatasi persoalan yang dihadapi oleh mitra, maka akan dilakukan program kemitraan masyarakat pemanfaatan Canva sebagai aplikasi pembuatan media pembelajaran bagi guru di kabupaten gowa dengan pendekatan/metode sebagai berikut:

a. Kerja Praktek

Kerja praktek merupakan metode utama dalam pelaksanaan pelatihan ini. Setiap peserta secara langsung dibimbing dan diarahkan pada

keterampilan-keterampilan praktis dalam pemanfaatan platform Canva.

b. Diskusi dan Tanya jawab

Permasalahan-permasalahan yang berhubungan dengan pemanfaatan platform Canva sebagai aplikasi yang dapat membantu aktifitas belajar mengajar di sekolah maupun di luar sekolah.

c. Tugas Mandiri/Terstruktur

Untuk kelangsungan penyelesaian tugas, maka pelaksanaan yang dikembangkan akan diikuti dengan pemberian tugas secara mandiri dan tugas terstruktur.

d. Review Tugas

Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan yang dilatihkan dikuasai oleh peserta pelatihan. Review tugas dilakukan dalam pertemuan tatap muka.

e. Konsultasi secara langsung dan online

Konsultasi secara langsung dilakukan untuk setiap sesi workshop. Untuk sesi online dapat dilakukan dengan mengirim email ke arifahnoviaarifin@unm.ac.id

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan *technological knowledge* guru sekolah menengah di Kabupaten Gowa, dilaksanakan 10-13 Juli 2021 di SMP Negeri 3 Bontomarannu Kabupaten Gowa yang, dan diikuti oleh guru-guru sekolah menengah di wilayah Bontomarannu Kabupaten Gowa.

Kegiatan pelatihan aplikasi *Canva* bagi guru-guru sekolah menengah dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan *technological knowledge* yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan TPACK dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi pembelajaran. Hasil wawancara dengan beberapa guru di Kabupaten Gowa diperoleh hasil bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media belum pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Padahal, tren pembelajaran di abad ke 21 menuntut sumber belajar yang tidak terbatas jumlahnya (Lee, Hung, & Teh, 2014; Yáñez, Okada, & Palau, 2015). Inilah sebabnya literasi media

digital menjadi tuntutan yang harus dipenuhi. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) sebagai kerangka kerja yang dibutuhkan untuk pendidik di abad ke-21 menjadi hal pokok yang harus diutamakan sebagaimana yang telah digalakkan di negara-negara maju (Lee, Hung, & Teh., 2014; Yáñez, Okada, & Palau, 2015). Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka tim memberikan sebuah pelatihan aplikasi *Canva* sebagai strategi untuk meningkatkan *Technological Knowledge* guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa.

Dengan beberapa metode yang dilakukan seperti persentasi pengenalan aplikasi dan fitur-fitur *Canva* (Gambar 1 dan 2), setelah itu tim membagikan akun *Canva Pro* kepada para guru-guru. Fitur aplikasi *Canva Pro* lebih lengkap dan mencakup segala fitur-fitur yang dibutuhkan untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran. Setelah itu pada kegiatan diskusi dan tanya jawab, serta kerja praktek, para guru diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait aplikasi *Canva*. Dilanjutkan dengan pemberian tugas terstruktur serta konsultasi dan pendampingan terhadap peserta kegiatan. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan pada pelatihan ini guru-guru memiliki pengetahuan yang baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pemanfaatan aplikasi *Canva* yang dapat digunakan untuk mendukung penerapan TPACK dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Tim memperkenalkan aplikasi *Canva*



Gambar 2. Mengenalkan fitur-fitur aplikasi *Canva*



Gambar 3. Guru-guru memperhatikan materi aplikasi *Canva*



Gambar 4. Penyerahan sertifikat pelaksanaan kegiatan pelatihan

Adapun Hasil analisis penilaian pelaksanaan kegiatan PKM oleh peserta disajikan melalui Tabel 1.

No	Uraian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disampaikan dalam PKM	4,9	Baik



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021

"Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19"

ISBN: 978-623-387-015-3

2	Respon masyarakat terhadap materi yang disampaikan	4,6	Baik
3	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan masyarakat	5,8	Baik Sekali
4	Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap di masyarakat	4,7	Baik
5	Keterkaitan materi dengan kebutuhan	4,9	Baik
6	Pemateri dan teknik penyajian	4,9	Baik
7	Waktu yang digunakan dalam pemberian materi	4,7	Baik
8	Kejelasan materi	4,9	Baik
9	Minat masyarakat terhadap kegiatan	5	Baik sekali
10	Kepuasan kegiatan	5	Baik sekali

Berdasarkan tabel hasil penilaian, diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 4,94 berada pada kriteria baik. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan mereka mengikuti kegiatan ini karena saat ini guru-guru sekolah menengah untuk memberdayakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil dari pelatihan yang dilakukan oleh Bakri, dkk (2021) bahwa dengan diberikannya pelatihan menggunakan aplikasi *Canva*, guru-guru sudah mampu membuat materi dan video presentasi yang menarik yang akan sangat berguna dalam proses belajar mengajar khususnya selama masa belajar mengajar secara daring.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini

- 1) Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan *Canva* untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran,
- 2) Hasil menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat ini memiliki skor rata-rata 4,94 (kriteria baik).

UCAPAN TERIMA KASIH

MGMP Guru-guru Sekolah Menengah Pemerintah Kabupaten Gowa Provinsi Sulawesi Selatan, yang telah berpartisipasi pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/18777/7086>
- Canva. 2021. Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Indonesia, A. P. 2015. APJII. Retrieved Desember 15, 2018, from <https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>
- Lee, S. S., Hung, D., & Teh, L. W. (2014). Toward 21st Century Learning : An Analysis of Top Performing Asian Education System's Reforms. *Asia-Pasific Edu Res*, 23(4), 779-781. Retrieved from <http://doi.org/10.1007/s40299-014-0218-x>
- Pelangi, Garriss. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Tiawan, Musawarman, Luthfiah Sakinah, Nopi Rahmawati. Dan Hamzah Salman. 2020. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/417>
- Yana, Dewi dan Adam. 2019. Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/1816>
- Yanez, C., Okada, A., dan Palau, R. 2015. New learning scenarios for the 21 st century related to Education, Culture, and Technology. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 87-102.