

## WORKSHOP PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPOTENSI PARA GURU SMKN 7 PANGKEP

Nur Imam Mahdi M , Ikhsan Mubaraq  
<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

### Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para guru dalam menyusun bahan ajar digital/elektronik menggunakan aplikasi canva. Metode yang digunakan terdiri dari ceramah, praktik, demonstrasi dan diskusi. Pelaksanaan Workshop juga mendapatkan tanggapan dan saran para peserta terhadap kegiatan workshop penyusunan bahan ajar digital atau elektronik menggunakan aplikasi canva, yang mana secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik. Serta para guru berharap kembali ada kegiatan workshop maupun pelatihan dengan tema berbeda dapat dilakukan di SMK 7 Kota pangkep.

**Kata Kunci:** workshop, kompetensi, bahan ajar, aplikasi canva

### Abstrack

The purpose of this activity is to improve the competence and skills of teachers in compiling digital/electronic teaching materials using the Canva application. which method used consists of lectures, practices, demonstrations and discussions. Implementation of activities also get participants' responses and suggestions for workshop activities for preparing digital teaching materials or electronically using the Canva application, which overall the participants responded to positive and kind. As well as the teachers hope that there will be workshops and training activities again Different themes can be carried out at SMK Negeri 7 Pangkep City.

**Keywords:** workshop, competency, teaching materials, Canva application

### 1. Pendahuluan

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era industri 4.0 yang semakin berkembang mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan, termasuk salah satunya bidang pendidikan. Sehingga hal ini menuntut kalangan pendidik untuk selalu melek teknologi atau mampu beradaptasi dalam menggunakan kecanggihan TIK. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan inovasi-inovasi terbaru untuk menunjang optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran maupun bahan ajar baik itu berbentuk elektronik, interaktif dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, 2017). Beragam kemampuan TIK yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam kerangka melahirkan sistem pendidikan yang lebih baik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas (Elston, dalam Pudjianto et al., 2020).

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/about>

175| GPS

Penyusunan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan (Faisal et al., 2020). Sehingga penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bentuk bahan ajar (Monoarfa & Haling, 2021) Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017). Karena bahan ajar sangat berperan penting dalam optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Menurut (Prastowo, 2014) bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah: 1) Pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proses pembelajaran, sekaligus menyampaikan substansi yang diajarkan kepada siswa; 2) Pegangan siswa yang mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran, sekaligus ialah substansi kompetensi yang seyogyanya dipelajari atau dikuasi; 3) Mengukur pencapaian pembelajaran. Jadi, manfaat bahan ajar ini sangat berguna baik siswa maupun pendidik karena dengan adanya bahan ajar bisa mempermudah para pendidik untuk mentransfer ilmunya sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Melalui aplikasi canva para guru dapat mendesain media maupun bahan ajar semenarik mungkin untuk siswa, maupun menyuguhkannya dalam bentuk audio visual atau digital. Menurut (Setiawan & Jatmikowati, 2021) menyatakan bahwa ketersediaan bentuk, format dan pilihan desain pada canva dapat memberikan alternatif bagi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan bersifat efektif.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dengan menggunakan perangkat mobile maupun PC/Laptop. Canva juga memiliki berbagai macam template atau pilihan desain yang ingin dibuat, tidak hanya presentasi tapi menyediakan berbagai macam template worksheet, poster, video, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan aplikasi canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Penggunaan aplikasi canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Sehingga diperlukan kegiatan atau pendampingan untuk para guru dalam bentuk workshop penggunaan aplikasi canva dalam meningkatkan kompetensi TIK para guru SMK Negeri 7 Pangkep. Mitra yang dijadikan target dalam workshop ini adalah SMK Negeri 7 Kota Pangkep, Dari segi sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai, ketersediaan listrik di masing-masing kelas sudah ada. Sehingga hal ini tidak membatasi para guru dalam menggunakan media atau bahan ajar yang

menggunakan Teknolgi untuk dihadirkan di kelas. Namun, ketersediaan wifi yang memang belum menyeluruh di sekolah. Akan tetapi, acces internet kuat dan sudah ada, dikarenakan lokasi sekolah berada di tengah lingkungan tempat tinggal warga sekitar.

## 2. Metode

Kegiatan PKM ini akan dilaksanakan pada guru Sekolah smkn 7 pangkep. Kegiatan Workhshop ini dilaksanakan berdasarkan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah smkn 7 pangkep, yaitu Bapak Drs. Anas, M.Pd. dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada saat melakukan observasi awal kegiatan. Melalui pelaksanaan kegiatan workhsop ini diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi TIK para guru dalam mendesain bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran. Metode kegiatan Workhshop ini meliputi ceramah, praktek dan diskusi. Secara rinci metode yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah dimulai dengan membahas pengenalan aplikasi canva, mengenalkan fitur-fitur dan template yang dapat digunakan, baik berbentuk worksheet, presentasi, poster, buku, video dan bagian-bagian template desain dalam menyusun bahan ajar digital.

2. Metode praktek dan demonstrasi, yaitu mempraktekan dan mendemonstrasikan langsung penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva dan penggunaan template. Sebelumnya para guru akan diminta untuk menyiapkan draft resume bahan ajar yang akan didesain melalui aplikasi canva.

3. Metode diskusi selama pelatihan untuk membahas permasalahan yang muncul atau kesulitan para guru dalam menggunakan aplikasi canva.

- **Hasil observasi**

Dengan hasil observasi pada saat melakukan workshop di SMKN 7 PANGKEP 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 halhal 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.

## 3. PELAKSANAAN DAN HASIL KEGIATAN

Pelatihan Workhshop aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan teknologi aplikasi canva, guru sekolah menengah di SMKN 7 PANGKEP, dilaksanakan pada tanggal 12 oktober 2022 , dan diikuti oleh guru-guru sekolah .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 SMKN 7 PANGKEP diperoleh hasil bahwa pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran belum dilakukan secara optimal. Sebagai kerangka kerja yang dibutuhkan untuk pendidik di abad ke-21 menjadi hal pokok yang harus digiatkan sebagaimana yang telah digalakkan di negara-negara maju . Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka tim memberikan sebuah pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi untuk meningkatkan Technological Knowledge guru Sekolah Menengah di SMKN 7 PANGKEP .

Workshop 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.



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 .

#### 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut.

- 1) Peningkatan keterampilan para guru dalam mendesain bahan ajar yang menarik sudah memenuhi kriteria terampil dimana para guru sudah mampu menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi canva. Hal ini terlihat dari hasil design bahan ajar yang dibuat, dan
- 2) Peningkatan pemahaman dan kompetensi para guru menggunakan aplikasi canva dalam membuat dan mendesign bahan ajar digital atau elektronik yang menarik dilihat dari hasil analisis data angket setelah kegiatan workshop.

#### DAFTAR PUSTAKA

Beranda Jurnal:

<https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta/about>

- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266-270.
- Fuada, S., Ichsan, I. N., Pratama, H. P., Putri, D. I. H., Suranegara, G. M., Setyowati, E., & Fauzi, A. (2020). Workshop Internet-Of-Things untuk Guru dan Siswa Sekolah Menengah di Purwakarta, Jawa Barat, Guna Menunjang Kompetensi Era Industri 4.0. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 39-52. <https://doi.org/10.30734/jabdipamas.v4i2.938>
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157-163.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190-203.
- Megahantara, G.S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085-1092.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>