

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar)

Gentur Wahyu Nyipto Wibowo^{1*}, Ah Dani Fian Cahya², Anis Sofiyati³

^{1,2,3}Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia

Email: ¹gentur@unisnu.ac.id, ²adfica99@gmail.com, ³anis41008@gmail.com

Email Correspondent Author: gentur@unisnu.ac.id

Abstrak– Kinerja Seorang guru merupakan ujung tombak dari pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran, namun masih banyak guru yang belum sadar akan tugasnya sehingga pendidikan berjalan dengan tidak maksimal. Guru yang sadar akan kewajiban harus selalu meningkatkan kompetensi diri, sehingga dalam meningkatkan kreativitas guru, maka penulis memilih sebuah Program Pengabdian yang mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 02 Desa Dermolo sehingga program yang akan dilaksanakan nantinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru sesuai situasi dan kondisi. Program disusun berdasarkan saran dan pertimbangan yang matang, sehingga memilih aplikasi Canva yang dimanfaatkan untuk membuat desain infografis seperti poster, flyer, logo, dan video pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Disamping menunjang pembelajaran, mendesain dengan canva juga dapat membatu mempermudah dalam mengaplikasikan PMM (Platform Merdeka Mengajar).

Kata Kunci: Desain Grafis, SDN 02 Dermolo, Platform Merdeka Belajar

Abstract– Performance A teacher is the spearhead of the implementation of education and learning, but there are still many teachers who are not aware of their duties so that education runs not optimally. Teachers who are aware of the obligation must always improve their self-competence, so that in increasing teacher creativity, the author choose partner Service Program which refers to the results of observations that have been carried out at SDN 02 Dermolo Village so that the program to be implemented later can be adjusted to the needs of teachers according to the situation and conditions. The program is prepared based on suggestions and careful consideration, so choosing the Canva application that is used to create infographic designs such as posters, flyers, logos, and learning videos to support teaching and learning activities. Besides supporting learning, designing with Canva can also help make it easier to apply PMM (Platform Merdeka Mengajar).

Keywords: Graphic Design, SDN 02 Dermolo, Independent Learning Platform

1. PENDAHULUAN

Era globalisasi dan era reformasi menuntut adanya persaingan kualitas antara negara bahkan antar daerah. Kemampuan suatu negara, daerah dalam persaingan kualitas ini sangat ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia. Kualitas sumber daya manusia sangat ditentukan oleh proses pendidikan. Pelaksanaan pendidikan merupakan salah satu hal yang penting untuk daerah bahkan negara. Dalam pelaksanaan pendidikan ini, guru merupakan ujung tombak dalam memberikan pendidikan, pengajaran, membimbing dan lain sebagainya. Menurut Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah (Badan Pengawas Keuangan, 2018). Dalam proses kegiatan pembelajaran, selain guru ada dua unsur yang amat penting, yaitu metode pembelajaran yang digunakan dan media pembelajaran yang diimplementasikan dalam pembelajaran. Agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat tentunya sangat diperlukan (Rohman & Susilo, 2019).

Berdasarkan analisis situasi di sekolah, permasalahan yang muncul pada penerapan pembelajaran abad 21 adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran pengembangan media yang inovatif. Dengan pelatihan ini guru-guru diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan *Canva* dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru dapat menguasai TIK khususnya *Canva for Education* dalam pemanfaatannya pada pengembangan media pembelajaran inovatif.

2. KERANGKA TEORI

Kinerja dapat disebut juga dengan performance, yang berarti prestasi, pertunjukan dan pelaksanaan tugas. Kinerja adalah suatu tindakan atau kegiatan yang ditampilkan oleh seseorang dalam melaksanakan aktivitas tertentu. Kinerja adalah akumulasi dari tiga elemen yang saling berkaitan yaitu keterampilan, upaya dan sifat-sifat keadaan eksternal. Kinerja guru merupakan suatu aktivitas guru yang dilakukan dalam rangka membimbing, mendidik dan melakukan transfer pengetahuan kepada peserta didik sesuai dengan kemampuan keprofesionalan yang dimilikinya serta dapat berinovasi, berkreasi dalam pekerjaannya sebagai seorang guru, seperti melengkapi administrasi mengajar, menyiapkan bahan dan media, serta berbagi pengalaman kepada rekan sejawat (Lisnawati, 2018).

Seorang guru merupakan ujung tombak dari pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran, namun masih banyak guru yang belum sadar akan tugasnya sehingga pendidikan berjalan seperti biasa saja. Platform merdeka mengajar merupakan platform edukasi yang menjadi teman penggerak untuk pendidik dalam mewujudkan pelajar pancasila yang memiliki fitur belajar, mengajar, dan berkarya (Kementerian Pendidikan Budaya Ristek dan Teknologi, 2020).

3. METODE PENELITIAN

Metode Pelaksanaan yang digunakan untuk memberikan solusi dalam pelatihan tersebut yaitu Tahap Analisis, Perancangan dan Pelatihan. Penulis menawarkan pelaksanaan tahapan yang pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara langsung kepada kepala sekolah agar dapat di disebarkan kepada guru-guru di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi rintangan dalam menerapkan kurikulum merdeka belajar, salah satunya adalah terkait dengan system media pembelajaran siswa dan PMM guru. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika menerapkan kurikulum merdeka belajar.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap Perancangan, Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merancang pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat bahan ajar. Aplikasi *Canva* dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan ajar karena *Canva* merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.

Tahapan selanjutnya yaitu tahap Pelatihan, Tahap ini dilaksanakan secara luring di SDN 2 Dermolo, Kecamatan Kembang, Kabupaten Jepara. Pelaksanaan Pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi *Canva* dan cara menggunakannya dalam membuat bahan ajar, dalam hal ini adalah Presentasi. Para Guru diminta membuat presentasi untuk mengajarkan materi Bahasa Inggris menggunakan aplikasi *Canva*.

Tahapan yang selanjutnya yaitu tahap Evaluasi, Pada tahap ini, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi *Canva*. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan *Canva* dalam membuat bahan ajar.

4. HASIL

Platform merdeka mengajar (PMM) hadir sebagai sebuah aplikasi untuk mempermudah guru mengajar sesuai kemampuan murid, menyediakan pelatihan untuk tingkatkan kompetensi, serta berkarya untuk menginspirasi rekan sejawat. Dengan adanya platform ini, guru dapat meningkatkan kinerjanya melalui kreativitas yang dikembangkan oleh dirinya sendiri. Dari adanya proses pelatihan melalui beberapa *workshop* dan seminar yang disediakan melalui *platform*, melihat berbagai bahan-bahan untuk mengajar serta berkarya untuk menjadi inspirasi orang lain (Direktorat Sekolah Dasar, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, *platform* merdeka mengajar (PMM) hadir sebagai sebuah aplikasi untuk mempermudah guru mengajar, menilai peserta didik dan menyediakan pelatihan untuk meningkatkan kompetensi, serta berkarya untuk menginspirasi rekan sejawat. Dengan adanya *platform* ini, guru dapat meningkatkan kinerjanya melalui kreativitas yang dikembangkan oleh

dirinya sendiri. Dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mensosialisasikan penggunaan *platform* merdeka mengajar agar dapat meningkatkan kinerja guru di SDN 2 Dermolo.

Desa Dermolo merupakan salah satu desa yang terletak di Kecamatan Kembang Kabupaten Jepara. Desa Dermolo terletak di sebelah Utara Kecamatan Kembang dengan jarak ke Kecamatan 8,2 km dan jarak ke Kabupaten 29,2 km. Luas Desa Dermolo 1.680 Ha yang terdiri dari tanah sawah, tanah pekarangan, tanah pemukiman, tanah pemakaman, tanah prasarana umum lainnya, jalan, sungai serta perkebunan negara dan hutan negara.

Berdasarkan data di kantor Kepala Desa Dermolo terdiri dari 27 RT, 8 RW dan 8 pendukuhan, yaitu Dukuh Sentul, Dukuh Wates, Dukuh Dombang, Dukuh Ngetuk, Dukuh Gundi, Dukuh Ngemplik, Dukuh Punden, dan Dukuh Kecipir. Menurut data monografi Bulan Desember 2018, penduduk Desa Dermolo terdiri dari 1.753 Kepala Keluarga dengan jumlah 5.759 jiwa.

Dalam Perumusan program ini penulis mengacu pada hasil observasi yang telah dilakukan di SDN 2 Dermolo sehingga program yang akan dilaksanakan nantinya dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru sesuai situasi dan kondisi. Program yang disusun berdasarkan masukan dan pertimbangan-pertimbangan yang matang. Mengetahui kinerja seorang guru merupakan ujung tombak dari pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran, namun masih banyak guru yang belum sadar akan tugasnya sehingga pendidikan berjalan seperti biasa.

Adapun permasalahan sarana pendidikan yang ada di desa Dermolo adalah permasalahan yang di alami guru di SDN 2 Dermolo ini adalah sulitnya mencari berbagai referensi dalam pengembangan pembelajaran serta penunjang kreativitas seorang guru. Dari 11 guru hanya ada 4 guru yang dapat mengakses berbagai fitur yang bisa mengupgrade kemampuan dirinya, salah satunya yaitu *platform* merdeka mengajar.

SDN 2 Dermolo adalah sekolah tingkat dasar yang berada di desa Dermolo RT 03 RW 01 Dermolo Kec. Kembang Kab. Jepara Provinsi Jawa Tengah. Sekolah ini berdiri di atas lahan seluas 1500 M² sejak tahun 1985. Letaknya yang strategis yakni di tengah desa dermolo juga di samping jalan besar memudahkan masyarakat untuk mengakses sekolah tersebut. Suasana yang nyaman dan masih asri menjadikan sekolah ini banyak di minati warga sekitar desa dermolo, dengan fasilitas seperti 6 ruang kelas, 3 kamar mandi, 1 ruang perpustakaan serta halaman luas yang juga berfungsi sebagai lapangan olahraga membantu siswanya mendapatkan pembelajaran yang baik. Ada 11 guru yang mengajar di SDN 2 Dermolo dengan kualifikasi 7 guru PNS dan 4 guru honorer, di bawah kepemimpinan seorang kepala sekolah, SDN 2 Dermolo termasuk SD yang berprestasi dan juga telah mendapatkan akreditasi A di tahun 2019.

Berikut ini merupakan dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN 02 Desa Dermolo.



Gambar 1 Sekolah SDN 2 Dermolo



Gambar 2. Penyerahan Sertifikat Pelatihan



Gambar 3 Praktik Penggunaan Aplikasi Canva

A. Solusi Permasalahan

Berdasarkan Permasalahan yang terjadi dan dialami oleh mitra di lapangan, kami menyimpulkan beberapa hal yang berpotensi besar untuk dijadikan sebagai solusi permasalahan kedepan. Berikut solusi permasalahan yang akan kami terapkan kepada mitra kami:

Tabel 1 Solusi Permasalahan Mitra

Permasalahan Mitra	Kegiatan Solusi Permasalahan	Target
Guru di SDN 2 Dermolo belum memahami media presentasi untuk tugas akhir PMM (<i>Platform Merdeka Mengajar</i>)	Pelatihan media presentasi menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk tugas akhir PMM (<i>Platform Merdeka Mengajar</i>)	Dapat membuat kreasi media presentasi menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk tugas akhir PMM (<i>Platform Merdeka Mengajar</i>)

Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang diambil dengan mengadakan pelatihan tentang pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi *canva*. Tujuan diadakan pelatihan tentang pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi *canva* diharapkan dapat membantu guru dalam membuat kreasi media presentasi menggunakan aplikasi *canva*.

5. KESIMPULAN

Pelatihan ini mampu memperkenalkan penggunaan teknologi yang sedang trend pada saat ini yaitu aplikasi *canva* kepada para peserta pelatih yaitu guru SDN 01 Dan SDN 02 dermolo. Untuk menunjang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) khususnya dalam hal desain grafis dan promosi. Pelatihan ini juga mampu memberikan suatu wawasan dan keterampilan baru bagi para guru dari SDN 01 Dan SDN 02 dermolo. dimana hal tersebut sesuai dengan kesukaan atau gaya hidup peserta didik maupun wali dari peserta didik di zaman sekarang, yaitu bermain gawai atau gadget. Adanya pelatihan seperti ini, dapat membantu para guru-guru dan sekolah khususnya dalam pembelajaran agar terlihat lebih menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Islam Nahdlatul ulama Jepara (UNISNU) yang telah memberikan dukungan berupa biaya dan motivasi dalam kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Direktorat Sekolah Dasar. (2020). Platform Merdeka Mengajar. Retrieved from <https://ditpsd.kemdikbud.go.id/hal/platform-merdeka-mengajar>
- [2]. Kementerian Pendidikan Budaya Ristek dan Teknologi. (2020). Program Sekolah Penggerak. Retrieved from <https://sekolah.penggerak.kemdikbud.go.id/programsekolahpenggerak/>
- [3]. Lisnawati, R. (2018). Fungsi Manajemen Kepala Sekolah, Motivasi, dan Kinerja Guru. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p143-149>
- [4]. Rohman, M. G., & Susilo, P. H. (2019). Peran Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Studi Kasus Di Tk Muslimat Nu Maslakul
- [5]. Huda. *Jurnal Reforma*, 8(1), 173. <https://doi.org/10.30736/rfma.v8i1.140>