

WORKSHOP PENGGUNAAN CANVA PADA KURIKULUM MERDEKA DI SDN KECAMATAN HAMPARAN PERAK

Halimatussakhiah¹, Muharrina Harahap², Elvi Mailani³, Fahrur Rozi⁴,
Khairunnisa⁵

^{1,2,3,4,5}Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Medan

Surel: halimatussakhiahnst11@unimed.ac.id

Abstract: The service activities are carried out with the aim of creating independent teachers by providing education, training and workshops for teachers to be able to develop themselves in utilizing smart technology as a learning medium in elementary schools using the independent curriculum. This activity focuses on creating learning media products using Canva. The partner for this activity is SDN Hamparan Perak District which includes three schools involving 40 teachers. Service activities are packaged through workshops using lecture and presentation methods followed by discussions, questions and answers and practice in making simple learning media products. Service is carried out in four stages, namely preparation, implementation, assessment and evaluation. The results of this service activity show that teachers are able to implement applications and design teaching materials in the Canva applications which produce smart technology-based learning media.

Keyword: Independent Curriculum, Canva

Abstrak: Kegiatan pengabdian dilakukan bertujuan untuk menciptakan guru yang mandiri dengan memberikan pendidikan, pelatihan, dan workshop kepada guru untuk dapat mengembangkan diri dalam memanfaatkan teknologi pintar sebagai media pembelajaran di SD pada kurikulum merdeka. Kegiatan ini berfokus pada pembuatan produk media pembelajaran menggunakan Canva. Mitra kegiatan ini adalah SDN Kecamatan Hamparan Perak yang meliputi tiga sekolah dengan melibatkan 40 guru. Kegiatan pengabdian dikemas melalui kegiatan workshop menggunakan metode ceramah dan persentasi dilanjutkan dengan diskusi, tanya jawab dan praktik pembuatan produk media pembelajaran sederhana. Pengabdian dilakukan dengan empat tahapan, yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan, penilaian dan evaluasi. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa guru mampu mengimplementasikan aplikasi dan merancang materi ajar dalam aplikasi Canva yang menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi pintar.

Kata Kunci: Kurikulum Merdeka, Canva

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan tonggak awal seseorang dalam menuntut ilmu pengetahuan. Setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan dalam kehidupannya. Tujuan pendidikan di Indonesia adalah suatu tempat yang dapat mengembangkan keterampilan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa untuk menjalankan kehidupannya sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan merupakan salah satu hal yang paling

penting untuk mempersiapkan kesuksesan di masa mendatang ditengah-tengah tantangan persaingan di era globalisasi (Darsyah, 2023).

Selain itu, adanya pendidikan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk manusia yang berkualitas untuk negara. Salah satu wadah anak untuk mengeksplorasi dirinya yakni di sekolah dengan adanya bimbingan dari guru dan beradaptasi dengan lingkungan sekolah. Pendidikan

Diterima pada : 12 Juni 2024; Disetujui pada : 20 Juni 2024; Dipublikasi pada : 21 Juni 2024

awal yang dijalani seseorang yakni pada tingkat Sekolah Dasar (SD). Diketahui bahwa pendidikan ditingkat dasar (SD) saat ini sudah semakin maju dengan berbagai teknologi sebagai pendukung pembelajaran. Pada tingkat SD sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran dimasa pasca pandemi seharusnya sudah diupgrade dengan fitur-fitur canggih. Begitu pula dengan kualitas mengajar guru yang seharusnya baik, tetapi temuan dilapangan ditemukan bahwa terdapat guru yang masih mengajar tidak menggunakan media pembelajaran sebagai alat pendukung mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan ke siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran (Atsani, 2020).

Resiko yang akan dialami siswa jika guru tidak menggunakan alat peraga atau media pembelajaran adalah siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran, tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal materi yang disampaikan sulit untuk diterima siswa dan lain sebagainya. Ammy & Wahyuni (2020) mengemukakan bahwa media pembelajaran pada proses pengajaran efektif digunakan untuk memvisualisasi materi dan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dan memberikan motivasi belajar siswa. Maka diperlukan media pembelajaran yang disesuaikan dengan zaman ini di SDN Kecamatan Hamparan Perak Kab. Deli Serdang yang berjumlah 40 guru.

Masalah yang dihadapi mitra adalah sulitnya memanfaatkan pembelajaran berbasis digital sebagai media pembelajaran di SDN Kec. Hamparan Perak Kab. Deli Serdang pasca pandemi Covid-19 khususnya pada

kurikulum merdeka. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media pembelajaran; media berfungsi sebagai alat untuk mempermudah pembelajaran dan membantu guru menyampaikan pengetahuan (Sapriyah, 2019). Sangat dibutuhkan pendampingan dalam pembelajaran berbasis teknologi khusus untuk guru SD yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi yang diharapkan.

Pembelajaran Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam di mana konten akan lebih optimal agar peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi. Penerapan pembelajaran kurikulum merdeka di SDN Kecamatan Hamparan Perak Kab. Deli Serdang sudah mulai diterapkan oleh pemerintah mulai tahun 2022 semester genap.

Pembelajaran pada kurikulum merdeka berbasis teknologi pintar difokuskan pada peningkatan guru dalam membuat media pembelajaran, pengenalan perangkat mengajar berbasis digital, serta bertujuan untuk melatih pengalaman guru dalam penggunaan teknologi. Terdapat unsur penting dalam definisi pendidikan secara nasional, yaitu usaha sadar dan terencana, mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan bagi peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi yang dimilikinya (Hanafy, 2014).

Media termasuk alat peraga akan berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat memberikan pengalaman belajar yang bermakna, mengaktifkan dan menyenangkan anak (Andrijati, 2014). Pada kurikulum merdeka, diharapkan guru dapat

mengimplementasikan pembelajaran yang kreatif, aktif dan inovatif bagi siswa. Kurikulum merdeka memfokuskan pembelajaran yang berbasis projek untuk mengembangkan soft skills siswa, dan penyesuaian materi dengan konteks dan muatan lokal.

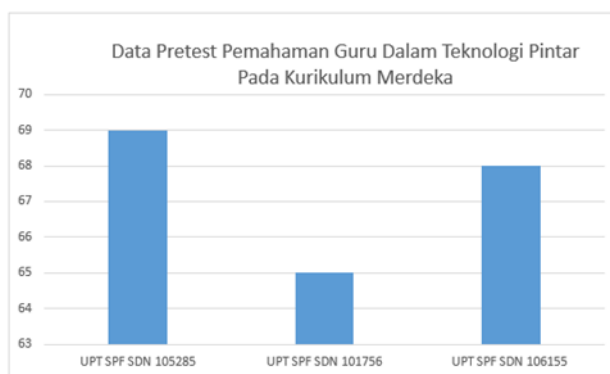
METODE

Workshop penggunaan teknologi pintar pada kurikulum merdeka merupakan tujuan utama dari pelaksanaan program pengabdian kemitraan masyarakat dengan menggunakan metode pendekatan yang ditawarkan terhadap pelaksanaan kegiatan dengan model pendampingan.

Berikut langkah- langkah sebagai berikut : 1) Tahap persiapan; 2) Tahap pelaksanaan ; 3) Tahap penilaian, 4). Tahap evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat diawali dengan melakukan *pretest* terhadap kompetensi guru di SD mitra terkait penggunaan teknologi pintar pada kurikulum merdeka. *Pretest* dilakukan untuk melihat pemahaman guru dalam penerapan teknologi pintar pada kurikulum merdeka. Berikut hasil *pretest* yang diperoleh pada tahap persiapan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penilaian *Pretest*

Merujuk pada hasil Gambar 1, terlihat bahwa hasil *pretest* yang dilakukan terdapat rata-rata *pretest* pemahaman guru tentang penggunaan teknologi pintar pada kurikulum merdeka pada UPT SPF SDN 105285 sebesar 69, UPT SPF SDN 101756 sebesar 65 dan UPT SPF SDN 106155 sebesar 68. Dalam hal ini diperlukan untuk tahapan lanjutan yakni dengan memberikan materi terkait penggunaan teknologi pintar dalam kurikulum merdeka.

Kegiatan selanjutnya narasumber menyajikan video mengenai pengenalan teknologi pintar meliputi *Canva* yang

diambil dari portal YouTube. Tujuan kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik siswa dalam belajar dan sebagai fasilitas belajar. Media yang bergerak dalam bentuk digital memiliki banyak informasi mengenai dalam negeri maupun luar negeri, yang terbentuk dalam tulisan, gambar, video dan lain sebagainya (Ayu, 2017).

Pertemuan pertama pada kegiatan workshop yaitu dengan mengadakan pengamatan video yang

disajikan oleh narasumber, selanjutnya didiskusikan antar guru tentang hal apa saja yang ditemukan pada video. Pada proses kegiatan diskusi, guru terlihat antusias terhadap kegiatan yang dilakukan terlihat banyak guru yang berpartisipasi dalam menjawab pertanyaan narasumber dan memberikan pertanyaan terkait video yang disajikan. Guru dapat menjelaskan dengan baik tentang teknologi pintar dan komponen dalam teknologi pintar serta penggunaannya.

Materi pada pertemuan kedua workshop yakni menyajikan terkait penggunaan teknologi pintar dalam

kurikulum merdeka adalah mengenai penggunaan *Canva*. Penerapan teknologi pintar yang dilatih narasumber berbasis video, power point interaktif dan materi ajar, maka *Canva* menjadi teknologi yang mudah diterapkan guru dalam penggunaan teknologi pintar dalam kurikulum merdeka. Guru yang sudah pemahaman terkait *Canva* diminta untuk membuat produk ajar versi kreasi sendiri. Sebelumnya, guru telah diberikan instruksi untuk membuat suatu media pembelajaran dengan menggunakan *Canva*. Gambar 2 merupakan contoh media pembelajaran yang dihasilkan guru.



Gambar 2. Contoh Media Pembelajaran Pertama Dengan Canva

Gambar 2. Menunjukkan bahwa guru belum maksimal memanfaatkan fitur yang ada di aplikasi *Canva*. Terlihat sedikit penjelasan terkait materi yang disajikan, tidak banyak warna yang ada pada poster, garis pada poster sebagai tanda panah juga masih menggunakan manual. Guru yang merancang poster dengan aplikasi *Canva* pada Gambar 2 memilih untuk fokus dalam membahas

bagian-bagian dari tubuh dengan sedikit animasi atau warna yang diberikan.

Merujuk contoh media pembelajaran pertama dengan aplikasi *Canva* yang dirancang guru, maka tim pelaksana pengabdian mengadakan kegiatan lanjutan dengan memberikan pendalaman materi terkait mengaplikasikan *Canva* untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran yang lebih memanfaatkan fitur yang ada di *Canva*.

Kegiatan pada pertemuan ketiga guru diinstruksikan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk apapun (poster, presentasi, atau video) dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan diunggah pada laman

link yang disediakan pelaksana. Contoh hasil pembuatan media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru diberikan pada Gambar 3. Gambar 3 menyajikan beberapa hasil media pembelajaran yang telah dikembangkan.

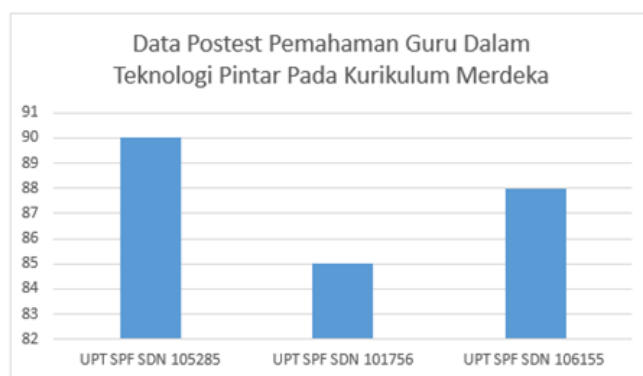


Gambar 3. Contoh Poster Dengan *Canva*

Gambar 3 menunjukkan media pembelajaran berupa poster yang telah dikembangkan guru berdasarkan penggunaan teknologi pintar yaitu *Canva* dan dapat diterapkan pada proses pembelajaran. Adapun perbandingan yang terlihat dari rancangan pertama media pembelajaran yang berupa poster dengan rancangan kedua yang dikembangkan guru yakni terlihat komponen gambar dan warna yang menarik untuk siswa serta informasi terkait dari masing-masing gambar yang diberikan. Kegiatan pengabdian kemitraan masyarakat yang dilakukan

dapat menghasilkan produk media pembelajaran yang cukup memuaskan, akan tetapi, ada beberapa guru perlu dalam bimbingan dalam penggunaan teknologi pintar.

Pada tahap penilaian dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian kemitraan masyarakat dengan pengambilan data *post test* untuk melihat tingkat pemahaman guru dalam penggunaan teknologi pintar dalam kurikulum merdeka. Berikut hasil dari data *posttest* tentang pemahaman guru dalam penggunaan teknologi pintar pada kurikulum merdeka dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Penilaian *Posttest*

Merujuk pada hasil Gambar 4, terlihat bahwa hasil *posttest* yang dilakukan terdapat rata-rata *pretest* pemahaman guru tentang penggunaan teknologi pintar pada kurikulum merdeka setelah pemaparan materi yang diberikan oleh narasumber pada SDN Kecamatan Hamparan Perak UPT SPF SDN 105285 sebesar 90, UPT SPF SDN 101756 sebesar 85 dan UPT SPF SDN 106155 sebesar 88. Dalam hal ini peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan teknologi pintar dalam kurikulum merdeka. Terlihat guru yang dapat membuat media pembelajaran dalam bentuk poster, power point interaktif dan video pembelajaran yang menarik dalam aplikasi *canva*. Selanjutnya guru juga mampu menjawab soal *posttest* terkait teknologi pintar dalam kurikulum merdeka.

Pada tahap terakhir dalam pengabdian ini adalah tahap evaluasi berdasarkan kegiatan yang dilakukan dengan menganalisis data yang diperoleh dari data hasil *pretest* dan *posttest*. Merujuk pada data hasil *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan bahwa pengabdian dengan melaksanakan workshop ini berhasil dilakukan tim pelaksana pengabdian kemitraan masyarakat terlihat adanya peningkatan pemahaman guru terkait penggunaan

teknologi pintar dalam kurikulum merdeka.

KESIMPULAN

Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan guru pengalaman baru dalam membuat media pembelajaran teknologi pintar yaitu dengan aplikasi *Canva*. Selain itu, kegiatan berjalan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan. Dengan menggunakan teknologi pintar, guru dapat membuat produk media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa SD.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih tim pelaksana pengabdian kemitraan masyarakat memuat apresiasi yang diberikan kepada pihak-pihak yang telah berperan dalam pengabdian, baik dalam bentuk support dana yaitu kepada Universitas Negeri Medan, perizinan pengabdian kemitraan masyarakat yaitu kepada SDM Kecamatan Hamparan Perak, Kabupaten Deli Serdang, maupun yang membantu dalam pengambilan data.

DAFTAR RUJUKAN

- Ammy, P. M. & Wahyuni, S. (2020). Analisis motivasi belajar mahasiswa menggunakan video pembelajaran sebagai alternatif pembelajaran jarak jauh (PJJ). *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), 27-35. <https://jurnal.una.ac.id/index.php/jmp/article/view/1354>
- Andrijati, N. (2014). Penerapan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran matematika sekolah dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 31(2), 123-132. <https://journal.unnes.ac.id/nju/JP/article/view/5696>
- Atsani, K. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82-93. <https://ejournal.kopertais4.or.id/sasambo/index.php/alhikmah/article/view/3905>
- Ayu, S. (2017). Penggunaan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Ips Di Masa Pandemi Covid-19. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Darsyah, S. (2023). Konsep Dasar Belajar Dan Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 857-861. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/12957>
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Sapriyah, S. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5798>