

PENGABDIAN MASYARAKAT: MENGEMBANGKAN JIWA KREATIVITAS GURU PAI MELALUI APLIKASI CANVA DI ERA DIGITAL DAN MERDEKA BELAJAR

Maghfirah Insannia¹, Fathiyyah Putri Pasaribu², Deni Irawati³, Arifmiboy⁴

Universitas Islam Negeri Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi, Indonesia

maghfirah.insannia0308@gmail.com¹, fathiyyahpasaribu@gmail.com², deniirawati1611@gmail.com³, arifmiboy@yahoo.com⁴

Abstract: *In the current digital era, teachers are faced with the challenge of developing creativity in delivering learning material to make it more interesting and effective. One of the subjects that requires innovation in teaching methods is Islamic Religious Education (PAI). Canva, an online graphic design application, offers PAI teachers the opportunity to explore their creativity in designing interactive and contextual visual teaching materials. The research for writing this article used the literature study method. Literature study is the process of collecting data by collecting library data, namely library literature from books, articles and journals. In this research the author uses a critical descriptive approach by prioritizing analysis of data sources. The data source for this article comes from several articles or journals written by educational experts who have experience.*

Keywords: *Canva Application, Freedom to Learn.*

Abstrak: Di era digital saat ini, guru dihadapkan pada tantangan untuk mengembangkan kreativitas dalam penyampaian materi pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Salah satu mata pelajaran yang membutuhkan inovasi dalam metode pengajaran adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Canva, sebuah aplikasi desain grafis online, menawarkan peluang bagi guru PAI untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam merancang bahan ajar visual yang interaktif dan kontekstual. Penelitian penulisan artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan. Studi kepustakaan ialah proses mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan data kepustakaan yaitu literature kepustakaan dari dalam buku, artikel dan jurnal. Dalam penelitian ini penulis menggunakan menggunakan pendekatan deskriptif kritis dengan mendahulukan analisis sumber data. Sumber data artikel ini berasal dari beberapa artikel atau jurnal yang ditulis oleh pakar pendidikan yang memiliki pengalaman.

Kata Kunci: Kreativitas Guru, Aplikasi Canva, Merdeka Belajar

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kebutuhan akan kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran menjadi semakin penting. Guru dituntut untuk mampu mengembangkan kemampuan dan strategi baru dalam menyampaikan materi pelajaran agar dapat menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian khusus dalam hal ini adalah Pendidikan Agama Islam (PAI). Sebagai mata pelajaran yang memberikan bekal pengetahuan dan pembentukan karakter kepada siswa, PAI harus disampaikan dengan cara yang menarik dan kontekstual agar dapat memberikan dampak yang optimal.

Canva, sebuah aplikasi desain grafis online, menawarkan peluang bagi guru PAI untuk mengembangkan kreativitas dalam menyajikan materi pelajaran. Dengan fitur-fitur yang mudah digunakan, Canva memungkinkan guru untuk membuat bahan ajar visual yang menarik, seperti infografis, presentasi, brosur, dan poster. Selain itu, Canva juga dapat dimanfaatkan untuk membuat evaluasi pembelajaran dalam bentuk kuis atau permainan interaktif.

Penggunaan Canva dalam pembelajaran PAI sejalan dengan prinsip Merdeka Belajar yang digaungkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia. Merdeka Belajar

memberikan kebebasan dan otonomi bagi guru untuk memilih metode dan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan Canva, guru PAI dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dalam merancang pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi Canva dalam mengembangkan kreativitas guru PAI di era digital. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini akan mengkaji pengalaman dan praktik terbaik dari guru-guru PAI yang telah menggunakan Canva dalam proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan inspirasi bagi guru PAI lainnya untuk memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan efektif dalam menyampaikan ajaran agama Islam kepada peserta didik.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian penulisan artikel ini menggunakan metode studi kepustakaan. Studi kepustakaan ialah proses mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan data kepustakaan yaitu literature kepustakaan dari dalam buku, artikel dan jurnal. Dalam penelitian ini penulis menggunakan menggunakan pendekatan deskriptif kritis dengan mendahulukan analisis sumber data. Sumber data artikel ini berasal dari beberapa artikel atau jurnal yang ditulis oleh pakar pendidikan yang memiliki pengalaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kreativitas Guru

Profesi guru sebagai tenaga kependidikan, guru dituntut memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi terhadap proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat pada proses pembelajaran yang meliputi perencanaan pengajaran, pelaksanaan pengajaran, dan penilaian pengajaran. Perencanaan pengajaran meliputi perumusan tujuan pengajaran, penetapan kegiatan belajar mengajar, penetapan metode dan alat pengajaran, dan penetapan pola evaluasi.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru merupakan sesuatu yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan diperlukan berbagai keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang dimiliki oleh guru secara utuh dan menyeluruh.

Pendidikan guru memegang peranan yang sangat penting untuk mengembangkan fleksibilitas dalam berinteraksi. Fleksibilitas yang dimiliki guru merupakan karakteristik dasar, agar dapat ia kembangkan kreativitasnya, bahkan membantu kreativitas siswa itu sendiri dalam belajar. Sehingga guru yang kreatif memiliki pengalaman mengajar yang luas dan dapat belajar dari pengalaman.

Kreativitas itu bukanlah proses inspirasi, melainkan hasil usaha yang gigih dan peningkatan yang mantap. Kreativitas itu tidak memerlukan intelegensi yang besar, karena kreativitas itu hanyalah hasil dari imajinasi yang terfokus, kerja giat, dan peningkatan yang mantap sebagai hasil usaha seseorang dalam mewujudkan ide-idenya.

Utami Munandar mengatakan, “kreativitas (berpikir kreatif atau divergen) adalah kemampuan berdasarkan data atau informasi yang tersedia, menemukan banyak hal yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas), dan orsinilitas dalam berpikir, serta kemampuan mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan.³ Dalam definisi operasional beliau menambahkan bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melakukan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri attitude atau non-attitude, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang kesemuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Kreativitas dapat pula dinyatakan sebagai suatu kemampuan untuk memecahkan suatu masalah, sebagaimana yang dikatakan oleh Robert A. Baron, kreativitas merupakan aktivitas yang menghasilkan cara-cara baru dalam memecahkan masalah. Searah pula dengan pendapat tersebut, Davidoff menyatakan, bahwa kreativitas merujuk pada kemampuan untuk memecahkan masalah dalam cara yang kompeten dan asli. Itulah sebabnya, beliau menambahkan dan menetapkan kriteria kreativitas sebagai sebuah proses yaitu:

- (a) adanya produk nyata (yang dapat diamati),
- (b) produk itu harus baru,
- (c) produk itu adalah hasil kualitas unik dari individu dalam hubungannya dengan lingkungan.

B. Aplikasi Canva

Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain grafis, seperti poster, presentasi, infografik, selebaran, dan lainnya dengan mudah dan intuitif. Canva menawarkan banyak fitur dan kemampuan yang membuatnya menjadi pilihan populer bagi desainer profesional, pebisnis, pendidik, dan bahkan individu yang ingin membuat desain grafis yang menarik, penjelasannya sebagai berikut:

a. Antarmuka Berbasis Drag-and-Drop

Canva menggunakan antarmuka berbasis drag-and-drop yang memudahkan pengguna dalam memanipulasi elemen desain seperti teks, gambar, bentuk, dan lainnya. Pengguna dapat dengan mudah menyeret dan menjatuhkan elemen desain ke dalam kanvas kerja dan mengatur posisinya sesuai keinginan.

- b. Template Desain Siap Pakai Canva menyediakan ribuan template desain siap pakai yang dapat digunakan sebagai titik awal untuk desain baru. Template ini dirancang oleh tim desainer profesional Canva dan mencakup berbagai kategori seperti poster, brosur, presentasi, media sosial, dan lainnya
- c. Perpustakaan Elemen Desain Canva memiliki perpustakaan yang luas berisi gambar, ikon, font, dan elemen desain lainnya yang dapat digunakan secara bebas dalam desain pengguna. Perpustakaan ini terus diperbarui dan diperluas, sehingga pengguna selalu memiliki akses ke berbagai sumber daya desain.
- d. Alat Desain Terintegrasi Canva menyediakan berbagai alat desain terintegrasi seperti editor teks, editor foto, dan editor video yang memungkinkan pengguna untuk memodifikasi dan menyempurnakan desain mereka tanpa harus beralih ke aplikasi lain.
- e. Kolaborasi dan Berbagi Canva memfasilitasi kolaborasi desain dengan memungkinkan pengguna untuk mengundang kolega atau rekan kerja untuk bekerja pada proyek yang sama secara real-time. Fitur ini juga memungkinkan pengguna untuk berbagi desain mereka melalui tautan atau ekspor ke berbagai format seperti PNG, PDF, atau JPG
- f. Integrasi dengan Aplikasi Lain Canva dapat diintegrasikan dengan berbagai aplikasi lain seperti Google Drive, Dropbox, dan aplikasi produktivitas.

C. Merdeka Belajar

Kebebasan atau merdeka adalah kondisi terpenting dalam hampir semua aspek kehidupan manusia. Kebebasan atau merdeka itu sendiri adalah persoalan utama dalam kehidupan manusia. Sejarah mencatat bahwa banyak orang dari berbagai lapisan masyarakat bergerak dan memprotes untuk mencari kebebasan atau merdeka dalam berbagai aspek kehidupan. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, belajar adalah salah satu isu yang selalu menjadi topik hangat dalam literatur kebebasan.

Konsep merdeka belajar bukanlah konsep yang baru di dunia pendidikan. Negara-negara lain di dunia seperti Amerika, Brasil, Philipines sudah lama menerapkan konsep ini. Di Indonesia sendiri, konsep tentang Merdeka belajar sudah dimulai sejak Nadiem Makarim sebagai terpilih menjadi pendidikan. Ide dari gagasan ini dilandasi oleh esensi kemerdekaan berpikir untuk menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian

skor atau nilai tertentu. Konsep merdeka belajar pertama-tama hendaknya dimulai dalam pola pikir para guru sebelum mereka mengajarkannya kepada peserta didik.

Filosofi merdeka belajar mengandung makna yang sangat mendalam yakni mengajarkan semangat dan cara mendidik anak menjadi manusia yang merdeka batinnya, merdeka pikirannya dan merdeka fisiknya. Dengan merdeka belajar, tercipta suatu ekosistem pendidikan nasional yang lebih sehat sehingga menghadirkan iklim inovasi yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dan berkarakter. Konsep merdeka belajar sangat memperhitungkan kemampuan dan keunikan kognitif individu peserta didik.

Berbagai kebijakan dari Nadiem Makarin tentang konsep-konsep dalam merdeka belajar adalah:

- a. Kebijakan tentang penghapusan Ujian Sekolah Berstandar Nasional
Sesuai dengan amanat Nadiem Makarin yang ada pada peraturan Menteri dan kebudayaan No.43 pada tahun 2019 bahwa pelaksanaan ujian sekolah yang berstandar nasional terakhir dilaksanakan pada tahun 2020. Ujian sekolah dikembalikan pada esensinya bahwa penilaian tersebut dilakukan oleh guru dan sekolah. Maka kelulusan dari peserta didik diakhir jenjang merupakan wewenang dari sekolah. Sekolah diberi kebebasan dan keleluasaan dalam penyelenggaraan ujian tersebut. Pengawasan dan evaluasi dari pelaksanaan ujian di sekolah menjadi tugas dan tanggung jawab dari pemerintah daerah melalui dikbud. Pemerintah daerah akan memeriksa dan memastikan apakah ujian yang dilakukan di sekolah adalah ujian yang berkualitas sesuai dengan mutu yang diharapkan. Maka untuk mencapai mutu yang diharapkan pemerintah daerah harus mengumpulkan beberapa guru dalam sekolah di wilayahnya untuk melaksanakan pelatihan dalam menyusun soal-soal sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.
- b. Penggantian Ujian Nasional menjadi penilaian assesmen kompetensi minimum dan survei karakter
Sesuai dengan keputusan Menteri pendidikan pelaksanaan ujian nasional yang terakhir adalah tahun 2020. Penyelenggaraan UN untuk tahun 2021 dilaksanakan melalui penilaian assesmen kompetensi minimum (AKM) dan survei karakter menjadi akan diganti dengan sistem yang baru, yaitu Assesmen kompetensi minimum dan survei karakter .
- c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
Sebelum melakukan pembelajaran guru harus melakukan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). RPP harus disusun dengan 13 komponen secara rinci dan mendetail sehingga RPP terdiri dari lembaran-lembaran yang sangat banyak. Guru terbebani dengan tugas-tugas administrasi dan kurang fokus pada pembelajaran. Untuk menyikapi hal ini, menteri pendidikan membuat kebijakan baru terkait dengan penyusunan RPP.
- d. Kebijakan dalam penentuan penerimaan siswa baru dengan sistem zonasi yang lebih luas.
Dalam kebijakan ini, penerimaan siswa baru dilaksanakan dengan sistem zonasi yang lebih luas dan fleksibel. Tujuan dari kebijakan zonasi ini adalah untuk meningkatkan akses dan kualitas yang merata dari beberapa daerah yang ada. Pemerataan kualitas pendidikan diharapkan mampu menjadikan pemerataan pendidikan di seluruh wilayah di Indonesia dengan tujuan meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas yang mampu mengelola sumber daya alam yang ada.

Merdeka Belajar merupakan program yang bertujuan untuk memberikan kebebasan dan otonomi kepada lembaga pendidikan, baik sekolah maupun perguruan tinggi, dalam mengelola proses pembelajaran. Program ini terbagi menjadi empat pokok kebijakan, yaitu:

- a. Sistem Penerimaan Peserta Didik Baru.
- b. Sistem Akreditasi dan Penjaminan Mutu.
- c. Sistem Pembelajaran Berbasis Hak Memilih Bagi Siswa.
- d. Profesi Guru yang Lebih Baik.

- e. Beberapa poin penting dalam Merdeka Belajar antara lain:
- f. Sekolah diberi kebebasan dalam mengelola sistem penerimaan siswa baru.
- g. Sistem akreditasi diubah menjadi lebih sederhana dan mengutamakan penilaian mutu.
- h. Siswa diberi kebebasan untuk memilih mata pelajaran yang diminati.
- i. Guru diberikan kebebasan dalam menentukan metode dan bahan ajar.
- j. Peningkatan kompetensi dan kesejahteraan guru .

Merdeka Belajar memberikan kebebasan dan otonomi yang lebih besar bagi pendidik dalam mengelola proses pembelajaran. Berikut adalah penjelasan tentang aspek-aspek Merdeka Belajar yang berkaitan dengan pendidik, sebagai berikut:

- a. Kebebasan dalam Memilih Metode dan Bahan Ajar Pendidik diberi keleluasaan untuk memilih metode pembelajaran yang dianggap paling sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Mereka juga dapat memilih bahan ajar yang relevan dan up-to-date, tidak terpacu pada buku teks pelajaran yang ditetapkan.
- b. Peningkatan Profesionalisme Guru Program Merdeka Belajar mendorong peningkatan profesionalisme guru melalui berbagai program pengembangan profesi, seperti pelatihan, workshop, dan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.
- c. Peningkatan Kesejahteraan Guru Kebijakan Merdeka Belajar juga mencakup upaya untuk meningkatkan kesejahteraan guru, seperti perbaikan sistem remunerasi dan penyediaan tunjangan atau insentif bagi guru yang berprestasi.
- d. Otonomi dalam Penilaian Pembelajaran Pendidik memiliki keleluasaan dalam melakukan penilaian terhadap hasil belajar siswa, baik dalam bentuk penilaian formatif maupun sumatif. Mereka dapat mengembangkan instrumen penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

D. Kegiatan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan kerja sama TIM. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama sehari dengan metode pelaksanaan offline. Kegiatan pertama adalah perancangan kegiatan dan pemberian materi mengenai perancangan media pembelajaran kreatif, pemberian materi pengenalan aplikasi Canva, memberikan pemahaman kepada peserta hal-hal yang harus dipersiapkan selama kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

Pada kegiatan berikutnya adalah pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva. Pada kegiatan ini pemateri terlebih dahulu memberikan materi pengenalan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan (Canva) mulai dari pengenalan login, fitur, resources Canva, edit teks, mewarnai teks, mengubah bentuk huruf, dan editing video pembelajaran.

Setelah pemberian penjelasan awal dari TIM kegiatan pengabdian, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan kelas dan materi yang akan diajarkan di kelas. Selama proses pembuatan media pembelajaran tim pengabdian selalu mengawasi dan memberikan bantuan ketika ada peserta yang merasakan kesulitan dalam penggunaan aplikasi Canva.

Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan proses pembelajaran. Respon Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan ini sangatlah baik dan peserta sangat setuju media pembelajaran menggunakan Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, termotivasi selama kegiatan pelatihan dan memberikan respon yang sangat bagus. Kegiatan pelatihan ini berhasil dan 100% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan..

KESIMPULAN

Pendidikan guru memegang peranan yang sangat penting untuk mengembangkan fleksibilitas dalam berinteraksi. Fleksibilitas yang dimiliki guru merupakan karakteristik dasar, agar dapat ia kembangkan kreativitasnya, bahkan membantu kreativitas siswa itu sendiri dalam belajar. Sehingga guru yang kreatif memiliki pengalaman mengajar yang luas dan dapat belajar dari pengalaman. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain grafis, seperti poster, presentasi, infografik, selebaran, dan lainnya dengan mudah dan intuitif.

Canva menawarkan banyak fitur dan kemampuan yang membuatnya menjadi pilihan populer bagi desainer profesional, pebisnis, pendidik, dan bahkan individu yang ingin membuat desain grafis yang menarik. Konsep merdeka belajar bukanlah konsep yang baru di dunia pendidikan. Negara-negara lain di dunia seperti Amerika, Brasil, Philipines sudah lama menerapkan konsep ini. Di Indonesia sendiri, konsep tentang Merdeka belajar sudah dimulai sejak Nadiem Makarim sebagai terpilih menjadi pendidikan. Ide dari gagasan ini dilandasi oleh esensi kemerdekaan berpikir untuk menciptakan suasana belajar yang bahagia tanpa dibebani dengan pencapaian skor atau nilai tertentu. Konsep merdeka belajar pertama-tama hendaknya dimulai dalam pola pikir para guru sebelum mereka mengajarkannya kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Baron, Robert A. 1992. *Psychology*, Second Edition. USA: A. Davision of Simon and Schuster
- Canva. 2023. About Canva.
- Davidoof, Linda L. 1997. *Intruccion to Psychology*. USA: McGraw Hill.
- Kemendikbud. 2020. *Merdeka Belajar*. Kampus Merdeka.
- Kemendikbud. 2020. *Merdeka Belajar: Kebijakan Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka*.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Pardanjac, M. Jokic, S. 2019. *Enchancing The User Experience in Canva: A Web Based Graphic Gesign Tool*. *Journal of Information and Oeganizational Sciences*.
- Pretty, Geoffrey. *How to be Better of creativity*. Diterjemahkan oleh Hari Wahyudi dalam buku *Memaksimalkan Potensi Kreatif*. Jakarta: Gramedia
- Sudaryanto, S, Widayati, W dan Amalia, R. 2020. *Konsep Merdeka Belajar-Kampus Merdeka dan Aplikasinya dalam Pendidikan Bahasa Indonesia*. *Jurnal Bahasa*.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Pengembangan Kurikulum, Toeri dan Praktek (Cet XII)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.