

IMPLEMENTASI KERANGKA TPACK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA BAGI GURU DI SMK NEGERI 2 MEULABOH

Nursiah*¹, Uci Mahlisa²

^{1,2}Pendidikan Matematika, Universitas Cipta Mandiri, Meulaboh

* Corresponding Author: nursiahcici@gmail.com

Abstrak

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh guru di SMK Negeri 2 Meulaboh adalah terkendala memilih media pembelajaran yang terintegrasi teknologi didalamnya. Oleh karena itu, diperlukan pemilihan aplikasi yang tepat dan mudah digunakan dengan hasil yang maksimal. Salah satu media yang cocok dalam menyampaikan materi ajar yang menarik adalah menggunakan media Canva. Peneliti menganggap pelatihan aplikasi ini sangat penting dilakukan untuk dapat membantu guru membuat media pembelajaran yang menarik. Hasil wawancara dengan beberapa guru di SMK Negeri 2 Meulaboh diperoleh bahwa pemanfaatan media Canva sebagai media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal dan pemanfaatan media Canva sebagai sarana edukasi masih jarang dilakukan. Solusi yang dapat diberikan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan memberikan workshop pembelajaran menggunakan Canva sebagai penunjang implementasi TPACK. Adapun pelaksanaan kegiatan yang dilakukan meliputi workshop dan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil pelaksanaan kegiatan dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan workshop dan pendampingan guru dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva. Serta menghasilkan respon positif terhadap cara pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.

Kata Kunci: TPACK, Media Pembelajaran, Canva

Abstract

One of the problems faced by teachers at SMK Negeri 2 Meulaboh is that they are hampered by choosing learning media that is integrated with technology. Therefore, it is necessary to choose the right application that is easy to use with maximum results. One media that is suitable for delivering interesting teaching material is using Canva media. Researchers consider this application training to be very important to help teachers create interesting learning media. The results of interviews with several teachers at SMK Negeri 2 Meulaboh showed that the use of Canva media as a learning medium has not been carried out optimally and the use of Canva media as an educational tool is still rarely done. The solution that can be given to solve this problem is to provide a learning workshop using Canva to support the implementation of TPACK. The activities carried out include workshops and teacher assistance in making learning media. From the results of the activities, it can be concluded that the implementation of workshops and teacher assistance can provide new knowledge and skills for teachers in creating learning media using Canva. As well as producing a positive response to the way training and mentoring are implemented.

Keywords : TPACK, Media Learning, Canva.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan teknologi yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Hadirnya berbagai platform pendidikan yang membantu siswa dalam pembelajaran, menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik untuk siap menerima perubahan. Disamping itu, guru juga dituntut untuk menguasai dan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sebagaimana diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 tahun 2007 tentang Kualifikasi dan Kompetensi Guru, bahwa guru harus memiliki kompetensi professional, pedagogic, kepribadian dan social. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogic, serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau yang dikenal dengan *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah sebuah *framework* yang mendesain model pembelajaran bagi guru dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu Teknologi, Pedagogi dan Konten/materi pembelajaran.

Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut *Association for Educational Communications and Technology*, yaitu: *Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*, (AECT, 2004). Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus.

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk pendidikan adalah Canva. Beragam keuntungan yang bisa digunakan yaitu banyak template yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari template presentasi, membuat poster, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran.

Guru harus mulai mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi informasi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Teknologi. Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian diantaranya penelitian oleh (Agnes & Yuliana, 2024) dimana dengan media pembelajaran berbasis *Quizziz* tidak hanya motivasi belajar siswa namun juga hasil belajar siswa. Selain itu penelitian lainnya yaitu (Vivi & Defri, 2022) menyimpulkan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar serta karakter semangat kebangsaan siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian (Monoarfa & Haling, 2021)

menyatakan bahwa media pembelajaran canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyiapkan perangkat pembelajaran.

Berdasarkan analisis situasi di sekolah, didasarkan pada diskusi dan wawancara yang telah dilakukan dengan Kepala Sekolah, permasalahan yang muncul pada penerapan pembelajaran abad 21 adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran utamanya pengembangan media pembelajaran inovatif. Dengan pelatihan dan pendampingan, guru-guru diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah agar guru-guru dapat menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) khususnya Aplikasi Canva sebagai bentuk implementasi kerangka TPACK dalam pengembangan media pembelajaran inovatif. Adapun manfaat dari penelitian ini diharapkan akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bagi guru-guru SMK Negeri 2 Meulaboh. Secara lebih eksplisit manfaat kegiatan bagi guru adalah diharapkan guru-guru memperoleh wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Bagi penulis, ini adalah bagian dari tugas Tri Dharma dimana dapat membagi pengetahuan terutama yang sesuai dengan bidang ilmu dari penulis sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu mendeskripsikan segala hal yang terjadi saat kegiatan berlangsung atau dilapangan. Adapun peneliti memberikan solusi dengan membuat pelatihan dan pendampingan kepada beberapa guru-guru di SMK Negeri 2 Meulaboh. Adapun kegiatan yang dilakukan yaitu :

- a. Kerja Praktek
Kerja praktek merupakan kegiatan inti dalam penelitian ini, dimana setiap guru langsung dibimbing dan diarahkan pada ketrampilan praktis pemanfaatan aplikasi canva.
- b. Diskusi dan Tanya jawab
Diskusi mengenai kendala-kendala yang berhubungan dengan aplikasi canva sebagai media pembelajaran inovatif.
- c. Tugas Mandiri
Untuk kelangsungan penyelesaian tugas, maka pelaksanaan yang dikembangkan akan diikuti dengan pemberian tugas secara mandiri dan tugas terstruktur.
- d. Review Tugas
Bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterampilan yang dilatihkan dikuasai oleh peserta pelatihan.
- e. Konsultasi
Konsultasi dilakukan disaat sesi pelatihan dan diluar kegiatan pelatihan, baik secara langsung maupun via online.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan kepada guru sebagai strategi implementasi kerangka TPACK melalui aplikasi Canva dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut terhitung dari tanggal 4-7 September di SMK Negeri 2 Meulaboh Kabupaten Aceh Barat.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan penggalan pemahaman awal terkait dengan penggunaan canva dengan menggunakan penyebaran form. Dari hasil survey yang dilakukan yang diisi oleh peserta terdapat 52% dari responden menyatakan sudah memiliki akun canva. Walaupun sudah memiliki akun canva, namun hanya 10 % dari responden yang sudah pernah menggunakan canva dalam membuat media presentasi dan sekitar 22% yang pernah membuat media video namun semua peserta menyatakan belum menggunakan semua fitur yang dimiliki oleh canva.

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan guru untuk memadukan teknologi dengan materi ajar yang berimplikasi pada peningkatan kemampuan TPACK dalam memanfaatkan aplikasi pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan beberapa metode seperti pengenalan aplikasi dan fitur-fitur Canva. Kemudian, peneliti meminta guru untuk *login* menggunakan akun *belajar.id* agar memperoleh *Canva Pro*. Dengan menggunakan akun ini, guru dapat mengakses fitur aplikasi *Canva Pro* lebih lengkap dan mencakup segala fitur-fitur yang dibutuhkan untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran. Setelah itu pada kegiatan diskusi dan tanya jawab, serta kerja praktek, para guru diberikan kesempatan untuk menanyakan hal-hal yang belum dipahami terkait aplikasi Canva. Dilanjutkan dengan pemberian tugas terstruktur serta konsultasi dan pendampingan terhadap peserta kegiatan. Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan pada pelatihan ini guru-guru memiliki pengetahuan yang baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pemanfaatan aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk mendukung implementasi TPACK dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Tim memperkenalkan aplikasi Canva



Gambar 2. Guru mengaplikasikan Canva



Gambar 3. Modul Ajar yang didesain menggunakan Canva



Gambar 2. Bahan presentasi yang didesain menggunakan Canva

Adapun hasil analisis penilaian pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan oleh peserta disajikan melalui tabel 1.

No.	Uraian	Skor	Kriteria
1.	Materi yang disampaikan dalam pelatihan	4,8	Baik
2.	Respon guru terhadap materi yang disampaikan	4,7	Baik
3.	Hubungan materi yang disajikan dengan kebutuhan guru	5,9	Baik Sekali
4.	Keterkaitan antara materi dengan aplikasi yang dapat diserap oleh guru	4,9	Baik
5.	Keterkaitan materi dengan kebutuhan	4,9	Baik

6.	Pemateri dan teknik penyajian	4,8	Baik
7.	Waktu yang digunakan dalam pemberian materi	4,6	Baik
8.	Kejelasan materi	4,9	Baik
9.	Minat guru terhadap kegiatan	5,5	Baik Sekali
10.	Kepuasan Kegiatan	5	Baik Sekali
Rata-rata Skor		4,55	Baik

Berdasarkan tabel hasil penilaian, diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 4,55 berada pada kriteria baik. Hal tersebut dapat terjadi disebabkan mereka mengikuti kegiatan ini karena saat ini guru-guru sekolah menengah ingin memberdayakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil dari pelatihan yang dilakukan oleh Bakri, dkk (2021) bahwa dengan diberikannya pelatihan menggunakan aplikasi Canva, guru-guru sudah mampu membuat materi dan video presentasi yang menarik yang akan sangat berguna dalam proses belajar mengajar.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan penelitian ini 1) Peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran sebagai bentuk implementasi kerangka TPACK 2) Hasil menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan ini memiliki skor rata-rata 4,55 yaitu pada kriteria baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Angela, V. F., & Triadi, D. (2022). Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 10(2), 441-451.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/18777/7086>
- Canva. 2022. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. Diambil 15 Januari 2022 (<https://www.canva.com/education/>)
- Jong, A., & Tacoh, Y. T. B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(1), 131-147.
- Lee, S. S., Hung, D., & Teh, L. W. (2014). Toward 21st Century Learning : An Analysis of Top Performing Asian Education System's Reforms. *Asia-Pasific Edu Res*, 23(4), 779-781. Retrieved from <http://doi.org/10.1007/s40299-014-0218-x>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

Widyatnyana, K. N. 2021. "Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 10(2):229-36.