

Pelatihan Desain Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Canva* Bagi Guru Ekonomi di Kabupaten Jeneponto

Nurjannah¹, Rahmatullah², Inanna³

Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar^{1,2,3}

Email: nurjannahfe@unm.ac.id

Abstrak. Mitra Program Kemitraan Komunitas (PKM) ini adalah Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi Kabupaten Jeneponto. Masalahnya adalah: (1) kurangnya pengetahuan dan pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi *Canva*, (2) banyaknya guru yang belum menggunakan aplikasi *Canva* dalam membuat dan mendesain pembelajaran daring. Sasaran eksternal adalah guru dapat menggunakan aplikasi *Canva* dalam mendesain pembelajaran daring. Metode yang digunakan adalah: ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pelatihan/praktek. Hasil yang dicapai adalah (1) mitra memiliki pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan aplikasi *Canva*, (2) mitra memiliki keterampilan untuk menggunakan aplikasi *Canva* dalam membuat dan mendesain pembelajaran daring.

Kata kunci: Aplikasi *Canva*, Desain Pembelajaran Daring, Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi

Abstract. The partner of this Community Partnership Program (PKM) is the Economics Subject Teacher Conference of Jeneponto Regency. The problems were: (1) lack of knowledge and understanding of teachers in using Canva applications, (2) many teachers who have not used Canva in creating and designing online learning. The external target is that teachers can use the Canva application in designing online learning. The methods used are: lectures, discussions, question and answer, and training/practice. The results achieved were (1) partners have knowledge and understanding in using Canva applications, (2) partners have skills to use Canva applications in creating and designing online learning

Keywords: Canva Applications, Online Learning Design, Economics Subject Teacher Conference

I. PENDAHULUAN

Kondisi pandemi Covid-19 menyebabkan perubahan dalam proses pembelajaran yang biasanya diadakan di dalam ruang kelas, sekarang harus diadakan secara jarak jauh melalui pembelajaran daring. Hal ini membuat perubahan pula dalam kegiatan mengajar para guru dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Para guru dan sekolah dituntut untuk mampu segera memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran daring atau jarak jauh.

Dalam proses pembelajaran jarak jauh, para pendidik harus mampu mendesain bahan ajar dengan bantuan teknologi yang mudah untuk diakses. Desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang (Priyatni, 2017). Sementara, Dick and Carey mendefinisikan desain pembelajaran adalah mencakup seluruh proses yang dilaksanakan pada pendekatan sistem yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Mujahidin, 2017).

Namun dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala salah satunya adalah kemampuan pendidik dalam menyediakan bahan

ajar digital yang dapat diakses oleh para peserta didik secara daring (Rahmatullah, Inanna, Andi Tenri Ampa, 2020). Para pendidik diharapkan mampu melakukan berbagai aktivitas mengajar jarak jauh termasuk kegiatan pengajaran secara sinkron dan asinkron. Pembelajaran sinkron menurut Rahmatullah dan Inanna (2019) adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara *live* atau sama waktu. Proses pembelajaran ini dapat dilakukan meskipun terpisah oleh jarak dengan perantara alat komunikasi daring seperti video *conference*, audio *conference*, atau *chatting* (tekstual). Sedangkan pembelajaran asinkron adalah sebuah proses pembelajaran yang dilakukan dalam waktu yang berbeda yang dapat dilakukan contohnya melalui e-mail dan dapat dibaca atau direspon kapan saja sesuai dengan waktu yang dimiliki oleh pendidik maupun peserta didik.

Beberapa alasan dan kendala dikemukakan guru di dalam mendesain pembelajaran, salah satunya adalah kurangnya pemahaman guru dalam pemanfaatan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat dibutuhkan dalam mendesain, menganalisis,

mengevaluasi, pengembangan dan implementasi materi pembelajaran.

Dengan perkembangan teknologi informasi saat ini, muncul beberapa aplikasi yang dilengkapi berbagai fitur yang memudahkan pendidik dalam mendesain pembelajaran. Rahmatullah, Inanna, dan Andi Tenri Ampa, (2020) mengatakan bahwa salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran Tapi nyatanya masih banyak guru yang belum mengetahui aplikasi *Canva*.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain pembelajaran daring salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi *Canva*, maka diperlukan pelatihan materi yang relevan dan intensif.



Gambar 1. PKM Desain Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Canva*

Berdasarkan uraian tersebut, maka pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* memiliki peranan yang sangat penting untuk guru dalam mendesain pembelajaran daring.

II. METODE YANG DIGUNAKAN

Untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi sebelumnya, maka kegiatan ini dilaksanakan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pelatihan/praktek. Metode ceramah ini digunakan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang pentingnya aplikasi *Canva*. Metode diskusi dan tanya jawab digunakan untuk mendapatkan umpan balik peserta atas diskusi yang kurang jelas. Metode pelatihan/praktek digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta pelatihan untuk mengimplementasikan secara langsung materi yang telah diperoleh dari pelatihan secara langsung menggunakan aplikasi *Canva*.

III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan desain pembelajaran daring dengan aplikasi *Canva* ini dilaksanakan atas kerja sama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Makassar dengan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Ekonomi Kabupaten Jeneponto. Pelatihan dilaksanakan di SMAN 6 Kabupaten Jeneponto yang diikuti oleh 37 peserta. Adapun hasil dari kegiatan tersebut, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Pelaksanaan Kegiatan PKM Pelatihan Desain Pembelajaran Daring dengan Aplikasi *Canva* bagi Guru Ekonomi di Kabupaten Jeneponto

No.	Kegiatan PKM	Waktu Pelaksanaan	Keterangan
1	Pemberian materi tentang konsep pembelajaran daring	Jumat, 27 Agustus 2021	Pemateri: 1. Dr. Rahmatullah, S.Pd., M.E.
2	Pemberian materi tentang media pembelajaran daring		2. Dr. Inanna, S.Pd., M.Pd.
3	Pelatihan tentang desain media pembelajaran berbasis aplikasi <i>Canva</i>		3. Nurjannah, S.Pd., M.Pd.
4	Pelatihan dan pendampingan penyusunan proyek media pembelajaran daring	Sabtu, 28 Agustus 2021	

B. Pembahasan

1. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva

Pelatihan aplikasi Canva berhasil terlaksana dengan baik atas kerjasama antara tim pengabdian dengan mitra. Partisipasi mitra dalam hal ini mulai dari mengkoordinir peserta yang ikut dalam pelatihan dan mengatur pemberian materi.



Gambar 2. Bapak H. M. Jalil Fattah selaku pengawas seluruh mata pelajaran, memberi apresiasi kepada pengurus MGMP ekonomi dan Kepala SMAN 6 Kabupaten Jeneponto

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap pelaksanaan pelatihan desain pembelajaran dengan aplikasi Canva dapat dikemukakan bahwa pelatihan tersebut berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan oleh tim pengabdian. Hal ini ditandai dengan antusiasme dari peserta pelatihan dalam melakukan praktek secara langsung mendesain pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva.

Dalam pelaksanaan pelatihan banyak guru yang tertarik dengan materi yang disampaikan. Beberapa guru cukup antusias dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring dengan protokol kesehatan (prokes) secara ketat, seraya berharap agar kegiatan pelatihan ini berkelanjutan sehingga bisa mengupdate pengetahuan baru tentang inovasi media pembelajaran bagi guru.



Gambar 3. Peserta saat menerima materi



Gambar 4. Pendampingan penggunaan aplikasi Canva

Pada sesi akhir pelatihan, tim pengabdian memberikan sebuah proyek media pembelajaran daring sebagai bahan evaluasi bagaimana kemampuan peserta dan pemahaman materi yang telah diberikan setelah melakukan pelatihan. Selain itu, tim pengabdian memberikan sertifikat dalam pelatihan ini sebagai bukti bahwa peserta telah melakukan pelatihan desain pembelajaran daring dengan aplikasi Canva. Setelah pelatihan ini dilaksanakan, maka dampak dari pelatihan terhadap guru mata pelajaran ekonomi di Kabupaten Jeneponto yaitu:

- Manfaat yang didapatkan oleh peserta pelatihan terhadap materi yang diberikan.
- Peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain pembelajaran daring dengan aplikasi Canva.



Gambar 5. Peserta pelatihan menyusun media pembelajaran daring



Gambar 6. Tim Pengabdian dan Peserta Pelatihan Desain Pembelajaran dengan Aplikasi Canva

2. Motivasi Peserta

Indikator yang digunakan untuk mengukur motivasi dan antusias peserta mengikuti pelatihan, yakni: kehadiran, kedisiplinan, perhatian, partisipasi peserta mengikuti pelatihan dan kesungguhannya menyelesaikan proyek yang diberikan oleh tim pengabdian. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa: (a) seluruh peserta hadir tepat waktu (sesuai jadwal) yang telah ditetapkan, (b) selama kegiatan berlangsung antusias peserta sangat tinggi, banyak peserta yang tertarik dengan materi yang dibawakan. Beberapa peserta pelatihan cukup antusias dengan menanyakan hal-hal yang belum dipahami.

3. Faktor Penunjang dan Penghambat

Faktor penunjang pelaksanaan kegiatan pelatihan ini adalah:

- Adanya dukungan pendanaan dari Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar melalui dana PNBK (Penerimaan Negara Bukan Pajak),
- Kualifikasi akademik pelaksana yang sesuai dengan kegiatan yang dilaksanakan,
- Kepedulian terhadap sesama civitas akademik tentang masalah yang sering muncul dari pendidik pada saat mendesain pembelajaran daring,
- Partisipasi yang tinggi dari mitra dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang dilaksanakan.

Selain faktor penunjang, terdapat faktor penghambat dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini yaitu:

- Kurangnya pengetahuan dasar peserta tentang desain pembelajaran dengan aplikasi *Canva*,

- Jaringan internet yang digunakan peserta saat pelatihan tidak maksimal dalam mempelajari aplikasi *Canva* untuk mendesain pembelajaran daring.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kemitraan masyarakat, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Pengetahuan dan pemahaman dalam penggunaan aplikasi *Canva* bagi guru mengalami peningkatan setelah mengikuti pelatihan dibanding sebelumnya. Hal itu dapat dilihat dari hasil evaluasi yang dilakukan terhadap peserta dan hasil latihan praktek mendesain pembelajaran daring dengan aplikasi *Canva*,
- Para guru sebagai peserta telah sudah memiliki keterampilan dalam penggunaan aplikasi *Canva*. Hal ini dapat dilihat dari proses pelatihan mendesain pembelajaran daring dengan aplikasi *Canva*, di mana peserta antusias dalam mengikuti materi pelatihan dan berpartisipasi pada sesi diskusi maupun pada sesi praktik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Selanjutnya ucapan terima kasih disampaikan pula kepada Rektor UNM atas arahan dan pembinaannya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat UNM dan Pemerintah Kabupaten Jeneponto, Provinsi Sulawesi Selatan yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan mengevaluasi kegiatan PKM hingga selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Farmawaty, Eka dkk. 2018. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kinerja Guru Ekonomi pada SMA Negeri di Kota Makassar. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*. Volume 1 Nomor 2: 23-29.
- Mujahidin, Firdos. 2017. Strategi Mengelola Pembelajaran Bermutu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priyatni, Endah Tri. 2017. Desain Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2021

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

ISBN: 978-623-387-015-3

Jakarta: Rineka Cipta.

- Rahmatullah, Inanna. 2019. Pelatihan Penulisan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Jurnal Dedikasi Masyarakat*. Volume 3 No. 1: 19-25.
- Rahmatullah, Inanna, Andi tenri Ampa. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. Volume 12 no. 2: 317-327.
- Ramli, Anwar dkk. 2019. *Peran Media dalam Meningkatkan Efektifitas Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar.
- Yulianti, Ilham Thaief, Rahmatullah. 2019. Contextual Teaching Learning dalam Pembelajaran Ekonomi. *Pinisi Business Administration Review*. Volume 1 No. 2: 117-124.
- Zisca, P. D., Denik Wirawati, Zultiyanti. 2020. Desain Pembelajaran Berbasis Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di SMP Muhammadiyah se-Gunungkidul. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat*. November. 237-244.