



## **Pelatihan Pembuatan Worksheet dengan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Era 4.0**

Nur Rahmi<sup>1, a)</sup>, Miftahulkhairah<sup>1, b)</sup>, Ahmad Fajri S.<sup>1, c)</sup> Wahyuni Ekasasmita<sup>1, d)</sup>

<sup>1</sup>Prodi Matematika, Jurusan Sains, Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie

<sup>a)</sup> nurrahmi@ith.ac.id

<sup>b)</sup> miftahulkhairah@ith.ac.id

<sup>c)</sup> ahmadfajri@ith.ac.id

<sup>d)</sup> wahyuni.ekasasmita@ith.ac.id

**Abstrak.** Guru adalah *stakeholder* yang berperan penting dalam pendidikan dan pembentukan karakter generasi selanjutnya. Perkembangan teknologi sangat melesat di era 4.0 merupakan kemajuan sekaligus tuntutan bagi guru untuk mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan proses instruksional, pedagogis, dan kurikulum untuk solusi inovatif dalam pembelajaran. Selain itu, guru berkewajiban meningkatkan dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki termasuk dalam pembuatan bahan ajar. Tak terkecuali dengan guru taman kanak-kanak yang bertugas mendidik anak usia dini dengan cara menyenangkan. Salah satu aplikasi yang dapat dipakai dalam membantu guru dalam membuat bahan ajar adalah *Canva*. Aplikasi *Canva* menyajikan berbagai fitur dalam pembuatan design termasuk *worksheet*. Tim Pengabdian masyarakat Prodi Matematika Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie mengadakan pelatihan kepada guru Taman Kanak-Kanak Al Azizi Parepare tentang pembuatan worksheet dengan aplikasi *Canva*. Hasil kegiatan menunjukkan respon yang positif oleh peserta pelatihan. Para peserta merasakan kebermanfaatan dalam meningkatkan kompetensi profesional guru, khususnya dalam pembuatan worksheet untuk siswa TK, serta diharapkan kegiatan pengabdian dapat dilanjutkan.

**Kata Kunci:** *Worksheet, Canva, Pelatihan, Guru TK*

**Abstract.** Teachers are stakeholders who play an important role in education and the formation of the character of the next generation. The rapid development of technology in the 4.0 era is progress as well as a demand for teachers to integrate information and communication technology in the development of instructional, pedagogical, and curriculum processes for innovative solutions in learning. In addition, teachers are obliged to improve and develop their competencies, including in making teaching materials. The kindergarten teacher is no exception, whose job is to educate early childhood in a fun way. One application that can be used to assist teachers in making teaching materials is *Canva*. The *Canva* application provides various features for making designs including worksheets. The community service team from Mathematics Study Program of Bacharuddin Jusuf Habibie Institute of Technology conducted training for Al Azizi Parepare Kindergarten teachers on creating worksheets using the *Canva* application. The results of the activity showed a positive response from the training participants. The participants felt it was useful in increasing the professional competence of teachers, especially in making worksheets for Kindergarten students, and they hoped that the community service activities can be continued.

**Keywords:** *Worksheet, Canva, Training, Kindergarten Teachers*

## PENDAHULUAN

Guru adalah *stakeholder* yang berperan penting dalam pendidikan dan pembentukan karakter generasi selanjutnya. Pemerintah mengatur standar nasional pendidikan yang di antaranya menyebutkan empat jenis kompetensi yang wajib dimiliki oleh guru sebagaimana tercantum dalam penjelasan Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 sebagai berikut: (1) kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan dalam pengelolaan peserta didik yang meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus; perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya; (2) kompetensi kepribadian yaitu merupakan kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan bijaksana, berwibawa, berakhlak mulia, menjadi teladan bagi peserta didik dan masyarakat, mengevaluasi kinerja sendiri, mengembangkan diri secara berkelanjutan; (3) kompetensi sosial yaitu merupakan kompetensi pendidik sebagai bagian dari masyarakat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan, menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional, bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik, dan bergaul secara santun dengan masyarakat sekitar; (4) kompetensi profesional yaitu kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam meliputi konsep, struktur, dan metode keilmuan/ teknologi/ seni yang menaungi/koheren dengan materi ajar, materi ajar yang ada dalam kurikulum sekolah, hubungan konsep antar mata ajar yang terkait, penerapan konsep-konsep keilmuan dalam kehidupan sehari-hari, dan kompetensi secara profesional dalam konteks global dengan tetap melestarikan nilai dan budaya nasional (Republik Indonesia, 2005)

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 angka 14, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) didefinisikan sebagai jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang melayani kebutuhan belajar anak usia 0 sampai dengan 6 tahun. Jenjang pendidikan ini merupakan jenjang pendidikan yang mengupayakan pembinaan bagi anak usia dini untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar mereka memiliki kematangan dalam memasuki pendidikan dasar, yang diselenggarakan baik pada jalur formal, nonformal dan informal. Taman Kanak-kanak (TK) ialah PAUD pada jalur pendidikan formal. Siswa taman kanak-kanak adalah anak yang berusia 4- 6 tahun yang masih berada pada masa keemasan dimana pertumbuhan otak anak berkembang sangat pesat. Namun di usia taman kanak-kanan mereka masih perlu banyak bermain sehingga dalam kurikulum TK selalu mempertimbangkan bagaimana anak dapat belajar sambil bermain (Tahir, Ismawati, Rismayani, & Nurhikmah, 2018).

Saat ini kita berada di era 4.0 dimana perkembangan teknologi sangat melesat. Pendidikan pun dituntut untuk mengikuti perkembangan arus ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan era 4.0 pada hakikatnya mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pengembangan proses instruksional, pedagogis, termasuk dalam kurikulum untuk solusi inovatif dalam pembelajaran (Joshi, 2022). Selain itu, di era 4.0 ini guru dituntut pula untuk beradaptasi dengan meningkatkan dan mengembangkan kompetensi yang dimiliki (Abdelrazeq, Jeschke, Tummel, Richert, & Janssen, 2016). Berdasarkan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2005 mengenai Guru dan Dosen, salah satu kewajiban guru dan dosen ialah melakukan peningkatan dan pengembangan kualifikasi akademis serta kompetensi secara berkelanjutan sesuai perkembangan IPTEK

(Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), Teknologi dan Informasi, serta Seni. Tak terkecuali dengan guru taman kanak-kanak yang bertugas mendidik anak usia dini dengan cara menyenangkan (Kemdikbud, 2005).

Pengembangan kompetensi guru merupakan hal esensial bagi dunia pendidikan mengingat besarnya peran guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Guru tak hanya dituntut menguasai materi ajar melainkan juga mampu menyampaikan materi dengan metode yang baik hingga terjadi proses pembelajaran pada siswa.

Salah satu peran guru ialah menciptakan interaksi edukatif yang mendidik. Dalam interaksi tersebut, salah satu hal perlu diperhatikan ialah penyesuaian desain materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan (Arifin, 2021). Dalam melaksanakan tugas ini, guru membutuhkan bahan ajar untuk menunjang pembelajaran. Bahan ajar merupakan bahan-bahan sumber belajar yang disusun secara sistematis dan menyediakan sejumlah informasi pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dalam proses belajar mengajar (Sanjaya & Inawati, 2019; Misrawati & Suryana, 2021). Salah satu bahan ajar yang paling sering digunakan ialah *worksheet* (lembar kerja siswa). Ilmu pengetahuan dan teknologi tak bisa dipisahkan. Kemajuan teknologi harus berbarengan dengan kemajuan pendidikan, sehingga pendidikan selain mengikuti kondisi peserta didik, juga harus menyesuaikan dengan zaman. Maka dari itu, guru haruslah berperan aktif untuk mengembangkan media yang dapat digunakan dalam suatu pembelajaran (Pelangi, 2020). Terdapat banyak aplikasi yang dapat dipakai dalam membantu guru dalam membuat bahan ajar. Salah satunya ialah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah salah satu aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai desain, mulai dari poster, *flyer*, powerpoint, modul, *worksheet*, dll.

Sebelumnya Lovandri Dwanda Putra & Filianti (2022) telah melaksanakan penelitian terkait pemanfaatan *Canva for Education* sebagai media pembelajaran jarak jauh (Putra & Filianti, 2022). Selain itu, Zainal Fajri, dkk (2022) juga meneliti terkait pengaruh penggunaan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran terhadap minat dan motivasi anak. Dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa anak menjadi lebih aktif dan antusias dalam belajar. Hal ini disebabkan karena tampilan dari segi gambar dan warna media *canva* yang menarik dan sesuai sehingga meningkatkan minat belajar anak (Fajri, et al., 2022)

Kegiatan pelatihan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru. Dalam hal ini kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim PKM Prodi Matematika Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie bertujuan untuk menysasar kompetensi guru taman kanak-kanak dalam pembuatan bahan ajar *worksheet* sehingga kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan berupa pemberian pelatihan kepada guru taman kanak-kanak untuk pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan bahan ajar *worksheet*.

## METODE

Beberapa hal yang perlu dipersiapkan dalam kegiatan pelatihan pembuatan *worksheet* dengan aplikasi *Canva* ini ialah laptop, LCD, serta koneksi internet. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan adalah metode ceramah, demonstrasi, praktik, dan latihan terbimbing. Pelatihan pembuatan *Worksheet* dengan aplikasi *Canva* terdiri dari tiga sesi. Sesi pertama ialah ceramah pendahuluan tentang cara membuat *worksheet* yang baik. Sesi kedua, tutorial membuat *worksheet* dengan template yang ada, dilanjutkan dengan sesi ketiga, tutorial membuat *worksheet* dengan design

sendiri, kemudian sesi keempat, tutorial cara berkolaborasi dalam pembuatan *worksheet*, dan terakhir evaluasi. Tutorial dilakukan dengan mendemonstrasikan langsung aplikasi *Canva* dan menjelaskan cara menggunakan dan mengkreasikan fitur yang tersedia. Sesi tutorial dilakukan dengan menggunakan metode demonstrasi dan latihan terbimbing secara bertahap. Hal ini dilakukan agar guru dapat mengikuti dan memahami materi, serta kendala yang muncul bisa langsung diatasi. Sesi terakhir ditutup dengan evaluasi, yaitu menyimpulkan materi serta melakukan diskusi dengan guru terkait persepsi tentang materi pelatihan yang telah diberikan. Para peserta pelatihan diberi kesempatan untuk menanyakan kembali hal yang kurang dipahami atau kendala lain terkait dengan cara membuat *worksheet* dengan aplikasi *Canva*. Kemudian, para peserta diberi lembar survei berisi kesan dan saran terkait pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan *worksheet* dengan aplikasi *Canva* dilaksanakan di Taman Kanak-kanak Al-Azizi Parepare pada tanggal 23 Desember 2022. Pelatihan dilaksanakan pada pukul 09.00 – 11. 30 WITA dan diikuti oleh tujuh guru yang bertugas di sekolah tersebut. Kegiatan pelatihan diawali dengan sambutan oleh kepala sekolah, kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari ketua tim Pengabdian Masyarakat dari Prodi Matematika Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie. Pembukaan pelatihan didokumentasikan pada Gambar 1 berikut.



**Gambar 1.** Pembukaan Pelatihan

Setelah kegiatan pelatihan dibuka, waktu dan kesempatan diberikan kepada pemateri. Pemateri memulai pelatihan dengan memberikan pendahuluan tentang *Canva* dan bagaimana cara membuat *worksheet* yang baik. Kemudian pemateri mendemonstrasikan tutorial membuat *worksheet* dengan template yang sudah ada. Pemateri memastikan terlebih dahulu semua peserta telah mempunyai akun *Canva* dan dapat membuka akun *Canva* di laptop masing-masing (dapat dilihat di Gambar 2 dan 3).



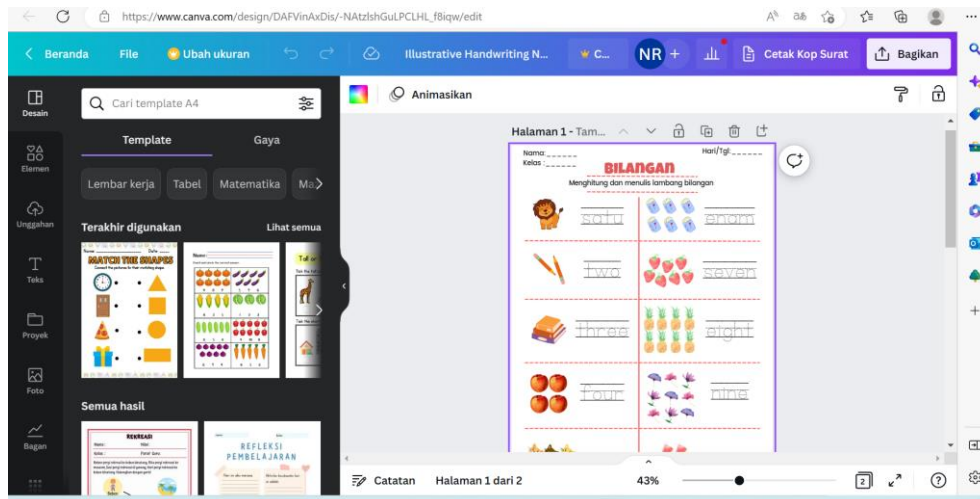
**Gambar 2.** Pemaparan materi



**Gambar 3.** Tim memastikan semua peserta dapat mengakses *Canva*

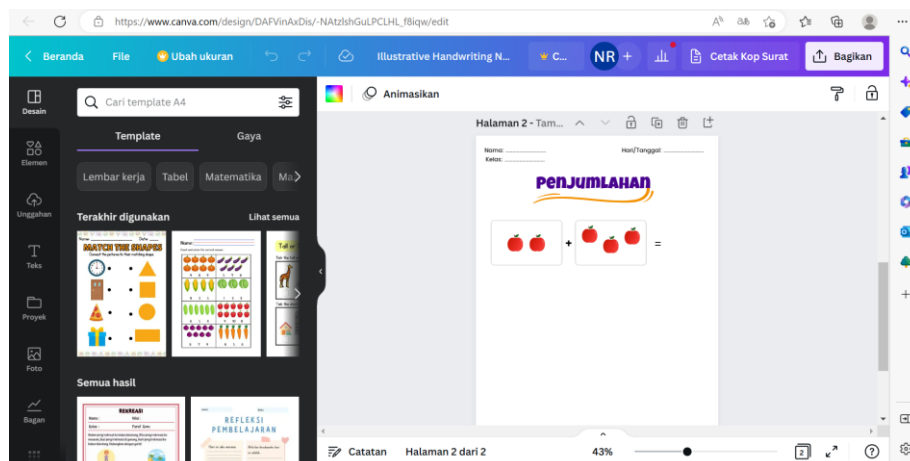
Sesi berikutnya pemateri menjelaskan dan mendemonstrasikan cara membuat *worksheet* dengan template yang sudah ada. Tampilan aplikasi *Canva* untuk pemilihan template yang sudah disediakan di aplikasi *Canva* dapat dilihat pada Gambar 4. Pemateri menjelaskan cara memilih template dan mengedit design dari template tersebut sesuai kebutuhan pengajar.

Nur Rahmi *et al*, Pelatihan Pembuatan Worksheet dengan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Era 4.0



Gambar 4. Tampilan template worksheet Canva

Selanjutnya pada sesi ketiga, pemateri menjelaskan dan mendemonstrasikan cara membuat worksheet dengan design sendiri. Pemateri menjelaskan fitur dan cara membuat worksheet mulai dari bagaimana membuat bingkai, menyisipkan teks, garis, gambar, dan lain sebagainya. Dalam hal ini pemateri menumbuhkan semangat dan mendorong kreativitas masing-masing guru untuk mendesign. Tampilan worksheet Canva pemateri saat mendesign sendiri dapat dilihat pada Gambar 5.

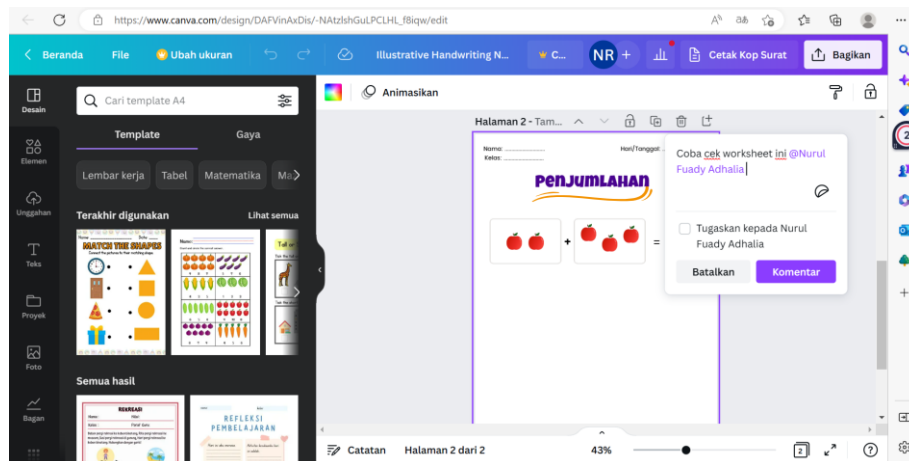


Gambar 5. Tampilan design sendiri di Canva

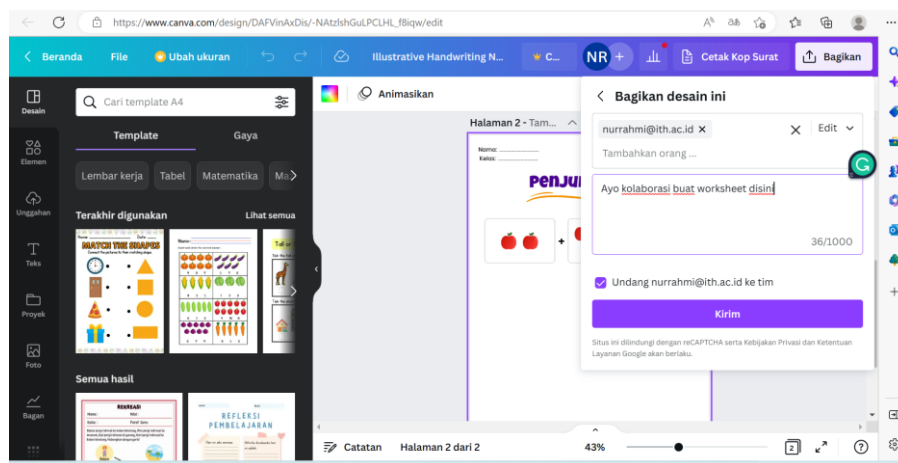
Setelah selesai membuat worksheet, pemateri melanjutkan tutorial berkolaborasi dalam pembuatan worksheet. Kolaborasi dapat dilakukan dengan me-mention akun Canva orang lain di bagian komentar atau membagikan hasil kerja kepada akun Canva lain. Hal ini ditunjukkan di Gambar 6 dan 7 berikut.



Nur Rahmi *et al*, Pelatihan Pembuatan Worksheet dengan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Era 4.0



**Gambar 6.** Kolaborasi dengan mention di komentar



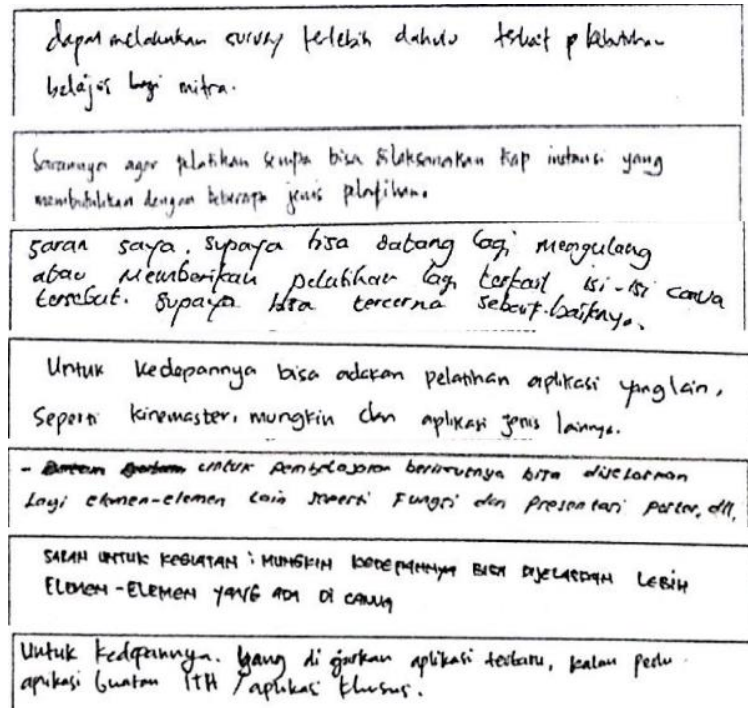
**Gambar 7.** Kolaborasi dengan membagikan dan mengundang akun lain ke dalam tim

Kegiatan pelatihan ditutup dengan evaluasi kegiatan yaitu tanya jawab dan diskusi dengan guru terkait hal yang masih ingin diketahui terkait pembuatan *worksheet* dengan aplikasi *Canva* serta pengisian survey oleh para peserta pelatihan terkait respon dan dampak yang dirasakan setelah kegiatan pelatihan ini. Hasil respon peserta pelatihan ditunjukkan pada Tabel 1 sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil respon peserta pelatihan

No	Aspek	Persentase Kepuasan (%)
1.	Kepuasan terkait metode/ cara penyampaian narasumber	82,14%
2.	Kepuasan terkait pelaksanaan kegiatan	82,14%
3.	Kebermanfaatan pelaksanaan kegiatan	96,43%
4.	Kegiatan dapat dilanjutkan bersama mitra pengabdian	82,14%

Di akhir survei, peserta pelatihan diberi kesempatan menuliskan saran untuk kegiatan maupun tim pengabdian Program Studi Matematika Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie. Saran para peserta dapat dilihat pada Gambar 8 berikut.



**Gambar 8.** Saran Para Peserta Pelatihan

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan dan survey kepada para peserta, pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui pelatihan pembuatan worksheet dengan aplikasi Canva terlaksana dengan baik dan dapat dirasakan kebermanfaatannya bagi para peserta guru Taman Kanak-kanak Al Azizi Parepare dalam menunjang kompetensi dalam membuat bahan ajar berupa worksheet. Hal ini ditunjukkan dari respon positif para peserta serta harapan keberlanjutan kegiatan pelatihan oleh Tim Pengabdian Masyarakat Prodi Matematika Institut Teknologi Bacharuddin Jusuf Habibie.

Rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian berikutnya dapat dilakukan pelatihan terkait pembuatan modul, buku, atau konten presentasi dengan aplikasi *Canva* baik bagi guru maupun pada siswa

## REFERENSI

Abdelrazeq, A., Jeschke, S., Tummel, C., Richert, A., & Janssen, D. (2016). Teacher 4.0: Requirements of the Teacher of the Future in Context of the Fourth Industrial Revolution. *ICERI2016 Proceedings*, 8221-8226. doi:10.21125/iceri.2016.0880



- Arifin, Z. (2021, Juni). PERAN GURU DI SEKOLAH DAN MASYARAKAT. *STUDIA RELIGIA: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 5(1), 43-50.
- Fajri, Z., Riza, I. F., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3).
- Joshi, N. (2022, Maret 31). AI. Dipetik Februari 6, 2023, dari Forbes: <https://www.forbes.com/sites/naveenjoshi/2022/03/31/understanding-education-40-the-machine-learning-driven-future-of-learning/?sh=5ccb80335bc2>
- Kemdikbud. (2005). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen*. Kemdikbud RI.
- Misrawati, M., & Suryana, D. (2021). Bahan Ajar Matematika Berbasis Model Pembelajaran Tematik terhadap Kemampuan Berhitung Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 298-306. doi: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1249>
- Pelangi, G. (2020, Desember). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Putra, L. D., & Filianti. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1).
- Republik Indonesia. (2005). *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Sanjaya, M. D., & Inawati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Pengembangan Keterampilan Berbicara. *Jurnal Bindo Sastra*, 3(2), 104-118. doi:<https://doi.org/10.30983/educative.v3i1.549>
- Tahir, M. Y., Ismawati, Rismayani, & Nurhikmah. (2018, Desember). MANAJEMEN KURIKULUM ANAK USIA DINI PADA TAMAN KANAK-KANAK AULIA SAMATA KABUPATEN GOWA. *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education*, 1(1). doi:<https://doi.org/10.24252/nananeke.v1i1.6916>