

Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva untuk Tenaga Pendidik Profesional di SMK Negeri 3 Kayuagung

¹⁾Yunika Lestaria Ningsih*, ²⁾Misdalina, ³⁾Jumroh, ⁴⁾Allen Marga Retta, ⁵⁾Tika Dwi Nopriyanti, ⁶⁾Septi Wulandari, ⁷⁾Berlin Inbay Bernessa

^{1,2,3,4,5,6,7)}Pendidikan Matematika, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia
Email Corresponding: yunikalestari@univpgri-palembang.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran Kreatif Canva Teknologi Digital	Pelatihan pengembangan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva dilaksanakan oleh Tim Pengabdian kepada Masyarakat Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang di SMK Negeri 3 Kayuagung, bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital yang kreatif. Observasi awal menunjukkan hanya 17,1% dari tenaga pendidik yang secara konsisten menggunakan media pembelajaran digital kreatif, dengan berbagai kendala seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis, serta terbatasnya pemahaman tentang aplikasi Canva. Melalui serangkaian kegiatan yang mencakup pelatihan dan praktik, peserta diajarkan penggunaan Canva untuk menciptakan materi ajar yang inovatif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan Canva, dengan 83,33% peserta merasa lebih kompeten dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak positif terhadap keterampilan guru tetapi juga mendukung inisiatif untuk memajukan kualitas pendidikan melalui penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar. Saran dari pelatihan ini adalah agar dapat melakukan kegiatan pelatihan lanjutan di masa depan mencakup pengembangan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi edukasi lainnya.
Keywords: Learning Media Creative Canva Technology Digital	ABSTRACT The training on creative learning media development using Canva was conducted by the Community Service Team of the Mathematics Education Study Program at Universitas PGRI Palembang at SMK Negeri 3 Kayuagung, aimed at enhancing teachers' competence in creating innovative digital learning media. Initial observations revealed that only 17.1% of educators consistently used creative digital learning media, facing various challenges such as a lack of knowledge and skills in graphic design, and limited understanding of the Canva application. Through a series of activities that included training and practice, participants were taught how to use Canva to create innovative teaching materials. The results of the training indicated a significant improvement in teachers' understanding and confidence in using Canva, with 83.33% of participants feeling more competent in developing creative learning media. This activity not only had a positive impact on teachers' skills but also supported initiatives to advance the quality of education through the use of digital technology in the teaching and learning process. The recommendation from this training is to conduct further training activities in the future that include the development of creative learning media using other educational applications.
This is an open-access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Tenaga pendidik profesional didefinisikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen sebagai individu dalam bidang pendidikan yang tidak hanya memiliki kemahiran yang luas dan mendalam terkait materi yang diajarkan, tetapi juga memiliki dedikasi untuk secara konsisten

mengasah dan memperluas keahlian mereka melalui kegiatan penelitian dan pendidikan tinggi (Ma'ruf & Syaifin, 2021). Kegiatan pengembangan profesional ini dilaksanakan secara terus-menerus, menunjukkan komitmen yang tidak berakhir terhadap peningkatan diri sendiri dalam kapasitas profesional mereka. Lebih lanjut, diharapkan bahwa tenaga pendidik profesional memiliki dedikasi yang kuat untuk memajukan kualitas pendidikan (Bourke et al., 2022). Ini termasuk berupaya menemukan dan menerapkan strategi yang inovatif dan kreatif untuk memperkaya proses pembelajaran serta meningkatkan pencapaian akademis dan pengalaman belajar siswa. Melalui komitmen ini, tenaga pendidik profesional berkontribusi secara signifikan terhadap pengembangan ekosistem pendidikan yang dinamis dan responsif terhadap kebutuhan pembelajaran masa kini (Ma'ruf & Syaifin, 2021).

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Agustian & Salsabila, 2021; Hidayatullah et al., 2023; Sunardi et al., 2021). Salah satu aspek penting dalam pembelajaran digital adalah pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Media pembelajaran digital dapat menyajikan materi dalam berbagai format—visual, audio, dan interaktif—yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa (Octaberlina & Muslimin, 2020). Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar melalui teks atau ceramah saja, tetapi juga melalui gambar, video, dan simulasi yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, manfaat lain dari penggunaan media pembelajaran adalah yaitu media dapat disetting sedemikian rupa sesuai dengan gaya belajar peserta didik, konsep pembelajaran yang abstrak juga dapat divisualisasikan menjadi konsep konkret sehingga lebih mudah untuk dipahami peserta didik, dan media dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Namun, kenyataannya tenaga pendidik masih belum dapat mengembangkan media pembelajaran kreatif dalam pembelajaran (Novaliendry et al., 2020). Hal ini dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat desain grafis, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran. Keadaan ini juga terjadi di SMK Negeri 3 Kayuagung. Berdasarkan observasi awal Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang melalui angket isian singkat diketahui bahwa dari 35 orang tenaga pendidik, hanya sekitar 17,1% yang selalu menggunakan media pembelajaran digital kreatif dalam pembelajaran.

Salah satu alat desain grafis yang dapat dimanfaatkan oleh tenaga pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif adalah Canva (Pujasari & Ruslan, 2021; Santiana et al., 2021). Canva, sebagai salah satu alat desain grafis berbasis web, menawarkan kemudahan bagi guru untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti slide presentasi, poster, flyer, dan lain-lain, dengan tampilan yang profesional. Meskipun Canva menyediakan berbagai fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital, masih banyak guru yang belum memanfaatkan Canva secara maksimal.

Oleh karena itu, Tim PkM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang tertarik untuk mengadakan pelatihan pengembangan media pembelajaran kreatif untuk tenaga pendidik di SMK Negeri 3 Kayuagung. Adapun tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut: 1) Mengenalkan dan membekali guru tentang penggunaan Canva untuk mendukung pengembangan media pembelajaran kreatif, dan 2) Membantu guru membuat bahan presentasi, materi ajar menggunakan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif. Sehingga dengan pelatihan ini diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran digital kreatif, dan membuat pembelajaran menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital sekarang ini.

II. MASALAH

Permasalahan dalam kajian ini adalah keterampilan guru di SMK Negeri 3 Kayuagung dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran kreatif berbantuan Canva masih terbatas. Berdasarkan observasi awal terhadap 35 orang guru di sekolah tersebut, keterbatasan ini disebabkan oleh berbagai macam faktor diantaranya yaitu 74,4% guru merasa kurang akan pemahaman dan pengetahuan tentang aplikasi pendukung media pembelajaran kreatif dalam hal ini adalah aplikasi Canva, sebanyak 25,7 % guru menyatakan keterbatasan perangkat dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran kreatif, dan 22,9 % guru yang merasa terbatas dalam menggunakan jaringan internet sekolah.

SMK Negeri 3 Kayuagung beralamat pada Jl. Seriang Kuning Kayuagung, Celikah, Kec. Kayuagung, Kabupaten Ogan Komering Ilir, Sumatera Selatan 30867. Sekolah mitra Tim PkM Program Studi Pendidikan

Matematika ini berjarak kurang lebih 67,7 km dari Universitas PGRI Palembang, dengan waktu tempuh sekitar 2 jam. Adapun foto lokasi sekolah dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat

III. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan dan praktik pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Tahapan kegiatan pegabdian ini meliputi hal sebagai berikut:

1. Tahap persiapan,
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan, dan
3. Tahap Evaluasi.

Adapun rincian dari masing-masing tahap adalah sebagai berikut: Tahap persiapan, pada tahap ini Tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait tempat, waktu dan jumlah peserta PkM, dan melakukan rapat internal Tim dalam menyusun kegiatan PkM.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan, pada tahap ini Tim melaksanakan kegiatan pelatihan sesuai dengan jadwal yang sudah ditentukan. Jadwal Kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1. Tahapan terakhir adalah Evaluasi. Pada tahap ini peserta pelatihan memberikan tinjauan dan masukan tentang kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan melalui angket tertutup yang diberikan oleh Tim PkM melalui *Google Form*.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva

No	Materi	Pemateri	Waktu
	Observasi	Peserta PkM	07.30 – 08.00
1	Pengenalan aplikasi Canva	Tika Dwi Nopriyanti, M.Pd.	08.00 – 09.00
2	Praktik pembuatan media pembelajaran kreatif berbantuan Canva	Yunika Lestaria Ningsih, S.Si., M.Pd. Allen Marga Retta, M.Pd. Dra. Jumroh, M.Pd.	09.00 - 11.00
3	Praktik pembuatan media video pembelajaran menggunakan Canva	Dr. Misdalina, M.Pd.	11.00 - 12.30
	Ishoma		12.30 - 13.30
4	Presentasi Media Pembelajaran Kreatif berbantuan Canva oleh Guru	Peserta PkM	13.30 - 16.00

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk mengenalkan media Canva sebagai pendukung media pembelajaran kreatif, dan membantu guru dalam membuat media pembelajaran kreatif. Hasil kegiatan PkM ini berdasarkan tahapan pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini Tim PkM melakukan persiapan kegiatan PkM. Adapun pada tahap ini ada dua kegiatan besar yang dilakukan yaitu pertama Tim PkM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, dalam hal ini Tim berhubungan langsung dengan Kepala SMK Negeri 3 Kayuagung yaitu Ibu Farida Ariyani, M.Pd. Koordinasi dilakukan terkait waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan, jumlah peserta, serta mekanisme pelaksanaan kegiatan PkM. Hasil koordinasi ini adalah kegiatan pengabdian dilakukan pada hari Senin tanggal 20 November 2023, bertempat di ruang guru SMK Negeri 3 Kayuagung dengan jumlah peserta sebanyak 35 orang guru.

Selanjutnya kegiatan kedua sebagai persiapan kegiatan Tim melaksanakan rapat melalui media *what's app* untuk mendiskusikan persiapan yang diperlukan dalam kegiatan pengabdian seperti instrument angket, materi pelatihan, dan penyusunan jadwal kegiatan. Hasil dari diskusi awal Tim adalah pembagian tugas dengan rincian pembuatan proposal oleh Ibu Tika Dwi Nopriyanti, M.Pd, pembuatan laporan oleh Ibu Allen Marga Retta, M.Pd., pembuatan instrumen pelatihan oleh Ibu Yunika Lestaria Ningsih, M.Pd, penyiapan materi Canva oleh Ibu Dra. Misdalina, M.Pd, dan koordinasi ke sekolah oleh Ibu Dra. Jumroh, M.Pd.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan media pembelajaran kreatif berbantuan Canva di SMK Negeri 3 Kayuagung diikuti oleh 35 orang peserta. Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi beberapa hal yaitu:

a) Penyajian Materi

Materi yang disajikan terkait dengan pengenalan, pembuatan akun Canva, dan pengembangan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Pelaksanaan penyajian materi dalam pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyajian Materi PkM

b) Praktik membuat media pembelajaran

Setelah penyajian materi, peserta melakukan kegiatan praktik membuat media pembelajaran. Pada kegiatan praktik ini peserta mendapatkan pendampingan dan bimbingan dari Tim PkM. Praktik membuat media pembelajaran disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu oleh peserta PkM. Tim PkM juga memberikan arahan dan memberikan solusi bagi peserta PkM yang mengalami kesulitan. Pelaksanaan praktik dapat dilihat pada Gambar 3. Adapun contoh hasil pengembangan media ini dapat dilihat pada Gambar 4, dan presentasi peserta dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 3. Pelaksanaan PkM



Gambar 4. Contoh hasil pengembangan media peserta



Gambar 5. Presentasi peserta PkM

3. Evaluasi

Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi kegiatan. Evaluasi ini bertujuan sebagai refleksi terhadap pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan angket tertutup mengenai respon peserta terhadap pelatihan, serta komentar dan saran melalui *Google Form*. Hasil angket dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Angket Evaluasi Pelatihan

No	Pernyataan	Persentase
1	Penggunaan Canva dalam penyusunan media ajar penting untuk memperkaya pembelajaran kreatif.	86,67%
2	Canva tidak hanya dapat digunakan untuk membuat Presentasi dan desain grafis.	85,00%
3	Canva dilengkapi dengan fitur penambahan elemen yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan penggunaanya.	83,33%
4	Pelatihan ini memberikan informasi yang cukup tentang Canva	85,83%
5	Instruktur menjelaskan materi dengan jelas dan memfasilitasi diskusi dengan baik	84,17%
6	Materi pelatihan sangat relevan dengan kebutuhan pengajaran di kelas.	85,00%
7	Saya merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan ini.	83,33%
8	Panduan atau tutorial tambahan sangat membantu dalam memahami Canva.	83,33%
9	Sesi interaktif dan kesempatan untuk berkolaborasi dengan sesama peserta pelatihan memberikan nilai tambah.	83,33%
10	Saya merasa dapat dengan mudah menerapkan keterampilan yang saya pelajari tentang Canva pada pelatihan ini dalam pengajaran.	84,17%
11	Pelatihan berlangsung sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.	85,83%
12	Umpan balik dari instruktur membantu saya memahami potensi dan batasan dalam menggunakan Canva.	84,17%

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa peserta PkM sangat setuju bahwa aplikasi Canva dapat memperkaya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan dan menyusun media pembelajaran kreatif. Sebanyak 83,33% peserta merasa percaya diri dan memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif berbantuan Canva. Hal demikian menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan memiliki dampak yang positif. Pernyataan ini sejalan dengan kegiatan yang dilakukan oleh (Arifin et al., 2024; Firmantika & Pusposari, 2023; Idawati et al., 2024; Irmawati & Iqbal, 2023; Ratnawati et al., 2023; Sanisah et al., 2023; Wiyanah et al., 2022). Selain dengan angket tersebut, peserta juga diberikan kesempatan untuk memberikan komentar dan saran terhadap kegiatan pelatihan. Contoh komentar dan saran peserta dapat dilihat pada Gambar 6. Komentar dan saran ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan manfaat yang sangat baik bagi guru terutama dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif.

Semoga saja kegiatan seperti ini terus berlanjut
Terima kasih Dosen, semoga bermanfaat ilmu yg dikasihikan ke kami
Adakan pelatihan lain yg dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran, seperti quizizz dll
Kgtn PKM ini sangat bermanfaat, smg ad kgtn PKM berkelanjutan
Sangat bermanfaat untuk proses pembelajaran dan bisa berkelanjutan dgn cara daring
Sangat meningkatkan pkm.
Kegiatan PKM ini semoga berkelanjutan dan sangat membantu guru guru
Sangat baik
Pelatihan ini dapat membantu kami dalam pembelajaran dikelas.

Gambar 6. Contoh komentar dan saran dari peserta PkM

V. KESIMPULAN

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memperkenalkan guru SMK Negeri 3 Kayuagung dengan aplikasi Canva dalam mengembangkan media pembelajaran digital kreatif, dan membantu guru dalam membuat media pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Tahapan kegiatan PkM meliputi persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta, dengan sebagian besar peserta merasa percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil mengenalkan Canva pada guru, serta meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk pengembangan media pembelajaran kreatif, yang diharapkan akan berdampak positif terhadap pengalaman belajar siswa di era digital saat ini. Adapun saran yang diperoleh dari hasil pelaksanaan kegiatan ini adalah diharapkan agar dapat melanjutkan kegiatan serupa terutama dalam mengembangkan media pembelajaran kreatif dengan menggunakan aplikasi edukasi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih ditujukan kepada pihak Universitas PGRI Palembang sebagai pemberi Dana hibah internal Pengabdian kepada Masyarakat untuk Tim PKM Program Studi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Palembang Tahun Anggaran 2023/2024. Selain itu, terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah mitra SMK Negeri 3 Kayuagung, yang telah memberikan kesempatan dan berpartisipasi dengan baik pada kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran teknologi pendidikan dalam pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133.
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan kreativitas guru PAUD di kota tangerang dalam membuat media pembelajaran berbasis canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151–157.
- Bourke, T., Henderson, D., Spooner-Lane, R., & White, S. (2022). Teacher educators as agents of change: New tools as enablers. In *Reconstructing the work of teacher educators: Finding spaces in policy through agentic approaches—Insights from a research collective* (pp. 3–28). Springer.
- Firmantika, L., & Pusposari, L. F. (2023). Pelatihan pembuatan worksheet berbantuan aplikasi canva pada igra kabupaten magetan untuk menunjang pembelajaran. *JMM-Jurnal Masyarakat Merdeka*, 6(2), 94–101.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi aplikasi teknologi dalam pendidikan di indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73.
- Idawati, I., Nawir, M., & Arfianti, A. (2024). Peningkatan profesionalisme mahasiswa pgsd universitas muhammadiyah makassar melalui pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 721–725.
- Irmawati, M., & Iqbal, I. (2023). Workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 734–744.
- Ma'ruf, M. W., & Syaifin, R. A. (2021). Strategi pengembangan profesi guru dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang efektif. *Al-Musannif*, 3(1), 27–44.
- Novaliendry, D., Darmi, R., Hendriyani, Y., Nor, M., & Azman, A. (2020). Smart learning media based on android technology. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 12(11), 715–735.
- Octaberlina, L. R., & Muslimin, A. I. (2020). EFL students perspective towards online learning barriers and alternatives using Moodle/Google Classroom during COVID-19 pandemic. *International Journal of Higher Education*, 9(6), 1–9.
- Pujasari, R. S., & Ruslan, R. (2021). Utilizing Canvas in technology enhanced language learning classroom: A case study. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 8(1), 42–54.
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan keterampilan guru dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan canva. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2), 516–526.
- Sanisah, S., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., Darmurtika, L. A., & AR, J. B. (2023). Meningkatkan kemampuan pendidik sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran

- multimedia berbantuan aplikasi canva for education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95–108.
- Santiana, S., Silvani, D., & Ruslan, R. (2021). Optimizing LMS CANVAS for interactive online learning perceived by the students. *Journal of English Education and Teaching*, 5(4), 529–543.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712.