

Pelatihan Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mendukung Merdeka Belajar

Mas'ud Badolo^{1*}
Marwati Abd. Malik²
Reski Nasiati³
Rahmi Utami⁴
Rosdiana⁵
Rizka Juni Anisa⁶
Sartika Sulistiani Rindi⁷
Sari Tumbo⁸
Sri Handayani C⁹
Ulfa Ramadhani¹⁰

^{1*,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Muhammadiyah Parepare, Parepare, Indonesia

Umpar.Masud@gmail.com ^{1*)}
marwati.pare63@gmail.com ²⁾
reskinsti@gmail.com ³⁾
rahmiutami02@gmail.com ⁴⁾
rosdiana16f@gmail.com ⁵⁾
rizkajunianisa11@gmail.com ⁶⁾
sartikasulistianirindi01@gmail.com ⁷⁾
saritumbo@gmail.com ⁸⁾
srihandayanicumang01@gmail.com ⁹⁾
ulfa.ramadhanie@gmail.com ¹⁰⁾

Kata Kunci: [*Canva, Desain Grafis, Kreativitas Guru, Merdeka Belajar, Pembelajaran Inovatif*]

Abstrak: Pendidikan yang inovatif dan berkualitas sangat dibutuhkan untuk menciptakan generasi masa depan yang kompetitif, terutama di era digital saat ini. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMPN 5 Parepare bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendukung program Merdeka Belajar. Melalui pelatihan yang melibatkan 24 guru dan staf, peserta diperkenalkan pada fitur-fitur Canva, diikuti dengan demonstrasi, diskusi, dan praktek langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam membuat materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan didukung oleh buku panduan, pelatihan ini berhasil mendorong penggunaan Canva secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran, sehingga meningkatkan kualitas pengajaran di sekolah tersebut.

Published by:



Copyright © 2024 The Author(s)
This article is licensed under CC BY 4.0 License



Pendahuluan

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam menciptakan generasi masa depan yang unggul dan berdaya saing (Helmiah, et al 2022). Di era digital seperti sekarang, teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dalam proses pembelajaran (Kurniawan, 2016). Seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi dalam dunia pendidikan, kemampuan untuk memanfaatkan alat-alat digital menjadi semakin penting bagi para pendidik. Pendidikan yang berkualitas membutuhkan upaya terus-menerus dalam meningkatkan metode pembelajaran yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman (Nur Isnaini, et al, 2021). Kegiatan belajar mengajar memerlukan kreativitas, sehingga diharapkan siswa mampu mandiri dan kreatif. Oleh karena itu, guru dituntut untuk siap berkreaitivitas dengan ketersediaan sumber daya yang dimilikinya (Syahdan, 2022). Dalam implementasi kegiatan kelas, guru diharapkan menggunakan beragam media pembelajaran yang tepat (Syahdan, 2021; Herlinawati et al., 2022).

SMPN 5 Parepare sebagai lembaga pendidikan memberikan perhatian besar terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dengan menggunakan teknologi. Salah satu alat digital yang dapat memberikan dampak positif dalam hal ini adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan penggunaanya membuat berbagai jenis konten visual seperti presentasi, poster, infografis, modul, dan banyak lagi, dengan mudah dan cepat (Nur Isnaini, et al, 2021). Namun pada kenyataannya, mengimplementasikan aplikasi ini ke dalam proses pembelajaran bukan hal yang mudah untuk dilakukan guru.

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan di SMPN 5 Parepare, ditemukan bahwa masih banyak guru yang belum familiar dengan aplikasi ini atau belum memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pembelajaran mereka. Dalam konteks ini, Tim Proyek Kepemimpinan PPG Prajabatan, Universitas Muhammadiyah Parepare memandang perlu adanya serangkaian kegiatan yang dapat menjadi tahapan penyelesaian dari permasalahan tersebut. Solusi yang dapat dilakukan antara lain:

1. Pengenalan dan peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva
2. Pelatihan membuat desain dan pengembangan kreativitas guru dalam merancang materi ajar yang menarik
3. Pendampingan selama proses pelatihan dan pengadaan buku panduan setelah proses pelatihan selesai

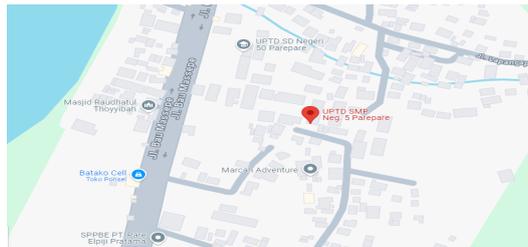
Solusi yang ditawarkan tersebut diformulasikan dalam proyek kepemimpinan dengan mengarah kepada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diberi judul "Pelatihan Desain Grafis melalui Aplikasi Canva sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mendukung Merdeka Belajar"

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva untuk para guru di SMPN 5 Parepare ini merupakan langkah strategis dalam mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Canva sebagai alat desain grafis online memberikan kemudahan bagi para guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik, visual, dan informatif serta mendukung dalam memenuhi kebutuhan siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu:

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dilaksanakan di SMPN 5 Parepare, yang berlokasi di wilayah tugas para peserta pelatihan. Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 29 Juli 2024, dimulai pukul 08.30 WITA dan berakhir pada pukul 12.30 WITA. Peta lokasi dapat dilampirkan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang tempat berlangsungnya kegiatan ini.



Gambar 1. Peta Lokasi SMPN 5 Parepare

Khalayak Sasaran/Mitra Kegiatan:

Sasaran dari pelatihan ini adalah para guru SMPN 5 Parepare yang belum familiar dengan aplikasi Canva dan belum memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pembelajaran di kelas. Penentuan peserta dilakukan berdasarkan hasil wawancara dan analisis kebutuhan yang dilakukan oleh tim panitia pelaksana sebelum kegiatan dimulai. Guru-guru yang menunjukkan minat tinggi dalam pengembangan keterampilan digital dan ingin meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas menjadi prioritas dalam pelatihan ini.

Metode Pengabdian:

Setelah memperoleh informasi yang dibutuhkan, Panitia pelaksana dalam hal ini mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare melakukan pelatihan penggunaan Canva pada tanggal 29 Juli 2024. Tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan meliputi:

1. Presentasi pengenalan Canva yang bertujuan memberikan pemahaman dasar tentang aplikasi tersebut
2. Demonstrasi penggunaan Canva untuk menunjukkan berbagai fitur dan fungsinya secara langsung
3. Sesi tanya jawab untuk menjawab pertanyaan peserta dan mengatasi kendala yang mungkin dihadapi
4. Praktek langsung di mana peserta dapat menerapkan pengetahuan mereka dengan mendesain materi ajar menggunakan Canva.
5. Pelatihan ditutup dengan penyerahan buku panduan karya tim pelaksana untuk mendukung implementasi yang berkelanjutan

Indikator Keberhasilan:

Keberhasilan dari pelatihan ini diukur melalui hasil karya yang dihasilkan oleh peserta selama praktek. Beberapa indikator keberhasilan telah ditetapkan, antara lain kemampuan peserta dalam menghasilkan desain materi ajar yang menarik dan sesuai

dengan tujuan pembelajaran, penggunaan elemen-elemen desain seperti ikon, gambar, dan bentuk yang relevan, serta pengaturan teks yang baik, termasuk pemilihan font, ukuran, dan tata letak. Selain itu, indikator lain mencakup kemampuan peserta dalam mengunggah dan menggunakan gambar atau media dari perangkat mereka sendiri, pemilihan kombinasi warna yang harmonis, serta pengaturan komposisi dan tata letak yang proporsional dan estetis.

Metode Evaluasi:

Evaluasi pelatihan dilakukan dengan menilai karya hasil praktek peserta berdasarkan indikator-indikator keberhasilan yang telah ditetapkan. Penilaian dilakukan secara kualitatif dengan fokus pada penerapan fitur Canva dan kreativitas yang ditunjukkan oleh peserta. Lembar penilaian yang berisi kriteria-kriteria tersebut digunakan oleh tim pelaksana untuk memberikan skor pada setiap karya, yang mencerminkan tingkat ketercapaian masing-masing indikator. Melalui metode evaluasi ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas guru dalam mendesain materi ajar yang lebih menarik dan efektif.

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan Program Proyek kepemimpinan ini berupa Pelatihan Desain Grafis melalui Aplikasi Canva sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mendukung Merdeka Belajar. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMPN 5 Parepare dengan jumlah peserta 24 orang yang merupakan guru dan staf pegawai.

Pada tahap awal kegiatan, pemateri mengenalkan aplikasi Canva beserta fitur-fitur yang ada di dalamnya untuk memberikan pemahaman dasar tentang aplikasi tersebut. Para peserta diarahkan untuk menginstal aplikasi atau mengakses melalui website, kemudian peserta dipersilahkan untuk login menggunakan akun belajar yang dimiliki. Penggunaan akun belajar memiliki keunggulan untuk dapat mengakses canva premium.

Tahap selanjutnya ialah demonstrasi, pada tahap ini pemateri memaparkan tentang kegunaan fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva termasuk bagaimana membuat desain dari awal, menggunakan template yang tersedia, dan mengintegrasikan elemen grafis. Guru-guru terlihat antusias dan terkesan dengan kemudahan yang ditawarkan Canva dalam mendesain poster, infografis, dan modul pembelajaran. Hal ini memperjelas bagaimana fitur-fitur tersebut bisa digunakan untuk menciptakan materi ajar yang menarik dan interaktif. Metode ini dapat membantu meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan aplikasi Canva. Saat demonstrasi berlangsung, tim pelaksana menyediakan bantuan langsung kepada peserta dengan pendampingan, membantu mereka mengatasi kesulitan teknis dan menjawab pertanyaan terkait penggunaan fitur Canva. Pendampingan ini sangat membantu peserta dalam memahami dan memanfaatkan fitur-fitur Canva dengan lebih efektif.



Gambar 2. Pendampingan Pelatihan Canva

Setelah pemberian materi dan simulasi langsung aplikasi canva moderator memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya dan berdiskusi bersama pemateri, sebagai upaya dalam mendapatkan umpan balik dari materi yang disampaikan. Secara umum diskusi berjalan dengan lancar dan hangat, beberapa peserta (guru) memberikan pertanyaan terkait penggunaan fitur terbaru yang diperkenalkan pemateri. Pemateri kemudian menjelaskan kembali fungsi fitur yang dimaksud, pemateri juga mencontohkan kembali cara penggunaannya.



Gambar 3. Sesi Diskusi

Diskusi diakhiri setelah dianggap cukup dan tidak ada lagi pertanyaan dari peserta (guru). Kemudian, pemateri mengajukan pertanyaan umpan balik terkait materi yang telah disampaikan. Berdasarkan tanggapan yang diterima, pelatihan Canva sangat bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas guru.

Sesi selanjutnya adalah sesi praktek langsung, peserta diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh dengan mendesain materi ajar mereka sendiri menggunakan Canva. Mereka dapat menguji berbagai fitur yang telah diperlihatkan selama demonstrasi dan mengembangkan desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka. Hasil karya dari praktek tersebut kemudian dievaluasi oleh Tim. Dari hasil evaluasi, sebagian peserta sudah mampu membuat desain dengan baik. Hasil evaluasi tersebut ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pesentase Keberhasilan

Penggunaan Fitur	Persentase (%)
Desain	100
Elemen	100
Teks	100
Unggahan	28
Kombinasi warna	66
Komposisi dan tata letak	64

Setelah melakukan evaluasi, pelatihan ditutup dengan foto bersama dan penyerahan buku panduan Canva yang berisi langkah-langkah penggunaan aplikasi serta tips dan trik desain. Buku ini dirancang oleh tim proyek kepemimpinan PPG Prajabatan, Universitas Muhammadiyah Parepare sebagai tim pelaksana kegiatan ini untuk mendukung peserta dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh dan memastikan penggunaan Canva yang berkelanjutan setelah pelatihan selesai.



Gambar 4 Sesi Foto Bersama Pelatihan Canva



Gambar 5. Penyerahan Buku Panduan Canva

Kesimpulan

Pelatihan Canva di SMPN 5 Parepare telah menunjukkan hasil yang positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam menggunakan alat digital untuk pembelajaran. Para peserta menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam penguasaan fitur dasar Canva, meskipun masih ada beberapa area yang perlu diperkuat, seperti pemahaman dalam mengatur komposisi warna dan tata letak desain. Untuk kegiatan berikutnya, disarankan untuk memperdalam pelatihan dengan fokus pada pemanfaatan fitur lanjutan Canva dan memberikan lebih banyak kesempatan praktek yang terarah, agar guru dapat lebih percaya diri dan mahir dalam menciptakan materi ajar yang lebih efektif dan menarik.

Ucapan Terimakasih

Kami ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada Pengelola Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan Universitas Muhammadiyah Parepare, Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Parepare, dan pihak UPTD SMPN 5 Parepare atas dukungan dan kontribusi dalam kesuksesan kegiatan pelatihan ini.

Referensi

- Helmiah, Fauriatun, dkk. (2022). Membangun Skill Desain Grafis Dalam Menghadapi Era 4.0. *Community Development Journal*, Vol. 3,129-133
- Herlinawati, H., Marwa, M. & Syahdan, S. (2022). *Workshop Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Berbasis Penggunaan Media Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bagi Guru Madrasah Aliyah Darul Muqomah Pekanbaru*. *Jurnal Pengabdian Mandiri* 1 (12)
- Kurniawan, A. (2016). *Ideologi Desain Grafis Indonesia*. *Jurnal Program Studi Desain Komunikasi Visual*, 1(2),81-91
- Nur Isnaini, Kairunnisak, dkk. (2021). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, (5)1, 291-295.
- Sopiansyah, Deni dkk. (2022). *Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka)*. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 4(1), 34-41
- Suryaman, M. (2020). *Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar*. 13-28. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/issue/view/956/>.
- Syahdan, S. (2022). *English Teachers' Readiness in ICT Applications for 21st Century Learning. Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6 (1), 20-30. DOI: <http://dx.doi.org/10.35931/am.v6i2.835>
- Syahdan, S., Herlinawati, H. & Marwa, M. (2021). *Learning Media and Strategies Used by English Students in Practice Teaching during the Pandemic*. *ETERNAL (English Teaching Journal)*, 12 (2), 107-116
- Vhalery, R., Setyastanto, A.M., & Leksono, A.W, (2022). *Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur*. *Research and Development Journal of Education*, 8(1), 185-201.
- Wijaya, I.G.N.S., Ciptahadi, G.O.C., Ayuningsih, N.P.M., Yasa, I.G.D., & Andyani, N.K.E.P, (2021). *Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SDN Tulangamapiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19*, 5(2), 248-257.