



## **WORKSHOP PLATFORM MERDEKA MENGAJAR, CANVA, DAN GOOGLE FORM SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SDN BOAK DAN SDN BOAK DALAM**

**Sri Nurul Walidain<sup>1</sup>, Syarif Fitriyanto<sup>2</sup>, Suharli<sup>3</sup>, Romi Aprianto<sup>4\*</sup>, Hermansyah<sup>5</sup>, Fahmi Yahya<sup>6</sup>**  
<sup>123456</sup>Universitas Samawa Sumbawa Besar

\*E-mail: [romiaprianto.sumbawa@gmail.com](mailto:romiaprianto.sumbawa@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk menguasai teknologi dalam mendukung pembelajaran abad ke-21. Namun, guru di daerah terpencil seringkali menghadapi kendala seperti kurangnya pelatihan dan fasilitas yang memadai. Workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDN Boak dan SDN Boak Dalam dalam memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form sebagai alat bantu pembelajaran. Kegiatan dilakukan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan, yang melibatkan tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Materi disampaikan melalui presentasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif, dengan evaluasi menggunakan pre-test, post-test, dan kuesioner umpan balik. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman teknologi yang signifikan, dengan rata-rata skor peserta meningkat dari 54% menjadi 87%. Peserta berhasil menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif dan relevan, termasuk rencana pembelajaran, media visual berbasis Canva, dan kuis evaluasi menggunakan Google Form. Sebanyak 97% peserta menyatakan sangat puas dengan materi dan metode pelatihan, meskipun masih terdapat tantangan seperti keterbatasan infrastruktur. Workshop ini membuktikan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Untuk keberlanjutan, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam serta peningkatan fasilitas pendukung di sekolah. Kegiatan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam pembelajaran, menciptakan pengalaman pendidikan yang inovatif dan menarik.

**Kata kunci:** pelatihan guru, teknologi pendidikan, Platform Merdeka Mengajar, Canva, Google Form

## **WORKSHOP ON MERDEKA MENGAJAR PLATFORM, CANVA, AND GOOGLE FORM AS EFFORTS TO ENHANCE THE COMPETENCE OF TEACHERS AT SDN BOAK AND SDN BOAK DALAM**

### **ABSTRACT**

Digital transformation in education demands teachers to master technology to support 21st-century learning. However, teachers in remote areas often face challenges such as lack of training and inadequate facilities. This workshop aimed to enhance the competencies of teachers at SDN Boak and SDN Boak Dalam in utilizing the Merdeka Mengajar Platform, Canva, and Google Form as educational tools. The activity was conducted using a participatory approach based on training and mentoring, consisting of three main stages: planning, implementation, and evaluation. The materials were delivered through presentations, hands-on practice, and interactive discussions, with evaluations carried out using pre-tests, post-tests, and feedback questionnaires. The results showed a significant improvement in technological understanding, with participants' average scores increasing from 54% to 87%. Participants successfully created creative and relevant educational products, including lesson plans, visual-based media using Canva, and evaluation quizzes using Google Form. A total of 97% of participants expressed high satisfaction with the content and methods of the workshop, although challenges such as limited infrastructure remained. This workshop demonstrated that a practice-based training approach effectively improves teachers' competencies. For sustainability, further in-depth training and improved school facilities are recommended. This activity is expected to encourage teachers to optimally integrate technology into learning, creating innovative and engaging educational experiences.

**Keywords:** teacher training, educational technology, Merdeka Mengajar Platform, Canva, Google Form



## PENDAHULUAN

Dalam era revolusi industri 4.0, transformasi digital telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Guru sebagai agen perubahan di sekolah dituntut untuk menguasai berbagai platform digital untuk mendukung pembelajaran yang relevan dan kontekstual (Amelia, 2023; Ansar & Bahri, 2024). Namun, banyak guru di daerah terpencil atau kurang berkembang masih menghadapi berbagai kendala dalam mengadopsi teknologi, mulai dari keterbatasan pengetahuan, minimnya pelatihan, hingga keterbatasan fasilitas (Firdaus & Ritonga, 2024; Munir & Su'ada, 2024). SDN Boak dan SDN Boak Dalam sebagai sekolah dasar yang terletak di wilayah Desa Boak menghadapi tantangan serupa.

Pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan telah banyak dibahas dalam berbagai literatur. Menurut (Zebua, 2023), teknologi memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih fleksibel, kolaboratif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam konteks Indonesia, Kemdikbudristek melalui kebijakan Merdeka Belajar menekankan pentingnya pemberdayaan guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran yang berbasis kompetensi (Aminuddin dkk., 2024). Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form merupakan alat digital yang memiliki potensi besar dalam mendukung proses pembelajaran yang interaktif, menarik, dan terukur. Platform Merdeka Mengajar, yang diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, menyediakan materi pembelajaran, modul, serta fitur evaluasi yang dapat diakses oleh guru. Canva sebagai alat desain grafis juga telah terbukti efektif dalam membantu guru menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual. Studi oleh (Zulfiati dkk., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan partisipasi siswa dan membantu dalam pemahaman materi karena tampilan visual yang menarik. Selain itu, Google Form, menurut penelitian oleh (Aryanti, 2021), memberikan kemudahan bagi guru untuk melakukan evaluasi pembelajaran secara cepat dan efisien. Google Form memungkinkan pengumpulan data yang terorganisasi dan analisis hasil yang lebih cepat dibandingkan metode manual.

Urgensi dari kegiatan workshop ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk memberdayakan guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sebagai wilayah yang menghadapi tantangan dalam penguasaan teknologi, guru di SDN Boak dan SDN Boak Dalam memerlukan pelatihan yang aplikatif agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan di era digital. Selain itu, kegiatan ini juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mewujudkan pendidikan berkualitas melalui program Merdeka Belajar. Dengan meningkatkan kompetensi guru, kualitas pembelajaran di kedua sekolah tersebut diharapkan dapat meningkat, yang pada gilirannya akan berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada para guru di SDN Boak dan SDN Boak Dalam agar dapat memanfaatkan Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form dalam mendukung pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

## METODE

Kegiatan workshop ini dirancang dengan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan. Seluruh rangkaian kegiatan dilakukan dalam tiga tahap utama: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap perencanaan, tim pelaksana melakukan analisis kebutuhan terhadap guru di SDN Boak dan SDN Boak Dalam melalui wawancara dan survei. Informasi yang diperoleh digunakan untuk merancang materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta. Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di lokasi kegiatan, meliputi sesi presentasi, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Workshop ini berfokus pada tiga platform digital utama: Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form. Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman dan kemampuan peserta setelah pelatihan. Evaluasi ini mencakup pemberian pre-test dan post-test, serta kuesioner umpan balik.

Peserta workshop adalah 20 guru dari SDN Boak dan SDN Boak Dalam yang dipilih berdasarkan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Peserta ini mewakili seluruh jenjang kelas di kedua sekolah. Pelaksanaan workshop dimulai dengan pengenalan materi melalui presentasi interaktif. Peserta diperkenalkan pada ketiga platform digital menggunakan contoh

aplikasi nyata yang sesuai dengan pembelajaran di sekolah dasar. Setelah itu, peserta memasuki tahap praktik mandiri di mana mereka didampingi oleh fasilitator untuk mempraktikkan penggunaan Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form. Aktivitas praktik meliputi:

- Merancang rencana pembelajaran dengan Platform Merdeka Mengajar.
- Membuat media pembelajaran menarik menggunakan Canva.
- Menyusun kuis evaluasi dengan Google Form.

Pada akhir sesi, dilakukan diskusi dan refleksi yang memberikan kesempatan bagi peserta untuk berbagi pengalaman, tantangan, serta solusi yang ditemukan selama pelatihan. Tahap ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan memastikan aplikasi praktis dari materi yang telah dipelajari. Instrumen evaluasi meliputi pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, kuesioner untuk mengumpulkan umpan balik, serta observasi langsung oleh tim pelaksana untuk mencatat keaktifan dan keterlibatan peserta selama kegiatan. Kegiatan berlangsung selama satu hari di SDN Boak yang telah dilengkapi dengan fasilitas pendukung seperti proyektor, koneksi internet, dan perangkat laptop.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Workshop

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan workshop ini telah berhasil dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan partisipasi aktif dari 20 guru SDN Boak dan SDN Boak Dalam. Berdasarkan hasil pengamatan, pre-test, post-test, serta umpan balik yang diberikan oleh peserta, beberapa poin keberhasilan dapat dirangkum sebagai berikut:

- Peningkatan Pemahaman Teknologi**  
Pre-test yang dilakukan sebelum pelatihan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pengetahuan yang minim tentang penggunaan Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form. Setelah pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan rata-rata skor meningkat dari 54% menjadi 87%.
- Peningkatan Keterampilan Praktis**  
Selama sesi praktik, peserta berhasil membuat produk pembelajaran seperti rencana pembelajaran menggunakan Platform Merdeka Mengajar, media pembelajaran berbasis visual menggunakan Canva, dan kuis evaluasi menggunakan Google Form. Hasil karya peserta menunjukkan kreativitas dan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.
- Partisipasi Aktif Peserta**  
Seluruh peserta terlibat aktif dalam diskusi dan praktik. Hal ini tercermin dari banyaknya pertanyaan yang diajukan selama sesi pelatihan dan refleksi. Guru-guru juga menyatakan bahwa materi yang diberikan sangat relevan dan langsung dapat diterapkan dalam pembelajaran.
- Umpan Balik Positif**  
Kuesioner yang disebar di akhir pelatihan menunjukkan bahwa 97% peserta merasa sangat puas dengan materi dan metode penyampaian workshop dan 3% menyatakan puas. Mereka juga menyatakan kesiapan untuk mengimplementasikan keterampilan yang telah diperoleh di kelas masing-masing.



Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif berbasis pelatihan dan pendampingan yang diterapkan selama workshop terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Beberapa poin pembahasan yang dapat diambil dari hasil kegiatan ini adalah:

- a. **Relevansi dan Urgensi Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran**  
Pelatihan ini menegaskan pentingnya teknologi sebagai bagian integral dari pembelajaran abad ke-21. Platform Merdeka Mengajar memberikan akses mudah bagi guru untuk mendapatkan materi pembelajaran yang relevan, sedangkan Canva dan Google Form memberikan solusi kreatif dan efisien dalam pembuatan media pembelajaran dan evaluasi. Peningkatan pemahaman peserta membuktikan bahwa pelatihan semacam ini diperlukan untuk mendukung guru agar dapat mengikuti perkembangan zaman.
- b. **Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Praktik Langsung**  
Peningkatan skor post-test dan hasil praktik peserta menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung sangat efektif. Peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menghasilkan produk yang dapat langsung digunakan di kelas. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis pengalaman langsung memberikan dampak lebih besar terhadap pemahaman dan keterampilan peserta.
- c. **Tantangan dalam Penerapan Teknologi**  
Meskipun hasil pelatihan menunjukkan keberhasilan, beberapa tantangan tetap perlu diperhatikan, seperti keterbatasan infrastruktur di sekolah, termasuk koneksi internet yang kurang stabil dan keterbatasan perangkat digital. Hal ini menjadi tantangan bagi guru untuk dapat secara konsisten mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sehari-hari.
- d. **Keberlanjutan dan Dampak Pelatihan**  
Peserta menyatakan perlunya pelatihan lanjutan untuk memperdalam kemampuan mereka, terutama dalam mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan pedagogis yang tepat. Oleh karena itu, workshop ini harus menjadi langkah awal untuk program pengembangan kompetensi yang lebih berkelanjutan.
- e. **Refleksi Peserta sebagai Pembelajaran Kolektif**  
Sesi diskusi dan refleksi di akhir kegiatan memberikan wawasan penting tentang pengalaman dan tantangan yang dihadapi peserta selama pelatihan. Diskusi ini juga memperkuat motivasi peserta untuk saling mendukung dalam mengimplementasikan keterampilan baru di lingkungan kerja mereka.

## **SIMPULAN**

Workshop tentang penggunaan Platform Merdeka Mengajar, Canva, dan Google Form telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru di SDN Boak dan SDN Boak Dalam. Berdasarkan hasil kegiatan, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan terhadap teknologi, sebagaimana terlihat dari skor rata-rata pre-test dan post-test yang naik dari 54% menjadi 87%. Para peserta juga mampu menghasilkan produk pembelajaran yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan di kelas, seperti rencana pembelajaran, media berbasis visual, dan kuis evaluasi. Hal ini mencerminkan efektivitas pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung yang diterapkan. Workshop ini juga menegaskan pentingnya teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran abad ke-21. Platform Merdeka Mengajar membantu guru dalam menyusun materi pembelajaran, Canva mempercantik tampilan media pembelajaran, sementara Google Form mempermudah proses evaluasi.

Meskipun pelatihan ini berhasil, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur, seperti akses internet dan perangkat digital, masih menjadi kendala yang perlu diatasi untuk keberlanjutan implementasi teknologi. Selain itu, peserta menyatakan perlunya pelatihan lanjutan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi dengan metode pembelajaran yang efektif. Dengan keberhasilan workshop ini, diharapkan para guru mampu mengaplikasikan teknologi secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk mendukung pengembangan kompetensi guru secara menyeluruh.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, U. (2023). Tantangan pembelajaran era society 5.0 dalam perspektif manajemen pendidikan. *Al-Marsus: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 1(1), 68–82. <https://doi.org/10.30983/al-marsus.v1i1.6415>
- Aminuddin, F., Djauhari, T., Santoso, S., Gustinar, G., S, K., & Kusuma, C. (2024). Peningkatan kompetensi guru dalam pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(1), 168–180. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i1.20697>
- Ansar, M., & Bahri, B. (2024). GURU SEJARAH SEBAGAI AGEN PERUBAHAN DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF ABAD 21. *HUMANO: Jurnal Penelitian*, 15(1), 355–365. <https://doi.org/10.33387/humano.v15i1.8162>
- Aryanti, N. (2021). Artikel Efektifitas Google Form Sebagai Media Evaluasi Di Masa Pandemi. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 329–342. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/1331>
- Firdaus, K., & Ritonga, M. (2024). Peran Teknologi Dalam Mengatasi Krisis Pendidikan di Daerah Terpencil. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 9(1), 43–57. <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i1.303>
- Munir, M., & Su'ada, A. (2024). Manajemen Pendidikan Islam di Era Digital: Transformasi dan Tantangan Implementasi Teknologi Pendidikan. *JIEM: Journal of Islamic Education and Management*, 5(1), 1–13. <https://ejournal.staidapondokkrempyang.ac.id/index.php/jiem/article/view/609>
- Zebua, F. (2023). Analisis tantangan dan peluang guru di era digital. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 21–28. <https://doi.org/10.25008/jitp.v3i1.55>
- Zulfiati, H., Cahyandaru, P., & Agustina, T. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 9(3), 251–263. <https://doi.org/10.30738/trihayu.v9i3.14737>