

PEMBINAAN GURU SD KOTA LANGSA MELALUI INOVASI MEDIA CANVA SEBAGAI UPAYA Mendukung DIGITALISASI DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA

Fitra Muliani¹⁾, Fazrina Saumi²⁾, Nishbah Fadhelina³⁾, Rizki Amalia⁴⁾

^{1,2)}Fakultas Teknik Universitas Samudra,

^{3,4)}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Samudra,
fitramuliani@unsam.ac.id

Abstract

The use of digital-based teaching media in learning is a teacher's effort to support the implementation of independent learning (merdeka belajar) with various media which are of course very diverse. Digital facilities that can be used as learning resources aim to improve the quality of the learning process by providing more space for students to explore. The use of teaching media, namely the Canva application, will enable teachers to teach with full innovation and creativity. This will have an impact on the learning process that attracts students' interest, besides that the learning process will not be boring and teach skills to students. The purpose of this activity is to assist and provide guidance to elementary school teachers in using Canva media in the Handayani cluster KKG partner group, Langsa City. The method or approach used is lectures, and direct practice. The results of this activity were: 1) 76% stated that participants strongly agreed that they were skilled at using Canva; b) 83% stated that they strongly agreed that the activities had an impact and the team was directly involved in outreach and training; c) 80% strongly agree that participants are satisfied and fully involved in PKM activities. Meanwhile, the implementation of this service program is expected to contribute to increasing the competence of teachers as educators who will facilitate the learning process which can affect student interest and facilitate student learning needs.

Keywords: elementary school teacher, canva, digitalization, kurikulum merdeka.

Abstrak

Penggunaan media ajar berbasis digital dalam pembelajaran, merupakan upaya guru dalam mendukung implementasi merdeka belajar dengan berbagai media yang tentunya sangat beragam. Fasilitas digital yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bertujuan untuk meningkatkan kualitas dari proses pembelajaran dengan memberikan ruang yang lebih banyak kepada siswa untuk bereksplorasi. Pemanfaatan media ajar yaitu aplikasi Canva akan menjadikan guru dapat mengajar dengan penuh inovatif dan kreativitas. Hal ini akan berdampak pada proses pembelajaran yang menarik minat siswa, selain itu proses pembelajaran akan menjadi tidak membosankan dan mengajarkan keterampilan kepada peserta didik. Tujuan dari kegiatan ini yaitu mendampingi dan melakukan pembinaan kepada guru Sekolah tingkat dasar dalam pemanfaatan media canva pada kelompok mitra KKG gugus Handayani Kota Langsa. Metode atau pendekatan yang digunakan yaitu ceramah, dan Pratik langsung. Hasil dari kegiatan ini yaitu: 1) 76% menyatakan bahwa peserta sangat setuju bahwa telah terampil menggunakan canva; b) 83% menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan berdampak dan tim terlibat langsung dalam sosialisasi dan pelatihan; c) 80% sangat setuju bahwa peserta puas dan terlibat penuh dalam kegiatan PKM. Sementara itu, Pelaksanaan program pengabdian ini diharapkan berkontribusi untuk meningkatkan kompetensi Guru sebagai pendidik yang akan memfasilitasi dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat siswa dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa.

Kata kunci: Guru SD, canva, digitalisasi, kurikulum merdeka.

PENDAHULUAN

Upaya Pemerintah dalam memajukan Pendidikan Indonesia adalah melalui transformasi atau perubahan kurikulum, Hal tersebut merupakan upaya pemulihan pembelajaran melalui program merdeka belajar. Pada era merdeka belajar ini guru didorong untuk berinovasi dan menciptakan pembelajaran yang bermakna, menyenangkan dan relevan yang sesuai dengan kebutuhan serta profil belajar siswa. Pembelajaran yang memiliki makna juga akan memengaruhi pembentukan karakter siswa yang mencerminkan keenam profil pelajar Pancasila, yaitu berpikir kritis, berkreasi, mandiri, memiliki keyakinan dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak baik, berjiwa gotong-royong, dan menghargai keberagaman global.

Berdasarkan hal tersebut, semua elemen yang terlibat dalam proses pembelajaran secara Bersama-sama membangun kolaborasi, baik melalui kolaborasi manajemen, sarana, dan fasilitas pada satuan Pendidikan. Sementara itu untuk tercapainya tujuan Pendidikan, maka guru sebagai agen perubahan mestilah berpartisipasi dan menjadi bagaian terdepan dalam mengatasi pembelajaran yang tidak menyenangkan, pembelajaran yang didominasi oleh guru sehingga menyebabkan pembelajaran tidak menyenangkan dan tidak bermakna bagi siswa. Hal yang demikian tentunya tidak diharapkan dalam proses pembelajaran, dengan demikian Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan penggerak dalam perubahan mestilah melakukan inovasi dalam pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan kebutuhan dan

profil belajar siswa.

Penggunaan media ajar berbasis digital dalam pembelajaran, merupakan upaya dalam mendukung implementasi merdeka belajar dengan berbagai media yang tentunya sangat beragam. Fasilitas digital yang tersedia sebagai sumber pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan memberikan lebih banyak peluang bagi siswa untuk menjelajahi dan belajar lebih mendalam. Sementara itu, beberapa penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh media ajar berbasis digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Rahmaniah (2021). Sejumlah tinjauan literatur telah menguraikan bahwa penggunaan berbagai jenis media, termasuk aplikasi berbasis internet, saat ini telah memberikan dukungan yang nyata dalam meningkatkan proses pembelajaran bagi siswa. Salah satu contohnya adalah penelitian yang mengevaluasi penggunaan aplikasi Canva for education, yang terbukti memberikan dampak positif yang signifikan pada perkembangan peserta didik. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, pembelajaran menjadi lebih menarik, memungkinkan guru untuk mengajar dengan tingkat kreativitas yang tinggi, dan memberikan peluang untuk mengajarkan berbagai keterampilan kepada siswa. Selanjutnya menurut Supradaka (2022) bahwa Canva merupakan aplikasi program *design online* yang menyediakan berbagai *tools* atau alat *editing* untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal.

Berdasarkan wawancara dengan salah satu ketua KKG Kota langsa, pemanfaatan media ajar berbasis digital yang bervariasi sudah diterapkan guru dalam proses pembelajaran, namun

belum maksimal sehingga hasilnya masih dirasa kurang optimal pada pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya skill Para guru dalam mengeksplor *tools* yang terdapat dalam aplikasi atau media digital yang digunakan, salah satunya adalah penggunaan *canva* dalam pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis secara *online* yang dapat diakses dengan menggunakan perangkat *mobile* maupun PC/Laptop. Selain itu, *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 (Purwasi. 2022).

Media *canva* ini memungkinkan siswa mendapatkan pemahaman konsep yang lebih baik dalam mempelajari setiap mata pelajaran. Di era menuju *Society 5,0* peningkatan teknologi semakin pesat. Bermunculan berbagai platform atau aplikasi yang mengklaim memiliki banyak keunggulan. Namun, bagi guru yang *Non-Tech Savvy* tetap saja akan mengalami kesulitan dalam memilih maupun menggunakan sebuah aplikasi.

Berdasarkan permasalahan dan kondisi tersebut, maka tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) perlu melaksanakan kegiatan “Pembinaan Guru SD Kota Langsa melalui inovasi media *Canva* sebagai upaya mendukung digitalisasi dalam Kurikulum Merdeka”. Tujuan dari kegiatan ini yaitu mendampingi dan melakukan pembinaan kepada guru agar skills dalam penggunaan *canva* dapat diakses dan dieksplor dalam mempersiapkan bahan ajar yang berkualitas dan menarik. Selain itu kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi dalam meningkatkan kompetensi dan keterampilan guru

dalam Menyusun bahan ajar. Sehingga pembelajaran akan semakin bermakna . seperti pendapat Rahmatullah, Dkk(2020) bahwa Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan Pendidikan yang berkualitas di sekolah.

Kegiatan PKM ini merupakan upaya mendukung program merdeka belajar dan kampus merdeka (MBKM) yaitu mendorong mahasiswa untuk memiliki pengalaman belajar diluar program studi dan membentuk jiwa mandiri dan profesionalisme serta memiliki kesempatan secara langsung untuk praktik dilapangan sebelum memasuki dunia kerja.

METODE

Cara pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan langsung, penyampaian informasi lisan, dan demonstrasi praktis. Sementara itu, langkah-langkah yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan ini mencakup:

A. Tahapan Persiapan

Pada tahap persiapan atau tahap awal, tim yang bertanggung jawab untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) melakukan observasi terhadap kelompok kerja Guru, yang dalam hal ini adalah gugus Handayani. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh guru-guru, terutama mereka yang mengajar di kelas tinggi, yaitu guru kelas 4, 5, dan 6. Selanjutnya, tim melakukan survei lokasi yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan PKM, yaitu Sekolah Dasar Negeri 1 Kota Langsa. Setelah masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra telah teridentifikasi, tim kemudian merumuskan solusi yang

dapat diterapkan pada tahapan pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

B. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pada tahapan kedua terdiri dari dua bagian yang berbeda, yaitu:

- 1) Sosialisasi, dan pembuatan akun canva
- 2) Praktek lapangan/ pelatihan
Pada tahapan ini, awalnya dilakukan pengantar materi canva terlebih dahulu, kemudian akan dilanjutkan dengan pelatihan inovasi canva dalam pembelajaran.

C. Evaluasi Kegiatan

Tahap ketiga akan mengamati sejauh mana pencapaian pelaksanaan PkM dan akan dinilai selama proses berlangsung. Evaluasi awal akan dilakukan oleh tim pelaksana dalam dua tahap kegiatan, yakni:

1. Kegiatan inti merujuk kepada aktivitas yang terjadi ketika pembinaan, pendalaman, dan praktik canva.
2. Selain dari kegiatan inti, terdapat juga kegiatan pendampingan yang dilaksanakan setelah tim pelaksana menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ini bertujuan untuk memastikan bahwa guru-guru telah memahami dan memiliki keterampilan dalam menerapkan canva, hal ini dilakukan untuk mempersiapkan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan profil belajar siswa.

Ilustrasi dari pendekatan masalah tercermin pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Pendekatan Masalah

Mitra aktif terlibat dalam seluruh rangkaian kegiatan, dimulai dari tahap awal dengan melakukan survei tempat dan mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi saat ini. Tim pengusul berkolaborasi dalam diskusi dengan mitra, yaitu ketua kelompok kerja guru (KKG) terkait permasalahan yang ada yaitu belum terampil dalam pemanfaatan media canva. Kemudian, ketua KKG bertindak sebagai koordinator untuk mengkomunikasikan program kegiatan kepada anggota KKG di Gugus 1 Handayani Kota Langsa dan memastikan tersedianya fasilitas tempat pelaksanaan kegiatan PkM. Setelah kegiatan pembinaan dan pelatihan media canva selesai dilaksanakan. Selanjutnya pihak mitra atau ketua KKG Kota Langsa dan tim pelaksana melakukan pendampingan penggunaan secara kontinu untuk melihat guru terampil dan ahli menggunakannya. Pada akhirnya dilakukan refleksi guna memberikan feedback bagi diri terhadap apa yang sudah dipelajari. Saran-saran dari pihak pengguna digunakan untuk perbaikan lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian yang dijalankan merupakan kolaborasi antara dosen Matematika dan dosen Pendidikan Matematika dari Universitas Samudra. Selain itu, kegiatan ini juga merupakan salah satu solusi yang diberikan oleh tim PKM, yaitu

pembinaan guru tingkat Sekolah Dasar melalui inovasi media pembelajaran berbasis IT, menggunakan media Canva. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan berbagi pengalaman terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital melalui platform Canva. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023, di SDN 1 Kota Langsa, dan diikuti oleh sejumlah guru yang tergabung dalam KKG Gugus 1 Handayani Kota Langsa.



Gambar 2. Sosialisasi pembuatan akun media Canva

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan berjalan dengan sangat baik, hal tersebut ditunjukkan dengan partisipasi Ketua, sekretaris dan peserta yaitu guru di wilayah KKG Gugus 1 Handayani hadir dan aktif. Selain itu, pihak terkait sangat mendukung dalam pelaksanaan kegiatan tersebut. Pada kegiatan sosialisasi tim PKM mendampingi peserta dalam membuat akun serta memberikan penguatan pentingnya berinovasi dalam pembelajaran dengan pemanfaatan IT yaitu menggunakan media canva. Peserta serta tim PkM berkolaborasi dalam berdiskusi dan berbagi informasi mengenai pemanfaatan media Canva serta permasalahan dalam pembuatan akun canva baik menggunakan web browser atau melalui android.



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan media Canva

Dari gambar diatas terlihat bahwa peserta sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan menggunakan media canva, kegiatan ini memberikan penguatan kepada agar dapat memberikan sentuhan digitalisasi dalam proses pembelajaran. Semantara itu, guru dapat membuat bahan ajar agar dapat memaksimalkan kegiatan fasilitas dalam belajar. Selain itu diskusi serta sharing juga berjalan interaktif, peserta yang dalam hal ini adalah guru tingkat SD langsung mempraktikkan dalam membuat bahan ajar baik berupa PPT, infografis dan video pembelajaran yang menarik sehingga siswa akan lebih bersemangat dan tidak bosan dalam belajar.



Gambar 4. Mahasiswa ikut terlibat dalam pelatihan Canva



Gambar 5. Foto bersama dengan peserta kegiatan

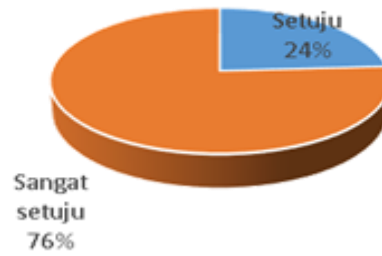
Berikutnya, tim PkM melakukan evaluasi saat kegiatan berlangsung untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan PkM. Hasil evaluasi ini direpresentasikan dalam diagram berikut:

1. Berdasarkan hasil pengisian kuesioner oleh para peserta maka dapat disimpulkan bahwa Sebanyak 20% peserta berpendapat bahwa mereka setuju, artinya peserta tertarik dan puas serta terlibat langsung dalam kegiatan PkM. Selain itu, sebanyak 80% menyatakan sangat setuju bahwa peserta terlibat secara langsung dalam kegiatan.



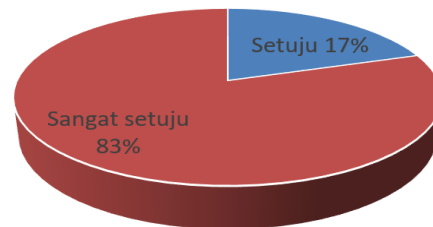
Gambar 6. Peserta puas dan terlibat penuh dalam kegiatan PkM

2. Sebanyak 24% peserta menyatakan setuju bahwa peserta dalam hal ini telah memahami dan telah terampil menggunakan canva sebagai inovasi dalam pembelajaran. Selanjutnya 76% menyatakan bahwa peserta sangat setuju bahwa telah terampil dalam pembuatan bahan ajar menggunakan canva baik dalam merancang PPT, poster, dan infografis sehingga tim berharap dengan adanya PkM ini dapat memberikan motivasi dan wawasan untuk merancang media ajar yang inovatif agar menarik dalam proses belajar mengajar.



Gambar 7. Persentase tingkat pemahaman menggunakan canva

3. Berdasarkan penilaian peserta, kegiatan ini memiliki dampak yang sangat signifikan dalam memotivasi dan memperluas wawasan berpikir. Dalam diagram, dapat dilihat bahwa 17% peserta menyatakan setuju, sementara 83% peserta menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memiliki dampak yang positif. Selain itu, tim terlibat secara langsung dalam penyelenggaraan sosialisasi dan pelatihan



Gambar 8. PkM sangat berdampak dan tim memberikan pelayanan dan arahan pada saat kegiatan dengan baik.

Langkah selanjutnya adalah mengevaluasi di luar kegiatan ini melalui kegiatan pendampingan. Ini dilakukan untuk memastikan bahwa guru-guru SD yang tergabung dalam Kelompok Kerja Guru (KKG) Gugus 1 Handayani telah memiliki keterampilan yang baik dalam menggunakan inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan Canva. Tim PKM terus melakukan komunikasi baik secara langsung

maupun melalui FGD dalam grup whatsapp.



Gambar 9. Produk Infografis pembelajaran menggunakan canva

Monitoring dan evaluasi selanjutnya dilakukan oleh Anggota Komisi Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat untuk memastikan tim telah melaksanakan kegiatan dan kebermanfaatannya program yang dirasakan oleh mitra.

SIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan program pengabdian masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Tingkat partisipasi peserta pelatihan penggunaan media Canva sangat baik dan interaktif. Para guru SD Kota Langsa yang menjadi peserta pelatihan terlibat secara aktif selama pelatihan berlangsung. Hal ini tercermin dari partisipasi mereka dalam diskusi dengan tim PkM tentang cara memanfaatkan Canva untuk merancang media ajar yang inovatif dan menarik.
2. Implementasi program pengabdian ini diharapkan dapat berperan dalam

meningkatkan kualifikasi guru sebagai pendidik yang mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang berdampak positif pada minat siswa dan mendukung pemenuhan kebutuhan belajar siswa.

3. Hasil survei yang telah dilakukan menunjukkan bahwa: a) 76% responden menyatakan sangat setuju bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan dalam menggunakan canva; b) 83% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan ini memiliki dampak positif, dan tim terlibat secara langsung dalam proses sosialisasi dan pelatihan; c) 80% responden menyatakan sangat setuju bahwa peserta merasa puas dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan PkM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM ingin mengucapkan terima kasih kepada Ketua KKG Gugus Handayani dan Kepala SD Negeri 1 Langsa atas fasilitas yang telah diberikan dalam mendukung kegiatan PKM ini. Juga, kami sangat berterima kasih kepada LPPM dan PM Universitas Samudra yang telah memberikan dukungan finansial melalui dana hibah untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat oleh dosen Universitas Samudra."

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmania, N, dkk. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran

- Mahasiswa PGMI pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal Madrasah Ibtidaiyah Educ)*, 6 (1): 1-133.
- Ramatullah, Dkk.(2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*. 12 (2) :307-307
- Purwasi LA dan refianti R. (2022). *Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar*. Community Engagement.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media Perancangan grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*.6(1): 2252-2256
- Saumi F, Muliani F, Amalia R. pengembangan e-modul berbasis augmented reality dengan model guided discovery learning pada materi vektor. *Jurnal Aksioma*.11(4):3850–9.