

PENYELENGGARAAN WORKSHOP CANVA UNTUK MEMOTIVASI GURU DALAM PEMANFAATAN TENOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PEMBELAJARAN DI UPT SMK NEGERI 7 PANGKEP

¹annisa Amelia Putri, ²a. Putri Elisa, ³syarifah Nahdiah, ³nurdevi Bte Abdul
^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Muhammadiyah Makassar

Annisaamelputri@Bg.Unismuhmakassar.Ac.Id

Abstrak

Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui kemampuan tenaga pendidik dalam bidang Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) seperti dalam hal memanfaatkan dan mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Tidak bisa dipungkiri bahwa tanpa adanya keahlian dalam pemanfaatan dan pengimplementasian teknologi sangat berpengaruh besar dalam dunia pendidikan khususnya kualitas seorang pendidik. Metode penelitian yang kami terapkan untuk menyelesaikan permasalahan ini dengan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengetahuan dan penguasaan guru dalam bidang teknologi masih sangat rendah. Hal ini dibuktikan dengan sarana yang digunakan oleh guru yaitu masih setia menggunakan buku paket untuk melaksanakan proses belajar mengajar. Masih banyak guru yang belum menggunakan sarana pembelajaran lainnya seperti presentasi dalam bentuk *powerpoint*, *video*, *google class*. *Zoom meeting*, *google meeting*, dll. Solusi dari permasalahan tersebut adalah dengan memberikan pelatihan bagaimana memanfaatkan teknologi pendidikan dengan baik melalui *Workshop* Canva kepada tenaga pendidik di UPT SMK Negeri 7 Pangkep agar proses pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik minat belajar peserta didik.

Kata Kunci: Canva, Pendidikan, TIK, Guru, Media Pembelajaran, Kompetensi

Abstract

The purpose of this article is to determine the ability of educators in the field of Technology, Information, and Communication (ICT) such as in terms of utilizing and implementing technology in the learning process. It is undeniable that without expertise in the use and implementation of this technology, it has a major influence in the world of education, especially the quality of an educator. The research method that we apply to solve this problem is a qualitative method. The results of this study indicate that the knowledge and mastery of teachers in the field of technology is still very low. This is evidenced by the facilities used by teachers, namely they are still loyal to using textbooks to carry out the teaching and learning process. There are still many teachers who have not used other learning tools such as presentations in the form of PowerPoints, videos, Google classes. Zoom meeting, Google meeting, etc. The solution to this problem is to provide training on how to use educational technology properly through Canva IT workshops for educators at UPT SMK Negeri 7 Pangkep so that the learning process is more fun and attracts students' interest in learning.

Keywords: Canva, Education, ICT, Teacher, Learning Media, Competence

PENDAHULUAN

Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan sangat berkaitan erat satu sama lain, khususnya di era digitalisasi seperti sekarang ini dimana guru dituntut untuk mampu memanfaatkan dan menguasai TIK dalam proses belajar mengajar.

Kemajuan Teknologi dalam dunia pendidikan mengharuskan stakeholder untuk mampu berinteraksi dengan kemajuan tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan berevolusi sangat cepat seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Jika guru tidak peka akan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi maka bisa disimpulkan bahwa ilmu atau pengetahuan yang diperolehnya akan sirna ditelan zaman. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD) mengungkapkan 60% guru di tanah air belum menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Padahal, KEMENDIKBUD menyebut Indonesia sekarang membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul.

Untuk itu pendidik harus terus mengasah kemampuannya setiap waktu, karena jika guru tidak mampu bersaing dalam perkembangan teknologi pendidikan maka dikhawatirkan peserta didik lebih maju dalam pengetahuan teknologi informasi dan komunikasi. Akibatnya proses belajar mengajar tidak berjalan secara efektif karena guru tidak bisa melakukan perannya sebagai seorang *role model* dalam pendidikan.

Hasil observasi di UPT SMKN 7 Pangkep, peneliti melihat masih banyak guru yang kurang terampil dalam memanfaatkan dan mengaplikasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Jika dilihat dari kenyataannya ini terjadi pada guru-guru yang sudah berusia tua, walaupun yang guru *junior* pun masih ada yang gagap pada kemajuan IT. Tanpa kemauan dan kemampuan guru, sebaik dan secanggih apapun teknologi pembelajaran tidak akan memperoleh hasil yang diharapkan, karena kunci dari keberhasilan pembelajaran di sekolah berasal dari guru itu sendiri.

Sebagai tenaga pendidik, mereka dituntut harus mampu berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang dapat membantu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditegaskan oleh Daryanto (2013:5) bahwa proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, penyampaian pesan dari siswa kepada penerima. Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat pesan yang ingin tersampaikan. Pesan tersebut dapat berupa informasi yang mudah dipahami oleh penerima (dalam hal ini peserta didik) tetapi juga dapat berupa informasi yang abstrak dan sulit untuk dipahami. Ketika pesan yang disampaikan tidak mudah diterima oleh penerima, media menjadi solusi yang dapat menyampaikan pesan.

Lebih lanjut, Sudjana dan Rivai (2013:2) menegaskan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

- Mengajar akan menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan minat belajar.
- Makna dari materi pelajaran akan lebih mudah tersampaikan sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan memungkinkan untuk lebih menguasai tujuan pembelajaran.
- Metode pengajar akan lebih bervariasi tidak hanya secara oral. Agar siswa tidak cepat merasa bosan dan tidak terlalu menguras tenaga guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- Siswa cenderung aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan narasi guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dsb.

Berdasarkan poin-poin yang dipaparkan diatas, media pembelajaran berguna untuk meningkatkan proses dan hasil pengajaran. Hal ini juga sejalan dengan teori perkembangan

Piaget, yang menegaskan bahwa terdapat tahap perkembangan seorang individu. Tahap manusia berpikir mengikuti tahap perkembangan berpikir dari kongkrit menuju abstrak.

Sebagai pemula yang tidak memiliki kemampuan dalam hal membuat desain media pembelajaran berbasis komputer, peneliti memilih aplikasi canva sebagai solusi yang sangat tepat untuk digunakan dalam sebagai media pembelajaran. Ada banyak fitur-fitur yang ditawarkan oleh aplikasi Canva yang mudah diaplikasikan sesuai dengan kebutuhan desainer (dalam hal ini tenaga pendidik). Canva untuk pendidikan sempurna bagi tenaga pendidik untuk mereka yang ingin menciptakan kelas yang kreatif, meningkatkan kolaborasi, dan melancarkan pekerjaan. Pada aplikasi Canva terdapat lebih dari 60.000 template mulai dari poster, catatan, info grafis, presentasi *PowerPoint*, dsb. Juga dengan jutaan gambar, ribuan font, dan lebih dari 800.000 ilustrasi dan *icon*. Platform Canva sangat intuitif untuk digunakan dan mudah untuk dipelajari khususnya untuk orang awam. Bukan hanya media pembelajaran, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk keperluan lain yang berkaitan dengan pendidikan. Misalnya, membuat desain brosur sekolah, *flyer* pemilahan sampah, membuat kolase foto, proposal kegiatan, slide presentasi rapat, dan lain-lain.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti tertarik untuk mengadakan *Workshop* Canva untuk meningkatkan kompetensi guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam proses belajar mengajar di UPT SMKN 7 Pangkep. Dengan media pembelajaran ini kami berharap guru dapat memberikan materi bahan ajar yang mudah diaplikasikan oleh tenaga pendidik dan dipelajari murid dengan baik.

LITERATUR

A. Kompetensi Guru

Menurut Charles dalam Mulyasa (2009: 25) mengemukakan bahwa “*competency as rational performance which satisfactorily meets the objective for a desired condition* (kompetensi merupakan perilaku yang rasional untuk mencapai tujuan yang dipersyaratkan sesuai dengan kondisi yang diharapkan)”.

Menurut Mahmud (2011: 107) “istilah kompetensi merupakan gambaran tentang apa yang seyogyanya dapat dilakukan seseorang guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik berupa kegiatan, berperilaku, maupun hasil yang dapat ditunjukkan”.

Mengacu pada pengertian kompetensi diatas, maka kompetensi guru dapat diartikan sebagai gambaran tentang apa yang harus dilakukan guru dalam melaksanakan pekerjaannya, baik dari segi kegiatan, tingkah laku maupun hasil belajar yang dapat ditunjukkan dalam pembelajaran.

Berdasarkan Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang guru ada beberapa kompetensi yang harus dikuasai guru, antara lain:

1. Kompetensi Pedagogik

Merupakan kemampuan atau keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran dengan peserta didik. Ada 7 aspek yang harus dikuasai guru dalam kompetensi pedagogik, yaitu pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman

terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum atau silabus, Perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, evaluasi hasil belajar, pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

2. Kompetensi Kepribadian

Kompetensi kepribadian merupakan kemampuan personal seorang guru dalam mencerminkan kepribadian seperti, beriman dan bertakwa, berakhlak mulia, arif dan bijaksana, berwibawa, jujur dan kepribadian lainnya yang bisa menjadi teladan bagi peserta didik serta masyarakat.

3. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial merupakan kemampuan guru sebagai bagian dari masyarakat dalam berkomunikasi yang santun, berbaur masyarakat sekitar dengan mengindahkan norma serta sistem nilai yang berlaku, serta menerapkan prinsip persaudaraan sejati dan semangat kebersamaan.

4. Kompetensi Profesional

Kompetensi profesional merupakan kemampuan guru dalam menguasai pengetahuan bidang ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni dan budaya yang diampunya. Hal-hal yang harus dikuasai guru dalam kompetensi profesional, yaitu menguasai pelajaran secara luas dan mendalam sesuai dengan standar isi program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu serta menguasai konsep dan metode disiplin keilmuan, teknologi, atau seni yang relevan, yang secara konseptual atau koheren dengan program satuan pendidikan, mata pelajaran, dan kelompok mata pelajaran yang akan diampu.

B. Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media pembelajaran

Standar kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK ditetapkan pada Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 mengenai Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru yang merupakan salah satu dari standar pendidik dan tenaga kependidikan. Standar tersebut memuat daftar kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional yang terintegrasi dalam kinerja guru.

Berdasarkan empat kompetensi tersebut, kompetensi yang memanfaatkan TIK terdaftar dalam kompetensi pedagogik dan profesional. Dalam daftar kompetensi pedagogik dan profesional dijelaskan bahwa salah satu kewajiban seorang guru adalah memanfaatkan TIK, dan pelaksanaannya dikategorikan dalam dua kelompok, yaitu:

1. Memanfaatkan TIK untuk kepentingan pengelolaan pembelajaran (Kompetensi Pedagogik).
2. Memanfaatkan TIK untuk berkomunikasi dan mengembangkan keprofesian berkelanjutan (Kompetensi Profesional).

C. Media Pembelajaran Interaktif

Menurut Pribadi (2017: 15) “media berdasarkan asal katanya dari bahasa latin, medium yang berarti perantara”. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara antara pengirim informasi yang berfungsi sebagai sumber atau resources dan penerima informasi atau receiver. Adapun menurut Arsyad (2011: 3) “kata media berasal dari

bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Riyana dan Rudi Susilana (2009: 7) menyatakan bahwa “media pembelajaran terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*)”. Media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana penyampaian pesan dan informasi dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Penggunaan media akan memungkinkan pembelajaran berlangsung pada diri siswa dan dapat digunakan untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini penulis, menggunakan aplikasi Canva.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Moleong (2007: 6) penelitian kualitatif merupakan: Penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Adapun jenis pendekatan penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek, apakah orang atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka maupun kata-kata (Setyosari, 2012). Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini dimaksudkan untuk memperoleh informasi mengenai kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif berbasis TIK di SMK Negeri 7 Pangkep.

B. Subjek dan tempat penelitian

Dalam penelitian ini, lokasi penelitian yang dijadikan sebagai sasaran peneliti dalam melaksanakan penelitian adalah berkenaan dengan judul penelitian ini yaitu di SMK Negeri 7 Pangkep. yang beralamat Jln. Muri Dg. Lulu Kecamatan Pangkajene Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2022

C. Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data observasi dan diskusi. Observasi digunakan untuk menemukan permasalahan permasalahan baik di lingkungan pembelajaran di kelas maupun permasalahan yang berkaitan dengan kompetensi guru yang mengajar. Diskusi berupa pelaksanaan *workshop* yang bertujuan untuk menjelaskan seputar aplikasi Canva, proses pengimplementasian Canva, dan manfaatnya.

D. Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data menggunakan model interaktif dari Miles dan Huberman untuk menganalisis data hasil penelitian. Komponen-komponen analisis data model interaktif menurut Miles dan Huberman (1984) (Sugiyono, 2020) diantaranya yaitu reduksi data (*data reduction*), penyajian data

(*data display*), penarikan kesimpulan atau verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

1. Reduksi data adalah sajian analisis yang mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal yang tidak penting dan mengatur sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhir dapat dilakukan. Dengan kata lain, reduksi data bertujuan mempermudah pemahaman terhadap data yang telah terkumpul dari hasil catatan lapangan dengan cara merangkum, mengklarifikasi sesuai masalah dan aspek-aspek permasalahan yang diteliti. Kegiatan yang dapat dilakukan dalam reduksi data ini adalah:
 - a. Mengumpulkan data dan informasi dari catatan hasil observasi, diskusi, dan dokumentasi yang diperoleh peneliti dari sumber penelitian.
 - b. Mencari hal-hal yang dianggap penting dari setiap aspek temuan penelitian.
 - c. Membuang data-data yang tidak diperlukan dari setiap aspek temuan.
2. Data display atau sajian data adalah menyajikan sekumpulan informasi yang tersusun dan memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam hal ini, penyajian data disajikan berdasarkan data yang diperoleh sesuai dengan fokus penelitian untuk disusun secara baik, runtut sehingga mudah dilihat, dibaca, dan dipahami. Kegiatan pada tahap ini adalah:
 - a. Membuat rangkuman secara sistematis seputar hasil diskusi yang berkaitan dengan permasalahan yang berkaitan dengan media pembelajaran.
 - b. Memberi penjelasan mendalam berdasarkan rangkuman yang dibuat sebelumnya.
3. Verifikasi atau penarikan kesimpulan yaitu kesimpulan yang ditarik dari semua hal yang terdapat dalam reduksi dan sajian data. Setelah melakukan reduksi dan sajian data, peneliti akan menyimpulkan apa yang telah menjadi temuan pada saat penelitian dilakukan.

HASIL PELAKSANAAN DAN PEMBELAJARAN

A. Hasil Pelaksanaan

Permasalahan yang dihadapi oleh guru di UPT SMK Negeri 7 Pangkep adalah terbatasnya pengetahuan dan keterampilan dalam mengoptimalkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dalam personal diri dari guru itu sendiri yaitu kurangnya kesadaran untuk melakukan perubahan ke arah yang lebih baik dan SDM yang dimiliki khususnya dalam pengetahuan, kemampuan, dan keterampilan guru menggunakan teknologi masih rendah sehingga membuta kualitas guru menjadi kurang baik dan berdampak buruk terhadap kinerja guru dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi selama proses pembelajaran tenaga pendidik hanya mengandalkan buku paket sebagai sarana pembelajaran. Masih banyak guru yang belum mampu untuk memanfaatkan sarana pembelajaran yang lain. Seperti, presentasi dalam bentuk *PowerPoint*, *video animasi*, *google class*, *Quizizz*, dan sebagainya. Oleh karena itu, untuk menciptakan suasana kelas yang efektif dan menyenangkan, disitulah peran teknologi harus dimaksimalkan dan optimalkan oleh tenaga pendidik. Solusi dari pemasalahan tersebut adalah dengan melaksanakan pelatihan bagi guru-guru di UPT SMK Negeri 7 Pangkep. Hal ini mendorong peneliti untuk memberikan pelatihan IT canva. Lebih lanjut, peneliti juga memberikan tips agar kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Adapun alasan dari peneliti mengangkat tema pada pelatihan ini untuk

memperkuat keterampilan dan kompetensi guru dalam penguasaan Teknologi Informasi, dan Komunikasi (TIK) Karena Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dalam meningkatkan keterampilan dalam TIK sangat mendukung model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 dan revolusi industri 4.0.

B. Pembahasan

1. Tahap persiapan

Mengembangkan program pematapan profesi keguruan (P2K) yang dibutuhkan oleh guru di UPT SMK Negeri 7 Pangkep. Dalam mempersiapkan sarana dan prasarana *workshop*, peneliti menyediakan pemateri yang mumpuni dalam bidang IT dan desain grafis.

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan *workshop* bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan IT bagi tenaga pendidik. Kegiatan tersebut dihadiri oleh mahasiswa Pematapan Profesi Keguruan (P2K) Universitas Muhammadiyah Makassar, Kepala Sekolah, para Guru dan staf UPT SMK Negeri 7 Pangkep. Kegiatan *workshop* ini menyajikan materi terkait dengan perencanaan dan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar. Seperti, *PowerPoint* dan video animasi. Berikut materi yang diberikan dalam kegiatan *Workshop* Canva:

- Memperkenalkan profil singkat Canva dan kegunaannya dalam dunia pendidikan.
- Menyajikan fitur-fitur yang disediakan di aplikasi Canva.
- Mendemonstrasikan tools, elements, dan template.
- Menyisipkan gambar dan audio.
- Menambahkan tulisan, title, animasi teks, efek transisi, background.
- Membuat poster animasi terkait dengan pendidikan
- Membuat *PowerPoint* bahan ajar untuk pembelajaran

Pelaksanaan *Workshop* ini melibatkan satu orang pemateri dan lima orang mahasiswa sebagai fasilitator kegiatan. Semua peserta diklat dibimbing untuk dapat membuat bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampuh.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dipusatkan oleh peneliti yang dilakukan untuk memastikan kegiatan berjalan sesuai rencana. Pada saat kegiatan berlangsung, masih banyak guru yang kurang memperhatikan. Disamping itu, beberapa guru yang memperhatikan selama pelatihan berlangsung cenderung kurang mengerti. Meskipun demikian, ada juga guru yang memperhatikan dan paham bagaimana cara mengoperasikan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar. Kemudian, peneliti melakukan evaluasi lebih lanjut pada pekan berikutnya, bahwa guru yang mengikuti kegiatan pelatihan Canva terbukti mampu meningkatkan kemampuannya, dan secara bertahap menguasai Canva yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Gambar 3.1 kegiatan pelaksanaan *Workshop* Canva



Gambar 3.2 Proses Pembelajaran Menggunakan Media Canva Setelah Pelaksanaan Workshop Canva



KESIMPULAN DAN SARAN

B. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang peneliti lakukan ada beberapa faktor penyebab rendahnya kualitas seorang guru. Diantaranya adalah kurangnya dukungan dari pemerintah dan juga berasal dari diri guru itu sendiri seperti masih kurangnya kesadaran dan kemauan untuk mengembangkan kualitas diri sejalan dengan perkembangan teknologi yang terbilang sangat cepat. Dewasa ini, guru dituntut untuk bisa memposisikan diri kedalam berbagai macam perubahan serta mampu untuk mengaplikasikan teknologi kedalam pembelajaran. Oleh karenanya, perlu dilakukan berbagai macam cara agar kemampuan guru dalam hal ini penguasaan TIK dalam pembelajaran harus ditingkatkan. Adapun solusi yang peneliti tawarkan untuk permasalahan ini yaitu guru diberikan pelatihan Canva untuk kemudian mengaplikasikannya dalam membuat bahan ajar yang efektif dan efisien. Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan bagi sebagian guru.

Dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran, peneliti berharap guru pendidik dapat mengaplikasikannya dalam proses belajar mengajar. Evaluasi diri sebagai tenaga pendidik sangat penting dilakukan secara berkala, karena seorang pengajar mengemban amanah yang sangat besar. Sebagai pendidik, tidaklah pantas menyalahkan peserta didik ketika tujuan materi pembelajaran belum tercapai karena bisa jadi kesalahan

tersebut terletak pada individual guru itu sendiri. Setiap anak diberikan keistimewaan potensi oleh Allah SWT dan tugas guru sebagai tenaga pendidik adalah menggali potensi tersebut serta mengarahkan dan memotivasi mereka. Kepala sekolah UPT SMK Negeri 7 Pangkep sangat mengharapkan agar setelah pelaksanaan pelatihan Canva ini, guru-guru sebagai peserta diklat dapat mengimplementasikannya sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mempercepat dalam mentransfer ilmu dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, kepala sekolah sangat berterima kasih kepada mahasiswa P2K Universitas Muhammadiyah Makassar atas terlaksananya kegiatan pelatihan Canva karena telah membantu tenaga pendidik yang ada di UPT SMK Negeri 7 Pangkep dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru sesuai dengan kebutuhan abad 21 dan revolusi industri 4.0.

C. Saran

Sebagai pendidik, tidaklah pantas menyalahkan peserta didik ketika tujuan materi pembelajaran belum tercapai karena bisa jadi kesalahan tersebut terletak pada individual guru itu sendiri. Setiap anak diberikan keistimewaan potensi oleh Allah SWT dan tugas guru sebagai tenaga pendidik adalah menggali potensi tersebut serta mengarahkan dan memotivasi mereka. Kepala sekolah UPT SMK Negeri 7 Pangkep sangat mengharapkan agar setelah pelaksanaan pelatihan Canva ini, guru-guru sebagai peserta diklat dapat mengimplementasikannya sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan sehingga dapat mempercepat dalam mentransfer ilmu dan memudahkan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Selanjutnya, kepala sekolah sangat berterima kasih kepada mahasiswa P2K Universitas Muhammadiyah Makassar atas terlaksananya kegiatan pelatihan Canva karena telah membantu tenaga pendidik yang ada di UPT SMK Negeri 7 Pangkep dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru sesuai dengan kebutuhan abad 21 dan revolusi industri 4.0.

Daftar Pustaka

- (N.D.). Pentingnya Teknologi Untuk Pendidikan. Retrieved October 25, 2022, From [Https://Stiaprima.Ac.Id/Syscontent/Quick_Content/C81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c](https://Stiaprima.Ac.Id/Syscontent/Quick_Content/C81e728d9d4c2f636f067f89cc14862c)
- Agustin, N. (N.D.). Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Smp Unis. Admin Digital Library. Retrieved January 25, 2023, From [Https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/17411-Full_Text.Pdf](https://Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id/Upload/17411-Full_Text.Pdf)
- Alexandromeo. (2021, December 7). *Apa Itu Canva? Pengertian, Fitur, Dan Cara Menggunakannya (Lengkap)*. Makinrajin. Retrieved October 25, 2022, From [Https://Makinrajin.Com/Blog/Canva-Adalah/](https://Makinrajin.Com/Blog/Canva-Adalah/)
- Arif, A. (2019, October 30). *Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Di Smkn1 Batusangkar – Automotive Engineering Department*. Automotive Engineering Department. Retrieved October 25, 2022, From [Http://Otomotif.Ft.Unp.Ac.Id/2019/10/30/Peningkatan-Kemampuan-Guru-Dalam-Pemanfaatan-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi-Dalam-Pembelajaran-Di-Smkn1-Batusangkar/](http://Otomotif.Ft.Unp.Ac.Id/2019/10/30/Peningkatan-Kemampuan-Guru-Dalam-Pemanfaatan-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi-Dalam-Pembelajaran-Di-Smkn1-Batusangkar/)

- Guru Berbagi | *Desain Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva*. (2022, May 30). Ayo Guru Berbagi. Retrieved October 25, 2022, From <https://Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id/Artikel/Desain-Media-Pembelajaran-Dengan-Aplikasi-Canva/>
- Hitomi. (N.D.). *Cara Persiapkan Kelas Jarak Jauh Dengan Canva Untuk Pendidikan*. Canva. Retrieved October 25, 2022, From https://Www.Canva.Com/Id_Id/Belajar/Cara-Persiapkan-Kelas-Jarak-Jauh-Dengan-Canva-Untuk-Pendidikan/
- Nissa, H. (2021, June 23). *Pembelajaran Berbasis Tik (Pembatik) Dalam Meningkatkan Level Kompetensi Tik Guru Di Indonesia*. Pusdatin. Retrieved October 25, 2022, From <https://Pusdatin.Kemdikbud.Go.Id/Pembelajaran-Berbasis-Tik-Pembatik-Dalam-Meningkatkan-Level-Kompetensi-Tik-Guru-Di-Indonesia/>
- Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pembelajaran Di Smkn1 Batusangkar – Automotive Engineering Department*. (2019, October 30). Automotive Engineering Department. Retrieved October 25, 2022, From <http://Otomotif.Ft.Unp.Ac.Id/2019/10/30/Peningkatan-Kemampuan-Guru-Dalam-Pemanfaatan-Teknologi-Informasi-Dan-Komunikasi-Dalam-Pembelajaran-Di-Smkn1-Batusangkar/>
- Pintek, P. (2021, June 17). *Pengertian Media Pembelajaran, Contoh Dan Manfaatnya Untuk Sekolah – Pintek Blog*. Pintek. Retrieved October 25, 2022, From <https://Pintek.Id/Blog/Media-Pembelajaran/>
- Shafarrinda, N. (2012, November 1). *Artikel Teknologi Informasi-Dan-Komunikasi*. Slideshare. Retrieved October 25, 2022, From <https://Www.Slideshare.Net/Alexsys2/Artikel-Teknologi-Informasidankomunikasi>
- Syarifuddin. (2021, Juli). *Model Lokakarya (Workshop) Dalam Pendidikan Profesi Guru. Teknologi Pendidikan, 6(2), 92-101*. <http://Ejournal.Uika-Bogor.Ac.Id/Index.Php/Educate/Article/View/5109/2739>
- Wernely. (2018, Mei 03). *Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Tk Aisyiyah Kota Dumai Wernely Wa. Neliti*. Retrieved October 25, 2022, From <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/258142-Upaya-Peningkatan-Kemampuan-Guru-Dalam-PE15d81e0.Pdf>
- Wuryandari, N. E. R., Apriani, A., & Widayati, C. C. (2022, Januari 17). *Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan Tik (Teknologi Informasi Dan Komunikasi) Di Tengah Pandemi Covid-19. Pengabdian Masyarakat (Andhara), 1(2), 44-51*. <http://Jurnal.Undira.Ac.Id/Index.Php/Jpmk/>
- Yusrizal, Safiah, I., & Nurhaidah. (2017, April). *Kompetensi Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Di Sd Negeri 16 Banda Aceh. Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(2), 126-131*.