
PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SMA MELALUI PELATIHAN DESAIN MODUL AJAR KREATIF DENGAN CANVA BERDASARKAN TOPIK PEMBELAJARAN

Septa Cahyani^{1*}, Terttiaavini², Agustina Heryati³, Indah Pratiwi Putri⁴

¹Teknik Informatika, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

²Magister Ilmu Komputer, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

^{3,4}Sistem Informasi, Universitas Indo Global Mandiri, Indonesia

email: septacahyani@uigm.ac.id, avini.saputra@uigm.ac.id, agustina.heryati@uigm.ac.id, wiwid@uigm.ac.id

ABSTRAK

Dalam era digital saat ini, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan sangatlah krusial untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Aplikasi desain grafis seperti Canva menawarkan kesempatan bagi pendidik untuk merancang modul ajar yang inovatif. Namun, banyak pendidik yang belum memaksimalkan penggunaan Canva dalam mengembangkan modul ajar yang menarik, terutama disebabkan oleh keterbatasan keterampilan desain. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang modul ajar kreatif melalui program pelatihan keterampilan desain grafis yang diikuti oleh 27 peserta. Metode yang diterapkan meliputi penyampaian materi teoritis, praktik langsung, serta evaluasi menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan keterampilan desain yang signifikan, dengan rata-rata nilai peserta meningkat dari 57.22 menjadi 86.44. Evaluasi kepuasan menggunakan angket menunjukkan lebih dari 90% peserta puas, dan wawancara dengan 10 peserta acak mengungkapkan bahwa 85% merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan dan kesiapan guru dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran.

Kata Kunci :

Pelatihan Guru,
Desain Modul Ajar,
Canva, Pendidikan
Digital.

ABSTRACT

In the digital era, the integration of technology into education is critical for fostering more interactive and engaging learning experiences. Tools like Canva, a graphic design application, provide educators with the opportunity to create innovative teaching materials. However, at SMA Negeri 2 Banyuasin 1, many teachers have yet to fully leverage Canva to develop visually appealing teaching modules, largely due to a lack of design skills. To address this, a community service initiative was carried out to improve teachers' capabilities in designing creative teaching modules through a graphic design training program attended by 28 educators. The approach combined theoretical instruction, hands-on practice, and evaluation of the participants' designs. Results from the evaluation revealed a substantial improvement in design skills, with the average participant score increasing from 57.22 to 86.44. This outcome highlights the success of the training in empowering teachers to produce more effective and innovative teaching materials, ultimately contributing to an enhanced learning experience in the classroom.

Keywords:

*In House Training,
Teaching Module
Design, Canva,
Digital Education.*

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini sangat penting, terutama dalam menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, siswa dihadapkan pada berbagai sumber informasi yang mempengaruhi cara mereka belajar dan berinteraksi (Siringoringo & Alfaridzi, 2024). Namun, meskipun aplikasi desain grafis memiliki peran signifikan dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif, banyak pendidik yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi ini (Alia et al., 2024). Ketidakmampuan ini dapat mengakibatkan rendahnya keterlibatan siswa serta penurunan kualitas Pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Azis, 2019), sementara media pembelajaran tradisional kurang mampu memenuhi tuntutan generasi digital saat ini (Sampoerna et al., 2022) (Cabrera-Solano et al., 2020).

Di SMA Negeri 2 Banyuasin 1, banyak guru menghadapi tantangan dalam menciptakan modul ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Beberapa kesulitan yang dihadapi antara lain: (1) keterbatasan pengetahuan dalam penggunaan alat digital seperti Canva, (2) kurangnya pemahaman tentang penyusunan materi ajar yang kreatif, dan (3) minimnya pengalaman dalam desain visual yang menarik. Data menunjukkan bahwa guru banyak belum terbiasa menggunakan teknologi dalam pengajaran, yang menyebabkan kurangnya variasi dalam metode pengajaran (Alfian et al., 2024) (Miftahul Jannah et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan program pengabdian yang dapat memberikan pelatihan kepada guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pengembangan modul ajar yang lebih menarik dan etis secara digital (Terttiaavini & Saputra, 2022) (Miftahul Jannah et al., 2023).

Aplikasi Canva merupakan platform desain grafis yang digunakan untuk menciptakan berbagai konten visual, termasuk gambar untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan lainnya (Syahrir et al., 2023). Dalam Canva, terdapat berbagai jenis presentasi yang dapat dibuat, seperti presentasi pendidikan, bisnis, iklan, serta presentasi untuk industri kreatif (Nukmatus syahria et al., 2024). Sebagai aplikasi digital yang praktis, Canva dianggap sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, yang tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan kolaboratif mereka (Andriyanto et al., 2022) (Fitria, 2022). Lebih lanjut, penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti dapat meningkatkan kreativitas siswa dan menciptakan suasana kelas yang kondusif serta menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Christiana & Anwar, 2021).

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital yang interaktif memiliki dampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, serta menekankan bahwa bahan ajar yang interaktif dan mudah diakses dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa (Vargas et al., 2022) (Heryati & Dhamayanti, 2019). Penelitian lain juga mendukung hal ini, di mana ditemukan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Rustin Cuit, 2022). Hasil penelitian lain juga mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dirancang dengan Canva lebih menarik secara visual dan lebih mudah dipahami oleh siswa (Ngoc & Huyen, 2023). Selain itu, aplikasi Canva mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, menjadikannya alat yang efektif dalam pendidikan (Putra et al., 2024). Di sisi lain, pelatihan teknologi bagi guru terbukti dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menyusun materi pembelajaran yang menarik dan efektif (Nukmatus Syahria et al., 2024).

Sebagai solusi untuk menghadapi tantangan yang ada, program pelatihan keterampilan desain grafis akan dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Pelatihan ini akan mencakup penyampaian materi teoritis, praktik langsung, serta evaluasi desain yang dihasilkan oleh peserta melalui penggunaan aplikasi Canva. Peserta akan mempelajari dasar – dasar desain grafis dan penerapan alat digital dalam pendidikan, sehingga mereka dapat menyusun modul ajar yang menarik dan interaktif sesuai dengan topik pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Melalui program pelatihan ini, diharapkan tidak hanya dapat meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar.

METODE

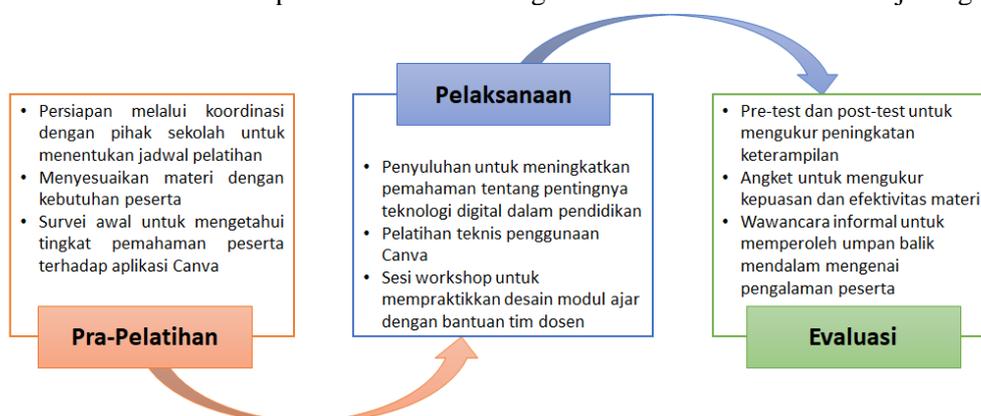
Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1, yang melibatkan 27 orang guru dari berbagai mata pelajaran, seperti Matematika, Biologi, Kimia, Fisika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Ekonomi, Geografi, dan lainnya. Guru – guru tersebut dipilih berdasarkan kebutuhan pelatihan dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk mendesain modul ajar yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu mereka memanfaatkan aplikasi desain grafis, Canva, dalam menyusun bahan ajar yang lebih kreatif sesuai dengan kurikulum yang diajarkan. Profil peserta dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil Peserta Pelatihan Canva Web untuk Guru SMA N 2 Banyuasin

No	Guru Mata Pelajaran	Jumlah
1	Matematika	4
2	Biologi	2
3	Kimia	1
4	Fisika	1

5	Bahasa Indonesia	2
6	Bahasa Inggris	3
7	Pendidikan Kewarganegaraan (PKN)	2
8	Ekonomi	1
9	Geografi	1
10	Sejarah	2
11	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	2
12	Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	2
13	Prakarya dan Kewirausahaan (PKWU)	1
14	Sosiologi	1
15	Bimbingan Konseling (BK)	1
16	Seni dan Budaya	1

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup ceramah, pelatihan teknis, dan workshop. Pada tahap ceramah, peserta diberikan penyuluhan tentang pentingnya teknologi digital dalam pendidikan, khususnya mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat modul ajar yang lebih kreatif dan interaktif. Selanjutnya, pada tahap pelatihan teknis, peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva melalui demonstrasi langsung oleh tim dosen. Pada sesi workshop, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan yang telah dipelajari dengan bimbingan langsung, serta melakukan diskusi dalam kelompok kecil untuk berbagi ide dalam membuat modul ajar digital.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Metode pelaksanaan ini dilakukan dalam tiga tahapan utama yaitu Pra–Pelatihan, Pelaksanaan, dan Evaluasi yang pembagian tahapan dapat dilihat pada Gambar 1. Pada tahap Pra–Pelatihan, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelatihan serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan peserta. Survei awal juga dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva sebelum pelatihan dimulai.

Pada tahap Pelaksanaan, kegiatan dimulai dengan penyuluhan untuk meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya teknologi digital dalam pendidikan, terutama dalam mendesain modul ajar yang lebih kreatif dan interaktif. Dilanjutkan dengan sesi pelatihan teknis, Dimana peserta diajarkan cara menggunakan aplikasi Canva yang memungkinkan mereka menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kurikulum dan materi yang diajarkan. Dalam sesi workshop, peserta mempraktikkan keterampilan baru dengan bimbingan langsung dalam membuat modul ajar digital. Selain itu, peserta diajak untuk berdiskusi dalam kelompok kecil untuk berbagi ide dan hasil karya.

Pada tahap Evaluasi, dilakukan pre–test dan post–test untuk mengukur peningkatan keterampilan peserta selama pelatihan. Selain itu, tim dosen melakukan observasi langsung untuk memastikan keterlibatan peserta dan penyampaian materi berlangsung efektif. Setelah pelatihan selesai, angket dibagikan kepada peserta untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap materi, metode pengajaran, dan relevansi pelatihan dengan kebutuhan mereka. Selanjutnya, wawancara informal dilakukan dengan beberapa peserta untuk mendapatkan umpan balik yang lebih mendalam mengenai pelaksanaan pelatihan dan pengaruhnya terhadap kemampuan mereka dalam mendesain modul ajar.

Dengan pelaksanaan pelatihan ini, diharapkan para guru dapat meningkatkan keterampilan menggunakan Canva untuk menghasilkan modul ajar yang lebih interaktif dan inovatif, sehingga

berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Rincian materi dan kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Rincian Materi dan Kegiatan Pelatihan

Materi	Deskripsi	Kegiatan
Pembukaan oleh Kepala Sekolah	Sambutan dari Drs. Suharto, Kepala SMA N 2 Banyuasin 1	Sambutan dan pembukaan resmi pelatihan.
Penjabaran Capaian Pembelajaran	Penjelasan tentang tujuan dan capaian pembelajaran oleh Korwa SMA Kab. Banyuasin, Bapak Sarmidi, M.Pd.	Penjelasan tentang pentingnya pelatihan serta hasil yang diharapkan.
Pre-test	Mengukur pemahaman awal peserta terkait penggunaan Canva dan teknologi digital dalam pendidikan.	Pengisian <i>pre-test</i> untuk menilai kemampuan awal peserta.
Penyuluhan tentang Pentingnya Teknologi Digital	Memberikan pemahaman kepada peserta tentang pentingnya teknologi digital dalam pembuatan modul ajar dengan menggunakan Canva	Presentasi dan diskusi tentang pentingnya teknologi digital dalam pendidikan.
Pelatihan Penggunaan Canva	Pelatihan teknis menggunakan Canva untuk membuat modul ajar yang kreatif dan interaktif.	Pelatihan dan demonstrasi penggunaan Canva untuk keperluan desain modul ajar.
Workshop Membuat Modul Ajar dengan Canva	Pendampingan peserta dalam praktek langsung membuat modul ajar digital menggunakan Canva.	Peserta melakukan praktek membuat modul ajar digital dengan bimbingan dosen.
Post-test	Mengukur peningkatan keterampilan peserta setelah pelatihan selesai.	Pengisian <i>post-test</i> untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan peserta.
Penutupan	Penutupan pelatihan dan kesimpulan akhir dari kegiatan.	Penyampaian kesimpulan dari pelatihan dan ucapan terima kasih kepada peserta.

Untuk mengukur kepuasan dan efektivitas pelatihan melalui angket yang diisi oleh peserta. Angket tersebut terdiri dari 8 pertanyaan yang mengevaluasi berbagai aspek dari pelatihan, dengan persentase setiap jawaban dihitung menggunakan rumus berikut (Rachman et al., 2024).

$$Persentase = \left(\frac{\text{Jumlah responden yang memilih jawaban tertentu}}{\text{Total responde}} \right) \times 100 \quad (1)$$

Untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pengetahuan yang diperoleh, digunakan *N – gain score*, yang memberikan gambaran lebih jelas mengenai efektivitas pelatihan. Hasil evaluasi nantinya akan membantu menilai efektivitas pelatihan secara lebih objektif, sehingga dapat disesuaikan untuk peningkatan pelatihan di masa depan. *N – gain score* dihitung menggunakan rumus berikut (Komalasari et al., 2024).

$$N - gain score = \frac{\text{PostTest score} - \text{PreTest score}}{\text{Maximum score} - \text{PreTest score}} \quad (1)$$

Selanjutnya, hasil peningkatan keterampilan peserta akan dikategorikan berdasarkan klasifikasi *N – gain score* pada Tabel 3 (Hake, 1999).

Tabel 3. Kategori N-gain Score

Nilai N-gain	Kategori
$g < 0.3$	Rendah
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang
$g > 0.7$	Tinggi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan penyuluhan yang dihadiri oleh Korwa SMA Kab. Banyuasin, Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah serta 27 guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1. Penyuluhan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para guru mengenai pentingnya teknologi digital dalam pembelajaran modern. Para guru diberikan pemaparan mengenai potensi penggunaan alat digital, terutama aplikasi Canva, dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik, dinamis, dan sesuai dengan kebutuhan kurikulum. Sesi penyuluhan ini berlangsung interaktif, di mana guru-guru aktif berbagi pengalaman terkait kesulitan yang mereka hadapi dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, baik secara daring maupun luring.

Setelah sesi penyuluhan, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan intensif mengenai penggunaan Canva. Pelatihan ini dipandu langsung oleh tim dosen yang memberikan panduan langkah demi langkah dalam menggunakan berbagai fitur Canva. Peserta diajarkan cara memilih template yang relevan, mengatur elemen visual, serta menyusun desain yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Setiap peserta diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung materi yang telah disampaikan dengan membuat modul ajar berdasarkan mata pelajaran masing-masing. Di akhir sesi, peserta akan mempresentasikan hasil desain mereka untuk mendapatkan umpan balik dari tim dosen dan peserta lainnya. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk langsung mengimplementasikan keterampilan baru yang diperoleh ke dalam proses pengajaran di kelas.

Gambar 2 menunjukkan suasana pelatihan, di mana para peserta aktif mempraktikkan pembuatan modul ajar menggunakan Canva. Pelatihan ini dipandu oleh tim dosen dari Fakultas Ilmu Komputer dan Sains, Universitas Indo Global Mandiri, yaitu Septa Cahyani, Terttiaavini, Agustina Heryati, dan Indah Pratiwi Putri. Materi utama mengenai Canva disampaikan oleh Septa Cahyani, sementara tim dosen lainnya mendampingi peserta selama sesi praktik.



Gambar 2. Pelaksanaan pelatihan Canva dalam pembuatan modul ajar oleh Septa Cahyani

Selama pelatihan, proses monitoring dilakukan untuk mengamati tingkat keterlibatan dan partisipasi guru. Tim dosen secara aktif mendampingi peserta untuk memastikan bahwa mereka memahami materi dengan baik dan dapat menerapkan praktik yang diajarkan. Berdasarkan pengamatan langsung, terlihat bahwa mayoritas peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berpartisipasi aktif dalam seluruh sesi pelatihan. Evaluasi terhadap keterampilan peserta dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata skor **57.22**, yang mencerminkan tingkat pemahaman awal yang masih rendah. Setelah pelatihan, hasil *post-test* meningkat signifikan dengan rata-rata skor mencapai **84.67**, yang mencerminkan peningkatan keterampilan yang signifikan yang dapat dilihat pada Tabel 4. Berdasarkan rata-rata skor *post-test* mencerminkan bahwa mayoritas peserta berhasil memahami dan menerapkan materi yang diajarkan dengan baik, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan dan pengetahuan para guru dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam memanfaatkan Canva untuk mendesain modul ajar lebih interaktif dan menarik.

Tabel 4. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Guru	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Guru	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	55	80	15	59	87
2	58	85	16	61	88
3	60	84	17	62	85
4	57	82	18	54	79
5	56	83	19	56	81
6	59	81	20	58	83
7	54	78	21	59	84
8	62	87	22	60	86
9	63	86	23	63	89
10	61	84	24	62	87
11	58	83	25	58	84
12	55	82	26	55	82
13	57	85	27	57	83
14	60	86	Rerata	57.22	84.67

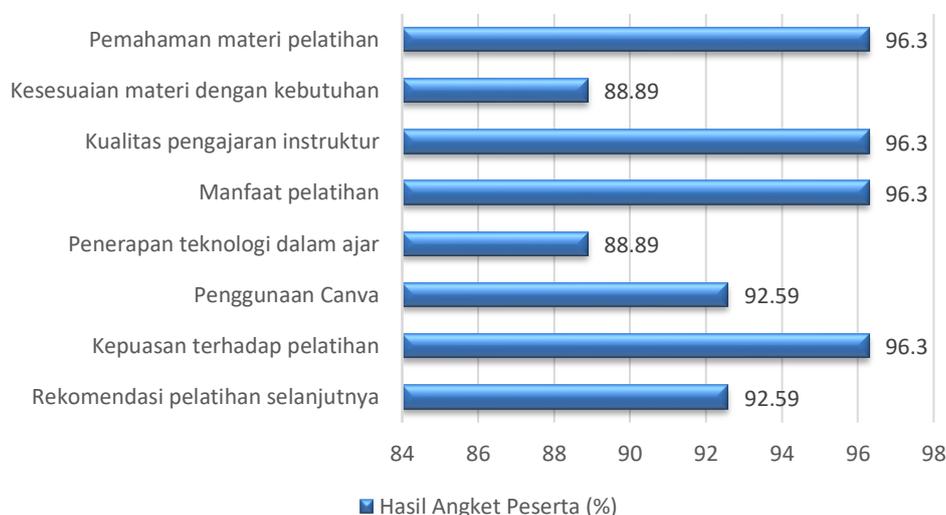
Selanjutnya, analisis *N – gain score* menunjukkan bahwa mayoritas peserta berada dalam kategori **Sedang**, dengan rata-rata *N – gain score* sebesar **0.71**. Sebagian besar peserta memperoleh kategori **Sedang**, sementara beberapa peserta berada dalam kategori **Tinggi**, seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 5. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil memberikan dampak positif terhadap keterampilan guru dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran, meskipun terdapat variasi dalam hasilnya. Evaluasi ini menegaskan bahwa kegiatan pelatihan berhasil secara signifikan meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva. Melalui pelatihan ini, para guru menjadi lebih yakin dalam mengembangkan modul ajar lebih interaktif dan menarik dengan memanfaatkan aplikasi tersebut.

Tabel 5. *N – gain score* peserta

Guru	<i>N-gain Score</i>	<i>Post-test</i>	Guru	<i>N-gain Score</i>	<i>Post-test</i>
1	0.68	Tinggi	15	0.73	Tinggi
2	0.71	Sedang	16	0.76	Tinggi
3	0.69	Tinggi	17	0.78	Sedang
4	0.66	Sedang	18	0.75	Tinggi
5	0.67	Sedang	19	0.73	Sedang
6	0.63	Sedang	20	0.76	Sedang
7	0.56	Sedang	21	0.77	Sedang
8	0.74	Tinggi	22	0.75	Tinggi
9	0.72	Sedang	23	0.78	Sedang
10	0.69	Tinggi	24	0.82	Tinggi
11	0.68	Sedang	25	0.79	Sedang
12	0.66	Sedang	26	0.76	Sedang
13	0.71	Tinggi	27	0.73	Sedang
14	0.74	Sedang	Rerata	0.71	Sedang

Selain evaluasi kuantitatif, angket kepuasan juga diberikan kepada peserta untuk mengukur efektivitas pelatihan. Hasil angket menunjukkan bahwa rata-rata persentase kepuasan peserta terhadap pelatihan mencapai lebih dari 90%, hal ini menunjukkan bahwa peserta merasa bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, terutama karena memperkenalkan alat digital yang sebelumnya belum mereka kuasa. Gambar 3 menyajikan grafik hasil angket evaluasi yang diisi oleh peserta pelatihan. Grafik ini menggambarkan penilaian terhadap beberapa aspek penting, seperti kualitas materi yang disampaikan, efektivitas metode pengajaran, serta sejauh mana pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta. Secara keseluruhan, sebagian besar peserta memberikan respon positif terhadap materi yang diajarkan, dengan banyak yang menilai pelatihan ini sangat relevan dengan tugas mereka sebagai pendidik. Peningkatan signifikan juga terlihat pada rasa percaya diri peserta dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain modul ajar, yang tercermin dalam tingginya tingkat kepuasan yang tercatat dalam angket. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan dorongan positif bagi peserta dalam memanfaatkan teknologi digital di kelas.

Selain angket, wawancara juga dilakukan terhadap 10 peserta yang dipilih secara acak untuk memperoleh wawasan lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama pelatihan. Dari hasil wawancara, 85% peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva dan lebih siap untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Meskipun hanya melibatkan 10 peserta, pemilihan secara acak dilakukan untuk memastikan bahwa suara guru yang terwakili adalah representatif. Berdasarkan evaluasi ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva berhasil memberikan dampak positif yang signifikan terhadap keterampilan guru dalam mendesain modul ajar, serta meningkatkan rasa percaya diri dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan kebutuhan siswa.



Gambar 3. Grafik Hasil Angket Peserta

Namun, selama pelatihan ditemukan beberapa kendala, terutama keterbatasan keterampilan dasar dalam menggunakan komputer. Beberapa guru mengalami kesulitan dalam memahami fitur-fitur Canva, terutama pada tahap awal pelatihan, yang membuat mereka memerlukan waktu lebih lama untuk menguasai teknik dasar pembuatan desain. Untuk mengatasi masalah ini, tim dosen memberikan pendampingan individual kepada guru yang mengalami kesulitan. Pendekatan ini memungkinkan setiap peserta untuk mendapatkan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan mereka sehingga dapat menguasai materi pelatihan dengan lebih baik. Selain itu, disarankan agar pelatihan lanjutan diadakan guna memperdalam pemahaman guru terhadap teknologi digital dalam pembelajaran.

Pelatihan ini memberikan dampak yang sangat positif bagi guru-guru yang mengikuti kegiatan. Guru merasa lebih terbantu dan percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar yang lebih kreatif dan interaktif sesuai dengan mata Pelajaran mereka. Para guru juga melaporkan bahwa kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital meningkat, dan mereka dapat dengan mudah mengaplikasikan keterampilan baru ini dalam kegiatan belajar-mengajar. Pengetahuan yang diperoleh guru dapat meningkatkan kompetensinya, sehingga dapat mempengaruhi kesiapan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas (Wiyoko et al., 2024). dengan demikian guru lebih siap untuk melaksanakan proses pembelajaran di kurikulum Merdeka.

Sebagai hasil dari pelatihan ini, guru-guru di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 kini mampu membuat modul ajar yang lebih menarik dan relevan dengan perkembangan teknologi. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat mendorong proses pembelajaran yang lebih efektif dan meningkatkan partisipasi siswa di kelas. Dengan begitu, pelatihan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

KESIMPULAN

Pelatihan Canva yang diadakan di SMA Negeri 2 Banyuasin 1 berhasil dilaksanakan dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi peningkatan kompetensi para guru. Kegiatan ini secara efektif meningkatkan keterampilan guru dalam merancang modul ajar yang lebih kreatif dan interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 90%

peserta menyatakan kepuasan yang sangat tinggi terhadap pelatihan, terutama karena diperkenalkan dengan teknologi digital yang sebelumnya belum dikuasai. Selain itu, dari hasil wawancara, 85% peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva untuk menunjang proses pembelajaran. Perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* juga mengonfirmasi adanya peningkatan kemampuan teknis yang signifikan di kalangan peserta. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, dengan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan keterampilan teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah.

Saran:

Sebagai saran, program pelatihan serupa dapat dilanjutkan dengan penekanan lebih mendalam pada penggunaan fitur Canva yang lebih kompleks, serta eksplorasi berbagai alat digital lain yang relevan untuk pembuatan modul ajar. Selain itu, evaluasi berkelanjutan juga perlu dilakukan untuk menilai sejauh mana keterampilan yang diperoleh selama pelatihan diterapkan secara efektif dalam proses pengajaran di kelas. Program pelatihan semacam ini dapat diadaptasi untuk berbagai tingkat pendidikan lainnya, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi, guna memperluas dampaknya. Lebih lanjut, penelitian tambahan diperlukan untuk mengevaluasi efek jangka panjang dari penggunaan desain interaktif terhadap keterlibatan siswa serta peningkatan hasil belajar mereka.

PERSANTUNAN

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan para guru SMA Negeri 2 Banyuasin 1 atas dukungan penuh dan kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada para guru yang telah berpartisipasi aktif selama pelatihan, serta kepada seluruh tim dosen atas kerja sama dan kontribusi yang luar biasa. Antusiasme dan kolaborasi semua pihak sangat berperan dalam kesuksesan kegiatan ini. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Indo Global Mandiri atas izin dan dukungannya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Setyawan, A. budi, & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 977–982. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i3.864>
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2022). Canva as a Media for Exploration of Indonesian Tourism Knowledge in BIPA Learning . *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618(Ijcah), 190–194. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.034>
- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *Annual Conference on Islamic Education and Social Sains (ACIEDSS 2019)*, 1(2), 308–318.
- Christiana, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva As Media for English Language Teaching (Elt) in Developing Creativity for Informatics Students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Hake. (1999). Analyzing charge Gain scores. *America Educational Research Association's Division, Measurement and Research Methodology*.
- Heryati, A., & Dhamayanti, D. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Microsoft Power Point Dan Pelatihan Internet Untuk Menghadapi Kurikulum K-13 Di Smpn 20 Palembang. *Jurnal Abdimas Mandiri*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.36982/jam.v3i1.763>
- Komalasari, Y., Nugraha, M. ., Danim, S., & Razak, A. Z. . (2024). *Implementation of STEM Learning*

- With A Scientific Approach To Improving Critical, Creative Thinking, And Learning Outcomes.* 13(2), 182–194. <https://doi.org/10.15294/nkwfa914>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Ngoc, N. T. B., & Huyen, P. K. (2023). Using Canva Platform In Designing English Lessons To Increase Students Learning Motivation. *International Journal of Scientific and Research Publications*, 13(4), 158–162. <https://doi.org/10.29322/IJSRP.13.04.2023.p13623>
- Nukmatus syahria, Rahayu, E. Y., & Pandanwangi, A. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru SMA/SMK Se-Bangkalan Madura. *Pancasona*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v3i1.8627>
- Putra, F. P., Ariana, R. D., Masruhim, M. A., & Najmiah, S. (2024). Penggunaan Media Interaktif Canva dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas VII SMP Negeri 4 Samarinda. *Jurnal Inovasi Refleksi Profesi Guru*, 1(1), 21–27. <https://doi.org/10.30872/jirpg.v1i1.3322>
- Rachman, A., Yochanan, Samanlangi, A. I., & Purnomo, H. (2024). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D. In *Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu* (Nomor Januari).
- Rustin Cuit, G. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Interaktif dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *SHEs: Conference Series*, 5(5), 1488–1494.
- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Santoso, N. P. L. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran iLearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *ADI Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/adimas.v2i2.567>
- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 1, 732–742.
- Terttiaavini, T., & Saputra, T. S. (2022). Literasi Digital Untuk Meningkatkan Etika Berdigital Bagi Pelajar Di Kota Palembang. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(3), 2155. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i3.8203>
- Vargas, I. M., Cabrera, C. I. G., Cortez, C. A. A., Apaza, I. M. A., & Reátegui, M. D. (2022). The canva platform and meaningful learning in regular basic education. *International journal of health sciences*, 6(June), 643–658. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS7.11213>
- Wiyoko, T., Helida Pitra, D., & Aryana, F. R. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru SD Negeri 123/II Tebat Pelepat dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM)*, 5(1), 136–142. <https://doi.org/10.52060/jppm.v5i1.1853>