

Penguatan Literasi dan Keterampilan Guru Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka serta Pemanfaatan Platform Canva

Helmi Auliya^{*1}, Angga Sofyana Widyatama², Lailatur Mahfiroh³, Ainur Rohmatul Lutsiatus S⁴, Dinik Trisiana Siti Maskhanah⁵, Siti Listiyowati⁶, Almira Nurfi Hafizah⁷, Prasetyo Listiaji⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Program Studi Pendidikan IPA, Universitas Negeri Semarang

*e-mail: helmiauliya0@gmail.com

Abstrak

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia yang menuntut adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif dan kreatif. Namun, implementasi Kurikulum Merdeka pada saat ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam mengatasi kendala tersebut dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan keterampilan (softskill) yang melibatkan guru sebagai pengguna utama. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, menyiapkan perangkat pembelajaran, serta memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa sehingga hasil belajar yang diharapkan dapat tercapai dan pembelajaran dapat lebih berkualitas. Program ini dilaksanakan pada 25-26 Februari 2023 di MTs. Muhammadiyah Nalumsari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva serta dalam pembuatan rancangan pembelajaran.

Kata kunci: Kurikulum Merdeka, Perangkat Pembelajaran, Canva.

Abstract

Kurikulum Merdeka is a new policy in the Kemendikbud Republik Indonesia which demands a change in learning approaches that are more contextual, innovative, and creative. However, the implementation of the Independent Curriculum is currently still facing various obstacles, especially related to limited facilities and infrastructure and limited teacher skills in developing and delivering learning materials. Therefore, this study aims to provide solutions to overcome these obstacles by utilizing the Canva platform as an innovative and easy-to-use learning medium. This study uses the method of developing skills (soft skills) which involves the teacher as the main user. The results of this study indicate that using the Canva platform can increase teacher creativity and ability to develop learning materials, prepare learning tools, and facilitate the process of delivering material to students so that the expected learning outcomes can be achieved, and learning can be of higher quality. This program was held on 25-26 February 2023 at MTs. Muhammad Nalumsari. The results of the activity show that there is an increase in teacher skills in using Canva and in making learning designs.

Keywords: Kurikulum Merdeka, Lesson Study, Canva

1. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan baru dalam dunia pendidikan di Indonesia yang menuntut adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif dan

kreatif [1]. Namun, implementasi Kurikulum Merdeka pada saat ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menyampaikan materi pembelajaran [2]. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam mengatasi kendala tersebut dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan keterampilan (*softskill*) melibatkan guru sebagai pengguna utama. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan platform Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, serta memudahkan proses penyampaian materi kepada siswa.

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam pembangunan suatu negara. Oleh karena itu, setiap negara berusaha untuk mengembangkan pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan perkembangan zaman [3]. Di Indonesia, pemerintah telah mengeluarkan kebijakan baru dalam dunia pendidikan yang disebut dengan Kurikulum Merdeka [4]. Kurikulum Merdeka menuntut adanya perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, inovatif dan kreatif [5]. Namun, implementasi Kurikulum Merdeka pada saat ini masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait dengan keterbatasan sarana dan prasarana serta keterbatasan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menyampaikan materi pembelajaran. Sebagai seorang guru dituntut untuk memahami dan mengetahui sifat dan karakter anak didiknya, agar pembelajaran yang dilaksanakan dapat memenuhi target dan rencana yang telah ditetapkan sebelumnya [6].

Salah satu solusi untuk mengatasi kendala tersebut adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai media pembelajaran yang inovatif dan mudah digunakan. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Canva adalah sebuah platform yang menyediakan berbagai template desain yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain, seperti poster, banner, brosur, dan sebagainya. Dengan memanfaatkan platform Canva, guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Dalam penelitian yang dilakukan. Temuan penelitian Scardina (2018) menyatakan bahwa melalui *Canva for Education*, guru dapat mengembangkan berbagai media/multimedia pembelajaran berbasis digital yang kreatif secara mudah [7]. Di sisi lain *Canva for Education* juga termasuk ke dalam pembelajaran berbasis proyek, guru dapat membuat tugas yang mencerminkan tantangan yang akan dihadapi peserta didik di dunia nyata, sehingga pembelajaran akan lebih menyenangkan. Temuan tersebut kemudian di kuatkan dengan penelitian setelahnya yakni penelitian dari Lovandri (2022) yang mendapatkan hasil akhir penggunaan *Canva for Education* dalam pembelajaran mampu menciptakan pembelajaran yang kolaboratif [8][9][10]. Hal ini sangat mendukung ketercapaian output pembelajaran yang diharapkan pada era digital saat ini [11][12].

Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi dalam mengatasi kendala implementasi Kurikulum Merdeka dengan memanfaatkan platform Canva sebagai media pembelajaran [13][14]. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan keterampilan (*softskill*) yang melibatkan guru sebagai pengguna utama [15]. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih inovatif dan meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia.

2. METODE

Kegiatan ini dilakukan di MTs. Muhammadiyah Nalumsari Jepara yang beralamat di Kompleks Masjid Baitul Muttaqien Desa Blimbiringrejo, Kec. Nalumsari, Kabupaten Jepara, Jawa Tengah pada Sabtu-Minggu, 25-26 Februari 2023. Sasaran dari kegiatan ini adalah guru sejumlah 16 orang. Metode evaluasi yang dilakukan adalah dengan mengisi angket sejumlah 10

pertanyaan. Angket dianalisis secara deskriptif. Indikator keberhasilan program adalah adanya tingkat kepuasan dan produk yang dihasilkan oleh guru dengan kriteria baik dan sangat baik sejumlah >70%.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini adalah suatu usaha untuk menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat khususnya dalam bidang implementasi kurikulum merdeka dan pelatihan pemanfaatan platform *Canva*. Kegiatan ini telah memberikan suatu nilai tambah bagi masyarakat, baik dalam kegiatan ekonomi, kebijakan, dan perubahan perilaku (sosial) yang disini adalah ke Guru. Berikut uraian kegiatan ini,

a. Pembukaan

Tahap pertama yang dilakukan adalah melakukan pembukaan acara. Pada kegiatan ini disampaikan perkenalan, maksud, tujuan, kegiatan dan luaran yang akan dihasilkan. Acara ini juga disambut oleh kepala MTs. Muhammadiyah Nalumsari. Adanya dukungan dan motivasi kelembagaan sangat penting untuk penguatan kompetensi guru.



Gambar 1. Pembukaan dan Sambutan

b. Penyampaian Materi 1 (Pengenalan Kurikulum Merdeka)

Tahapan kedua adalah penyampaian materi 1 tentang Pengenalan Kurikulum Merdeka oleh pemateri. Materi disampaikan oleh Angga Sofyana Widyatama, S. Pd. Yang merupakan salah satu Mahasiswa PPG Prajabatan Universitas Negeri Semarang. Materi yang disampaikan adalah tentang Kurikulum Merdeka dan fokus kepada penggambaran Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pelatihan ini diharapkan guru dapat mengetahui dan mendapatkan gambaran terkait P5 yang akan dilaksanakan pada saat ketika sudah menerapkan Kurikulum Merdeka yang rencananya akan diterapkan pada tahun ajaran baru 2023/2024. Kegiatan ini dilakukan dengan diskusi dan tanya jawab secara interaktif.



Gambar 3. Pemaparan Materi 2 (Pengenalan Kurikulum Merdeka)



Gambar 2. Peserta Workshop

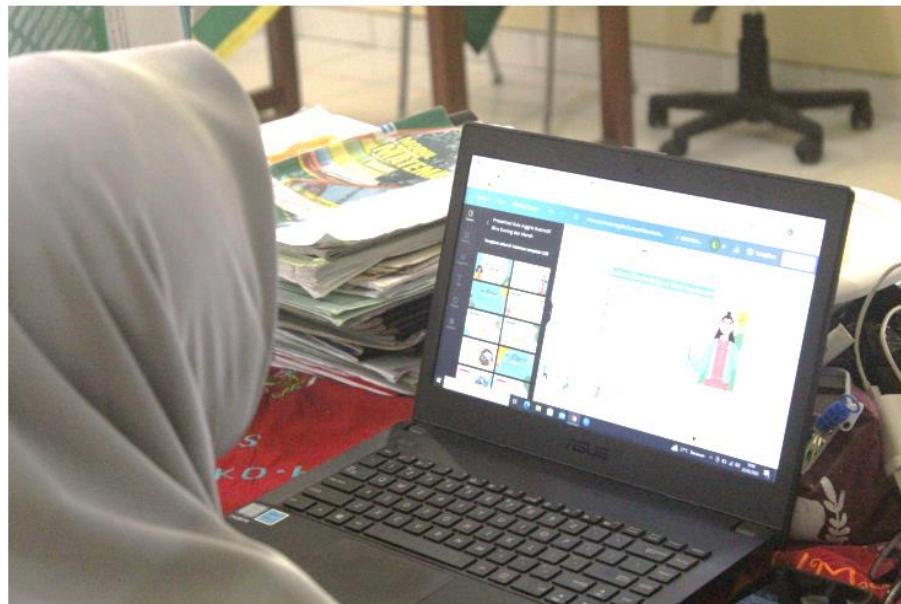
Guru banyak bertanya tentang penerapan P5 secara kontekstual yang merupakan integrasi dari beberapa mata pelajaran yang ada. Selain itu guru juga bertanya tentang pemaknaan dari P5 dalam kaitannya dengan kondisi MTs. Sekarang ini. Pemateri memberikan pengetahuan tentang contoh-contoh riil yang dapat dilakukan yang juga merupakan pengalaman yang Pemateri dan Tim dapatkan ketika PPL 1. Selain itu tim juga menjelaskan makna P5 untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan menguatkan profil pelajar Pancasila.

c. Pemaparan Materi 2 (Pemanfaatan Platform Canva)



Gambar 4. Pemaparan Materi 2 (Pemanfaatan Canva)

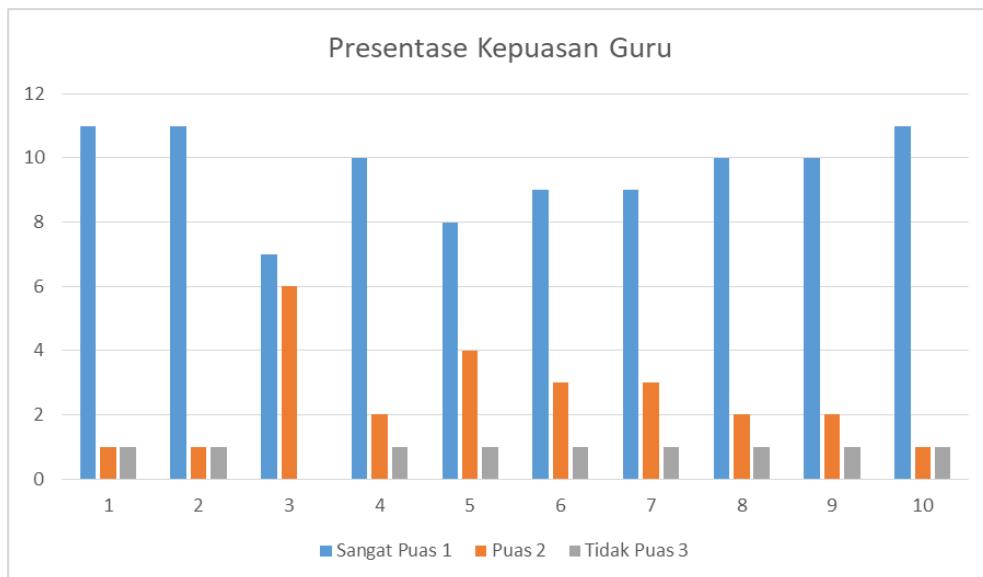
Tahapan ketiga adalah penyampaian materi 2 tentang Pemanfaatan platform Canva oleh pemateri. Materi disampaikan oleh Ahmad Muhlichun, S. Pd. Yang juga merupakan salah satu Mahasiswa Pascasarjana Universitas Negeri Sebelah Maret yang berkonsentrasi di bidang Teknologi Pendidikan. Materi yang disampaikan adalah tentang pengenalan platform yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran dikelas maupun diluar kelas. Pemateri menyampaikan tentang besarnya manfaat yang didapat dengan memanfaatkan Teknologi Pendidikan, misalnya Google Classroom sebagai ruang kelas virtual, Quizizz sebagai alat asesmen, platform E-Guru.id, dan Canva yang merupakan fokus bahasan pada workshop kali ini.



Gambar 5. Proses Pembuatan

d. Evaluasi Tingkat Kepuasan Guru Tentang Workshop

Evaluasi diberikan dengan memberikan angket pada guru terkait workshop sebanyak 10 soal. Tingkat kepuasan guru disajikan dalam tabel 1.



Gambar 6. Presentase Kepuasan Guru

Berdasarkan diagram dan tabel di atas, kepuasan guru tentang penyampaian workshop yang disampaikan oleh pemateri sudah sangat baik. Secara klasikal, tingkat kepuasan guru terkait pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan mendapatkan hasil dengan kriteria sangat baik adalah 74%, baik 19%, dan 7%. Hal ini menunjukkan bahwa peserta pelatihan ini paham terhadap materi yang diberikan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil pengisian angket yang sudah dikonversikan dalam bentuk penilaian skor didapatkan rata-rata persentase tingkat kepuasan peserta workshop adalah 93%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta merasa sangat puas dengan kegiatan workshop yang diberikan. Saran untuk kegiatan selanjutnya adalah adanya pendampingan penggunaan IT dan implementasi pengembangan media dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Aji, W. N. dan D. B. P. S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
- [2] Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar. *Lentera*, 17(1), 40–50.
- [3] Auliya Javanisa, Farah Fairuz Fauziah, Riasita Melani, Z. A. R. (2022). Implementasi Kurikulum Sekolah Penggerak Terhadap Motivasi Peserta Didik. *Jurnal kalam Pendidikan PGSD Kebumen*, 1, 34–47.
- [4] Cahyani, Inne, M. Givi Efgivia. 2021. Pengaruh Pembelajaran Jarak Jauh dan Motivasi Belajar Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya di Kelas IX SMP Negeri 1 Ciampea Kabupaten Bogor. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol 6, No. 1.

- [5] Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. Diambil 16 Maret 2023 (<https://www.canva.com/education/>).
- [6] Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127-134.
- [7] Lince, L. (2022, May). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* (Vol. 1, pp. 38-49).
- [8] Mustopa, M. Z. (2022). Peningkatan Prestasi Belajar Peserta Didik Melalui Pendekatan Saintifik Model Pembelajaran Window Shopping (Kunjungan Galeri) Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas VIII.8 SMPN I Praya Tahun Pelajaran 2019 - 2020. *Lentera*, 4(2), 77-88. <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i2.1075>
- [9] Munandar, A. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidik dan Pengembang Pendidikan Indonesia dengan Tema "Membangun Generasi Berkarakter Melalui Pembelajaran Inovatif. Aula Handayani IKIP Mataram, 130-143.
- [10] Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313-6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- [11] Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138.
- [12] Scardina, Ciro. 2018. "Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest." The School Librarian, 38.
- [13] Utami, Yulinda, dan Dewi Suriyani Djambjuri. 2021. "STUDENTS' MOTIVATION IN WRITING CLASS USING OF CANVA: STUDENTS' PERCEPTION." Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference 3: 153-59.
- [14] Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyah, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.
- [15] Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BAGI KEPEMIMPINAN SEKOLAH. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148-154.