

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU SD INPRES 1 DOBONSOLO DISTRIK SENTANI KABUPATEN JAYAPURA

Yulius Palumpun¹⁾, Widodo¹⁾, Rosalin Theophilia Tayane^{1)*}

¹⁾Program Studi Sistem Informasi
Universitas Sains dan Teknologi Jayapura
Email : rosalintayane@gmail.com *

Abstrak

SD Inpres 1 Dobonsolo merupakan sekolah dasar yang terletak di kampung yahim distrik sentani kabupaten jayapura yang mayoritas peserta didiknya adalah warga masyarakat yang berdomisili disekitar sekolah atau yang jarak tempuhnya tidak terlalu jauh dari sekolah. Memegang status akreditasi sekolah Amat Baik, yang artinya SD Inpres 1 Dobonsolo telah memenuhi standar pendidikan bermutu menempatkan SD Inpres 1 Dobonsolo sebagai salah satu sekolah dasar yang cukup banyak diminati. Agar tetap memegang status sebagai sekolah yang bermutu, maka pelaksanaan proses pendidikan yang dilakukanpun harus berpegang pada nilai-nilai mutu. Menjadi bagian dari peradaban modern yang diwarnai dengan munculnya teknologi baru adalah sebuah keberuntungan jika mampu dimanfaatkan dengan baik. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran mampu memberikan nilai tambah pada sekolah dengan manfaat yang besar. Berdasarkan hasil survei dan diskusi yang dilakukan dengan guru-guru SD Inpres 1 Dobonsolo, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran yang dilakukan telah memanfaatkan beberapa teknologi, namun teknologi yang digunakan belum cukup berhasil untuk menarik minat semua siswa agar lebih fokus dan semangat dalam belajar. Oleh karena itu, solusi yang akan diberikan yaitu pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva bagi guru-guru SD Inpres 1 Dobonsolo. Adapun untuk proses pelatihan dan pendampingan, tim PKM menyediakan modul pembelajaran aplikasi Canva yang diberikan kepada guru-guru agar dapat digunakan sebagai panduan dalam membuat metode belajar yang lebih kreatif, interaktif dan inovatif. Hasil dari kegiatan pelatihan ini sebanyak 78% guru-guru sudah dapat menggunakan aplikasi Canva dengan baik.

Kata Kunci : Teknologi, Aplikasi Canva, Metode Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Revolusi industri 4.0 merupakan era disrupsi yang mengubah hampir semua bidang kehidupan, bahkan dimensi jarak, ruang dan waktu. Era disrupsi ditandai dengan pemanfaatan teknologi sepenuhnya [1], yang dibuktikan dengan proses konvergensi teknologi yang mengolaborasikan dua atau lebih entitas menjadi sebuah sistem, serta terjadinya perubahan dalam struktur sosial dengan terciptanya budaya baru dalam masyarakat.

Teknologi dipandang sebagai sebuah alat atau perangkat yang menyediakan akses kemudahan dalam bekerja, berkomunikasi, berinteraksi, bertransaksi, serta mampu mengubah proses yang kompleks menjadi sederhana. Pandangan teknologi seperti demikian tidaklah keliru, namun perlu dilengkapi lagi bahwa teknologi merupakan sebuah aturan atau prosedur, dimana yang namanya aturan jika tidak ditaati maka akan menghasilkan sanksi. Artinya, teknologi adalah medium yang memiliki dua sisi, positif jika dimanfaatkan sesuai aturan dan negatif jika dimanfaatkan diluar aturan atau tidak sesuai dengan aturan.

Pemanfaatan teknologi dilakukan secara masif saat ini adalah wujud adaptasi dan fleksibilitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan zaman. Salah satu bidang yang dengan serius menerapkan teknologi adalah bidang pendidikan. Penerapan teknologi dalam sistem pendidikan adalah upaya dan komitmen untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Peranan teknologi bagi pendidikan di abad ini memberikan banyak dampak positif jika dimanfaatkan dengan bijaksana. Aksesibilitas yang disediakan memberikan jalan bagi semua orang untuk bisa mendapatkan pendidikan dengan mudah tanpa dibatasi oleh letak geografis, keterbatasan fisik maupun kondisi sosial. Keterampilan dalam mengoperasikan teknologi diibartkan sebagai pengetahuan dasar yang harus dimiliki oleh semua orang, karena proses pembelajaran melibatkan dan memanfaatkan teknologi. Teknologi yang awalnya dijadikan sebagai support system dalam proses pembelajaran berubah fungsi menjadi core system, dimana sebagian besar aktifitas pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi. Oleh karena itu, keterampilan dalam memahami, mengoperasikan dan memanfaatkan teknologi sangat diperlukan [2].

Menjadi pendidik dalam hal ini adalah guru di era teknologi merupakan sebuah tantangan yang unik, dimana guru diperhadapkan dengan generasi yang sudah melek akan teknologi, generasi yang sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan menggunakan teknologi tanpa harus melalui pendidikan formal. Proses pembelajaran yang hanya mengandalkan metode pembelajaran tradisional dimana guru hanya menjelaskan dan siswa mendengar akan membuat suasana belajar terlihat membosankan dan siswa menjadi jenuh, yang bisa berdampak pada penurunan prestasi siswa. Sistem pembelajaran abad ini adalah sistem pembelajaran yang harus bersifat blended learning yang memadukan metode pembelajaran tradisional dan metode pembelajaran modern (pemanfaatan teknologi). Perubahan metode pembelajaran yang cenderung lebih banyak memanfaatkan teknologi, maka guru dituntut harus memiliki kompetensi terkait teknologi. Guru juga harus memiliki banyak pengetahuan tentang teknologi-teknologi terbaru yang dapat dimanfaatkan untuk proses pengajaran.

Tim PKM yang terdiri atas dosen dan mahasiswa bekerjasama dengan SD Inpres 1 Dobonsolo untuk melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva dengan tujuan untuk memperkenalkan penggunaan aplikasi Canva untuk proses pembelajaran, dimana aplikasi Canva merupakan aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis dan publikasi secara online [3][4][5]. Canva digunakan untuk pembuatan video, poster, flyer, kalender, dan membuat bahan ajar. Canva dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta menjadi media kolaboratif antara guru dan siswa.

2. METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan di SD Inpres 1 Dobonsolo distrik sentani kabupaten jayapura dan diikuti oleh 15 guru. Sebelum proses pelatihan dan pendampingan dilaksanakan, tim PKM melakukan pembekalan terhadap dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan. Selain itu tim PKM mempersiapkan modul materi pelatihan, absensi peserta, konsumsi peserta, serta perangkat (Laptop, LCD, dan Kamera dokumentasi). Pada kegiatan ini para peserta diminta untuk mempersiapkan laptop dan *handphone* untuk digunakan dalam pelatihan.

Berikut ini adalah metode pengabdian yang dilakukan, terdiri atas 3 tahapan, yaitu :

1. Tahapan persiapan, dimana pada tahapan ini tim PKM melakukan survei dan diskusi dengan guru-guru SD Inpres 1 Dobonsolo terkait penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan pada saat pelatihan. Setelah melaksanakan survei, tim pengabdian menyurat kepada Kepala Sekolah SD Inpres 1 Dobonsolo terkait pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva. Penyusunan materi dan pemateri dalam kegiatan pelatihan dan pendampingan juga dilakukan.
2. Tahapan pelaksanaan, dimana kegiatan pelatihan dan pendampingan dilakukan. Kegiatan pelatihan mengikuti jadwal guru, yaitu setelah selesai aktivitas sekolah dengan tujuan semua guru dapat mengikuti kegiatan. Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan dalam 3 hari, dimana hari pertama 3 jam, hari kedua 3 jam dan hari ketiga 2 jam.
3. Tahapan evaluasi, dimana pada tahapan ini dilakukan penilaian untuk mengetahui perbedaan kemampuan antara sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelatihan Aplikasi Canva

Kegiatan pelatihan dan pendampingan diawali dengan pemberian kuesioner kepada peserta pelatihan untuk mengetahui secara pasti pengetahuan peserta tentang aplikasi Canva (Tabel 1). Setelah selesai melakukan survei, dilanjutkan dengan proses persiapan pelatihan (gambar 1.) kegiatan pelatihan dimulai dengan pembukaan oleh ketua tim PKM (Gambar 2). Materi pelatihan aplikasi Canva dimulai dengan pengenalan tentang Canva dan manfaatnya, serta bagaimana penggunaan templete Canva. Setelah itu, materi selanjutnya adalah pengaturan elemen huruf, ukuran, bentuk, grafis, stiker pada templete. Hari kedua materi dimulai dengan cara mengunggah video dan foto kedalam templete, kemudian

dilanjutkan dengan membuat flayer, poster, kalender dan bahan ajar. Dokumentasi kegiatan pelatihan disajikan dalam Gambar 3.



Gambar 1. Persiapan Pelatihan Aplikasi Canva



Gambar 2. Sambutan ketua tim PKM dan Penyampaian Materi Pertama



Gambar 3. Proses Pelatihan Aplikasi Canva



Gambar 4. Hasil Desain Canva Peserta Pelatihan

3.2. Evaluasi Kegiatan

Setelah kegiatan pelatihan dilaksanakan, tim PKM melakukan survei menggunakan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang sudah diberikan. Pada Tabel. 1

Tabel 1. Hasil Survei kepada peserta pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi canva

No	Pertanyaan	Sebelum Pelatihan			Setelah Pelatihan		
		B (%)	C (%)	K (%)	B (%)	C (%)	K (%)
1.	Mampu menggunakan templete aplikasi Canva	0	10	90	80	20	0
2.	Mampu mengatur huruf, ukuran, bentuk, grafis, stiker pada templete	0	10	90	80	20	0

3.	Mampu Mengunggah Video dan Foto kedalam templete	0	10	90	80	20	0
4.	Membuat flayer, poster, kalender, dan bahan ajar	0	0	100	70	30	0
Rata-rata (%)		0	8	92	78	22	0

Keterangan :

- B = Baik, mahir menggunakan aplikasi/sering menggunakan aplikasi
- C = Cukup, bisa menggunakan aplikasi tetapi tidak mahir/pernah mempelajari tetapi belum menguasai/pernah menggunakan aplikasi tetapi sudah lama tidak menggunakannya lagi
- K = Kurang, belum pernah memakai atau mempelajari

4. SIMPULAN

Kegiatan PKM yang dilaksanakan di SD Inpres 1 Dobonsolo melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva menjadi inputan positif bagi peserta pelatihan yaitu guru-guru. Pada pelatihan aplikasi Canva ini diberikan modul materi aplikasi Canva yang bisa menjadi referensi bagi pengembangan metode pembelajaran mereka. Hasil evaluasi berdasarkan sebelum melakukan pelatihan dan setelah melakukan pelatihan menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan, dimana sebelum pelatihan prosentase kemampuan peserta yang masuk dalam kategori baik 0 %, cukup 8 % dan kurang 92%. Sedangkan setelah mengikuti pelatihan prosentasenya berubah menjadi baik 78 %, cukup 22 % dan kurang 0 %.

5. SARAN

Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan, diharapkan setiap guru yang telah mengikuti kegiatan pelatihan terus melatih penggunaan aplikasi Canva untuk fitur-fitur lain yang tersedia didalam modul aplikasi Canva, sehingga mereka dapat memanfaatkan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran secara maksimal.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami tim PKM menyampaikan terimakasih kepada Dr. Yuyun N. Ali Kastela, M.Pd selaku Rektor Universitas Sains dan Teknologi Jayapura dan Dr. Ir. Jusuf Haurissa, MT selaku Kepala LPPM Universitas Sains dan Teknologi Jayapura atas dukungan bagi kami tim PKM sehingga kegiatan pengabdian dapat diselesaikan dengan baik, serta ucapan terimakasih kami untuk Ibu Alfonsina Yohana Oluwa, S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Inpres 1 Dobonsolo yang telah bersedia meluangkan waktu menerima kami tim PKM untuk melakukan kegiatan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva. Besar harapan kami tim PKM semoga kita semua selalu dalam lindungan Tuhan Yang Maha Esa.

7. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Eko Risdianto, "Analisis Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0," Anal. Pendidik. Indones. di Era Revolusi Ind. 4.0, p. 1, 2019, [Online]. Available: https://www.academia.edu/38353914/Analisis_Pendidikan_Indonesia_di_Era_Revolusi_Industri_4.0.pdf
- [2] S. Marianingsih et al., "Digital-based human resources training for DPD KNPI Papua Province in the Tanah Tabi customary region," Community Empower., vol. 8, no. 7, pp. 979–983, Jul. 2023, doi: 10.31603/ce.9351.
- [3] Q. Jafar Adrian et al., "Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan," J. Soc. Sci. Technol. Community Serv., vol. 3, no. 2, p. 187, Sep. 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2020.
- [4] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, and D. E. Sari, "Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang," Din. J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 6, no. 1, pp. 171–180, 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i1.8340.
- [5] M. Resmini, Setya; Satriani, Intan; Rafi, "PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2023.