



# PROSIDING

## SEMINAR NASIONAL HASIL PENGABDIAN 2023

“Penguatan Riset, Inovasi, Kreativitas Peneliti dan Pengabdian di Era 5.0”

LP2M-Universitas Negeri Makassar, 4 November 2023

### Pengembangan Kompetensi Guru melalui Pemanfaatan Canva

Usman<sup>1\*</sup>, Pariabti Palloan<sup>2</sup>, Ahmad Dahlan<sup>3</sup>, Muh. Bahly Basri<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Fisika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Negeri Makassar

<sup>4</sup>Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Sastra Universitas Negeri Makassar

**Abstrak** – Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan berdampak pada pergeseran sistem kerja konvensional menjadi digital sehingga mendorong terjadinya transformasi digital atau digitalisasi. Kondisi tersebut menuntut penyelenggara pendidikan untuk mempersiapkan diri menghadapi transformasi digital. Transformasi digital dalam bidang pendidikan dimaknai sebagai upaya mengubah berbagai aspek dan proses pendidikan ke dalam berbagai jenis bentuk digital untuk mencapai tujuan pendidikan. Canva adalah aplikasi atau *software* pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat. Canva dapat digunakan untuk mendesain *power point*, lembar kerja peserta didik (LKPD), desain poster, menyusun infografis, dan sebagainya. Pengabdian ini memanfaatkan Canva sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru. Pengabdian dilaksanakan melalui berbagai tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, pendampingan, dan monitoring evaluasi. Peserta pelatihan berjumlah 20 orang yang berasal dari satuan pendidikan di Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene. Pelatihan yang diberikan meliputi: a) cara membuat akun, b) cara menelusuri template, c) cara mengedit atau mengubah template, d) penggunaan fitur-fitur pada canva, dan e) penggunaan hasil dalam proses belajar mengajar. Pelaksanaan kegiatan melalui tahap orientasi, tutorial (pendampingan terstruktur), demonstrasi, dan penyajian. Karya yang dihasilkan peserta menggunakan Canva yaitu lembar kerja peserta didik (LKPD), *power point*, dan video pembelajaran.

**Kata kunci:** Canva, digitalisasi, guru, kompetensi

**Abstract** – Technological advances in the education sector have an impact on shifting conventional work systems to digital, thereby encouraging digital transformation or digitization. These conditions require education providers to prepare themselves to face digital transformation. Digital transformation in the field of education is interpreted as an effort to change various aspects and processes of education into various types of digital forms to achieve educational goals. Canva is an application or software for making graphic design and publication content easier and faster. Canva can be used to design power points, student worksheets (LKPD), poster designs, compiling infographics, and so on. This service utilizes Canva as an effort to increase teacher competency. Service is carried out through various stages, namely the preparation stage, implementation stage, mentoring, and monitoring and evaluation. There were 30 training participants from educational units in Banggae District, Majene Regency. The training provided includes: a) how to create an account, b) how to browse templates, c) how to edit or change templates, d) use of features on Canva, and e) use of results in the teaching and learning process. Implementation of activities through orientation, tutorial (structured assistance), demonstration and presentation stages. The work produced by participants using Canva is student worksheets (LKPD), power points, and learning videos.

**Keywords:** Canva, digitalization, teachers, competencies

## I. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi yang begitu pesat memberikan kontribusi dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu pendidikan. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan berdampak pada pergeseran sistem kerja konvensional menjadi digital sehingga mendorong terjadinya transformasi digital atau digitalisasi. Transformasi digital pada hakikatnya merujuk pada penerapan teknologi dalam segala aspek pelaksanaan pendidikan. Kondisi tersebut menuntut penyelenggara pendidikan untuk mempersiapkan diri menghadapi transformasi digital dalam memenuhi kebutuhan peserta didik, pendidik, dan komponen pendidikan lainnya (Wijoyo, dkk., 2021).

Perkembangan teknologi yang dinamis dalam pendidikan harus dicermati mengingat perubahan sosial yang begitu cepat baik dipandang dari segi positif maupun negatif. Bergesernya metode dan infrastruktur pendidikan dalam pembelajaran dari metode tradisional ke metode modern sangat dirasakan dalam perubahan tersebut. Tantangan pendidikan dan segala model yang harus dihadapi merupakan hal yang harus dipikirkan bagi Indonesia. Penerapan teknologi dalam pengembangan pendidikan nasional saat ini menjadi sesuatu yang wajib. Perkembangan teknologi digital telah memicu kecenderungan pergeseran dalam dunia pendidikan dari pendidikan konvensional (tatap muka) ke arah pendidikan yang lebih terbuka. Pendidikan akan lebih bersifat dua arah, kompetitif, multidisipliner, serta tingginya produktivitas.

Transformasi digital dalam bidang pendidikan dimaknai sebagai upaya mengubah berbagai aspek dan proses pendidikan ke dalam berbagai jenis bentuk digital untuk mencapai tujuan pendidikan. Berbagai aspek yang menggunakan digitalisasi meliputi aspek pengelolaan dan aspek kegiatan belajar mengajar (Anita & Astuti, 2022). Pada aspek pengelolaan, Kemendikbud menerapkan digitalisasi komunikasi kebijakan pendidikan dengan secara aktif menyampaikan kebijakan melalui media komunikasi dalam jaringan sehingga lebih efektif dan efisien. Pada aspek kegiatan belajar mengajar, Kemdikbud membuat beragam inovasi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dengan menyediakan portal yang memudahkan guru mengakses perangkat pembelajaran. Pesatnya penggunaan teknologi

digital akan tercermin pada perubahan model pembelajaran yakni makin tumbuhnya pendidikan jarak jauh, semakin banyaknya pilihan sumber belajar yang tersedia seperti buku elektronik, mudahnya mengakses aplikasi digital yang memudahkan dalam proses pembelajaran, dan sebagainya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran digitalisasi, guru memiliki peran yang sangat penting. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Dalam upaya peningkatan mutu mengajar dan mutu pembelajaran di era digitalisasi, guru sebaiknya menguasai program komputer agar dapat memanfaatkan teknologi yang telah tersedia dan untuk memudahkan dalam mengajar. Penggunaan teknologi digital tidak hanya memberikan banyak manfaat, tetapi juga mendorong pergerakan kreativitas (Sufyan & Ghofur, 2022).

Guru hendaknya dapat menggunakan peralatan yang lebih ekonomis, efisien, dan mampu dimiliki oleh sekolah serta tidak menolak digunakannya peralatan teknologi modern yang relevan dengan tuntutan masyarakat dan perkembangan zaman. Guru dituntut untuk mempunyai berbagai keterampilan yang mendukung tugasnya dalam mengajar (Ceha, dkk., 2016). Salah satu keterampilan tersebut adalah bagaimana seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, guru harus memiliki kemampuan digital untuk mendukung digitalisasi proses belajar mengajar. Untuk menyesuaikan diri di bidang teknologi, guru hendaklah mendukung pendidikan yang berbasis teknologi untuk memperluas kekuatan pendidikan dan mengembangkan potensi. Dalam mewujudkan hal tersebut, guru dituntut untuk memberikan respons dengan cara melek teknologi.

Kompetensi guru abad 21 telah memfokuskan dalam aspek yang luas. Pertama, pendidik melibatkan pembelajaran menggunakan teknologi (*learning to use technology*). Kedua, memfokuskan pada penggunaan teknologi dalam proses pengajaran dan pembelajaran (*using to learn*). Ketiga, pendidik dituntut untuk memiliki perangkat atau alat berteknologi baik untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar. Sebagai media

pembelajaran, teknologi dikaitkan dengan berbagai kegiatan yang digunakan untuk mengakses, mengumpulkan, dan mempersembahkan atau berkomunikasi mengenai informasi. Guru yang memiliki kemampuan baik dalam bidang teknologi akan lebih terbantu dalam proses pembelajaran dibandingkan guru yang belum mahir (Febrialismanto & Nur, 2019).

Teknologi yang dimaksudkan termasuk peralatan, seperti komputer, laptop, dan piranti lain. Aplikasi *software* dan rangkaian seperti internet, *wi-fi*, infrastruktur jaringan setempat (*local networking infrastructure dan teleconverence*). Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran akan membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien karena dapat mempermudah seorang guru dalam mendapatkan atau menyampaikan informasi (pesan atau isi, materi) pelajaran, dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian informasi lebih menarik atau terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan mendapatkan informasi. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa teknologi berperan penting sebagai alat bantu yang efektif dan efisien dalam proses belajar mengajar. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar adalah Canva.

Canva adalah aplikasi atau *software* pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat. Aplikasi tersebut memiliki dua versi, yaitu gratis dan berbayar. Canva dapat digunakan untuk mendesain powerpoint, lembar kerja peserta didik (LKPD), desain poster, menyusun infografis, dan sebagainya. Canva menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pemula dalam mengoperasikannya. Selain itu, Canva juga telah menyediakan ratusan template yang siap digunakan sesuai keinginan. Dengan demikian, aplikasi ini sangat mudah bagi pemula yang baru ingin belajar menggunakan Canva.

Digitalisasi pendidikan berlaku secara nasional, tanpa terkecuali di Kabupaten Majene, Provinsi Sulawesi Barat. Kabupaten Majene dikenal sebagai Kota Pendidikan. Sebagai Kota Pendidikan, sumber daya manusia yang dimiliki harus memiliki kualitas, termasuk dalam kemampuan digitalisasi. Tenaga pendidik harus memiliki kompetensi digital agar dapat memanfaatkan aplikasi-aplikasi penunjang proses belajar mengajar. Namun demikian, realita yang terjadi menunjukkan bahwa masih terdapat guru

yang belum mengoptimalkan aplikasi penunjang proses belajar mengajar seperti Canva. Oleh sebab itu, pengabdian ini dilakukan terhadap guru di Kabupaten Majene.

## II. METODE YANG DIGUNAKAN

Pengabdian dilakukan dengan melalui berbagai tahapan yang diuraikan sebagai berikut.

1. Tahap persiapan mencakup sosialisasi kegiatan yang akan dilaksanakan, melakukan studi pendahuluan, dan berkoordinasi dengan sekolah mitra untuk pelaksanaan PKM.
2. Tahap pelaksanaan
  - a. Penyusunan rencana pelaksanaan PKM untuk menyepakati waktu pelaksanaan dan jumlah peserta.
  - b. Melaksanakan pelatihan berdasarkan jadwal yang telah disepakati.
  - c. Melakukan pendampingan meliputi pemberian bantuan dan bimbingan pada proses penyiapan bahan ajar yang dibuat oleh guru dan hal-hal lain yang berkaitan dengan implementasi hasil pelatihan dengan cara melakukan komunikasi melalui virtual.
  - d. Monitoring dan evaluasi mengenai hasil kegiatan yang telah dilakukan dan identifikasi kendala-kendala yang dihadapi serta upaya untuk menyelesaikannya termasuk juga mengidentifikasi peluang-peluang untuk perluasan kegiatan yang lainnya.

## III. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan pengabdian dihadiri sebanyak 20 peserta yang berasal dari berbagai satuan pendidikan di Kecamatan Banggae, Kabupaten Majene. Pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui berbagai tahap yang diuraikan berikut ini.

1. Orientasi  
Orientasi merupakan tahap pengenalan kepada peserta mengenai kondisi pendidikan di era saat ini yang membutuhkan penerapan teknologi dalam pelaksanaannya. Pada tahap ini dilakukan *brainstorming* pentingnya digitalisasi pendidikan. Hal ini penting dilakukan agar peserta memiliki pemikiran terhadap pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Kemudian, pengenalan dilakukan pada perangkat yang akan digunakan yaitu Canva mencakup template yang telah tersedia, fitur-fitur, dan contoh hasil pemanfaatan.

## 2. Tutorial (Pendampingan Terstruktur)

Tutorial merupakan tahapan penjelasan materi dan menyajikan kepada peserta mengenai langkah-langkah yang dilakukan, mencakup: a) cara membuat akun, b) cara menelusuri template, c) cara mengedit atau mengubah template, d) cara menggunakan fitur, e) cara menyimpan hasil, dan f) cara penggunaan hasil dalam proses belajar mengajar.

## 3. Demonstrasi

Pada tahap ini, peserta melakukan praktik berdasarkan langkah-langkah yang dijelaskan pada tahap sebelumnya. Peserta secara mandiri mempraktikkan penggunaan Canva yang dibagi menjadi tiga tugas, yaitu (a) membuat LKPD, (b) membuat *power point*, dan (c) membuat video.

Dalam pelaksanaan pelatihan pemanfaatan Canva yang dilakukan, peserta memiliki antusias yang tinggi dan berperan aktif. Hal tersebut ditunjukkan melalui peran aktif selama pelatihan berlangsung meskipun terdapat perbedaan kemampuan antarsesama peserta. Kemampuan peserta terdiri atas tiga kategori sehingga pemateri melakukan adaptasi terhadap proses pelatihan dan mengoptimalkan peran peserta untuk menerapkan pembelajaran teman sejawat. Dengan demikian, seluruh peserta dapat berpartisipasi aktif.



**Gambar 1. Peserta Mengoperasikan Canva**

Berdasarkan Gambar 1, setiap peserta memiliki perangkat berupa laptop. Pada gambar tersebut menunjukkan bahwa peserta sedang membuka aplikasi Canva dan memperhatikan

tahapan-tahapan tutorial yang disajikan oleh pemateri.



**Gambar 2. Partisipasi Peserta**

Berdasarkan Gambar 2, salah satu peserta mengajukan pertanyaan kepada pemateri sebagai bentuk rasa ingin tahu secara komprehensif terkait penggunaan Canva. Hal ini juga merepresentasikan bahwa peserta antusias untuk mengeksplor penerapan Canva.



**Gambar 3. Pembelajaran Teman Sejawat**

Berdasarkan Gambar 3, salah satu peserta menerapkan pembelajaran rekan sejawat kepada peserta yang lain. Hal tersebut terjadi karena adanya perbedaan kemampuan yang dimiliki antarpeserta. Gambar tersebut menunjukkan bahwa dalam proses pelatihan terjadi komunikasi sesama peserta untuk saling berbagi kepada peserta lain yang dianggap membutuhkan pendampingan.



**Gambar 4. Presentasi Karya**

Berdasarkan Gambar 4, salah satu peserta mempresentasikan hasil karya media pembelajaran berupa video pembelajaran menggunakan Canva. Peserta tersebut menjelaskan proses pembuatan dari awal hingga akhir, seperti pemilihan template, penggunaan elemen, pemilihan kombinasi warna, hingga cara penggunaan animasi. Peserta yang lain diberikan kesempatan untuk bertanya dan memberikan komentar terhadap hasil karya peserta tersebut sebagai bentuk umpan balik.

Pelatihan yang dilaksanakan meliputi: a) cara membuat akun, b) cara menelusuri template, c) cara mengedit atau mengubah template, d) penggunaan fitur-fitur pada canva, dan e) penggunaan hasil dalam proses belajar mengajar. pelatihan yang telah dilaksanakan ini memberikan dampak positif kepada peserta untuk memahami dan memanfaatkan Canva sehingga dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Indikator capaian yang menjadi landasan penentuan keberhasilan pelatihan ini yaitu peserta dapat membuat LKPD, *power point*, atau video pembelajaran. Berbagai hasil karya peserta diuraikan sebagai berikut.



**Gambar 5. Lembar Kerja**



**Gambar 6. Slide Power Point**



**Gambar 7. Video Pembelajaran**

Gambar 5, Gambar 6, dan Gambar 7 merupakan hasil karya peserta berupa lembar kerja peserta didik (LKPD), *power point*, dan video pembelajaran berbasis kearifan lokal. Berbagai hasil karya tersebut merepresentasikan antusias peserta dan mampu memahami penjelasan pemateri. Namun demikian, tingkat kemahiran pengoperasian Canva yang dimiliki peserta pasca pelatihan berbeda-beda disebabkan oleh berbagai faktor.

Sebagai bahan refleksi dan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk mengemukakan komentar. Simpulan dari rumusan komentar yang dikemukakan bahwa pelatihan tersebut memberikan pengetahuan dan pemahaman yang baru kepada peserta karena dapat mengetahui dan memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif sehingga memantik keaktifan peserta didik dalam proses belajar mengajar.



Gambar 8. Refleksi Peserta



Gambar 9. Foto Bersama Pengabdi & Peserta

kepada Kepala UPTD Pendidikan Kecamatan Banggae sehingga pengabdian ini dapat dilaksanakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anita dan Siti Irene Astuti. 2022. Digitalisasi dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus terhadap Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1):1-12.
- Ceha, dkk. 2016. Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi pada Kegiatan Pembelajaran. *Ethos*, 4(1):131-138.
- Febrialismanto dan Hidayatun Nur. 2019. Kemampuan Guru Menggunakan TIK untuk Pengembangan di Taman Kanak-Kanak. *Kindergarten*, 2(2):101-111.
- Sufyan, Qurrotul A'yun Sufyan dan Abdul Ghofur. 2022. Pemanfaatan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Karakter Peserta Didik. *Mubtadi*, 4(1):62-71.
- Wijoyo, Hadion, dkk. 2021. *Transformasi Digital dari Berbagai Aspek*. Solok: Insan Cendekia.

#### IV. KESIMPULAN

1. Pelaksanaan PKM dapat meningkatkan kompetensi guru di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene dalam pemanfaatan Canva.
2. Pemanfaatan Canva pada pelaksanaan PKM dapat diinternalisasi dalam proses belajar mengajar oleh guru di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.
3. PKM pemanfaatan Canva dapat berkontribusi terhadap digitalisasi pendidikan di Kecamatan Banggae Kabupaten Majene.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian UNM dan Pemerintah Kabupaten Majene, khususnya