

Optimalisasi Pemanfaatan Canva untuk Pembuatan Modul Ajar Inovatif di SMAN 8 Banda Aceh

¹Ida Muliawati*, ²Miftahul Jannah, ³Dara Yusnida, ⁴Ika Rezvani Aprita, ⁵Asma, ⁶Rafiqah Muhnita Yusputri

^{1,2,3}Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Iskandar Muda, Banda Aceh, Indonesia

⁴Agroindustri, Politeknik Indonesia Venezuele, Aceh Besar, Indonesia

⁵Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh Indonesia

⁶Teknik Sipil, Universitas Syiah Kuala, Banda Aceh, Indonesia

Email Corresponding: idamuliawati@unida-aceh.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Canva
Kompetensi guru
Modul ajar
PKM
Platform digital

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan secara langsung tentang pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva untuk merancang modul ajar yang inovatif. Secara umum, kegiatan ini dilatarbelakangi oleh tuntutan keterampilan abad 21 dimana pendidik diwajibkan untuk memiliki kompetensi literasi digital dan dapat mengintegrasikannya langsung ke dalam proses pembelajaran. Secara spesifik, berdasarkan wawancara awal dengan pihak sekolah SMAN 8 Banda Aceh, guru-guru di sekolah tersebut masih menggunakan modul ajar konvensional karena belum mampu menghasilkan dan mendesain modul yang menarik secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, metode pengabdian ini berupa *training and mentoring* dimana peserta diberikan pemahaman teori terlebih dahulu dan kemudian diadakan sesi pelatihan atau praktik secara langsung. Hasil analisis pre test dan post tes tersebut menunjukkan bahwa seluruh indikator kompetensi guru mengalami kenaikan lebih dari 45% yang berarti bahwa pelatihan ini sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain modul ajar yang inovatif. Hal ini dibuktikan selama pelaksanaan pelatihan berlangsung peserta terlihat aktif, antusias dan kooperatif untuk mempelajari materi yang diajarkan. Di akhir sesi mereka sudah mampu mendesain modul ajar yang menarik.

ABSTRACT

Keywords:

Canva
Teacher competency
Learning module
Community service
Digital platform

This Community Service Program (PKM) aims to provide direct training on the utilization of the graphic design application *Canva* to design innovative teaching modules. In general, this activity is motivated by the demands of 21st-century skills, in which educators are required to possess digital literacy competencies and be able to integrate them directly into the learning process. Specifically, based on initial interviews with the school management of SMAN 8 Banda Aceh, it was found that teachers at the school still rely on conventional teaching modules because they have not yet been able to produce and design visually attractive and interactive modules. Therefore, the method of this program is in the form of training and mentoring, where participants are first provided with theoretical understanding and then guided through practical training sessions. The results of the pre-test and post-test analysis showed that all indicators of teacher competence increased by more than 45%, which indicates that this training was highly effective in improving teachers' competence in designing innovative teaching modules. This effectiveness was further demonstrated during the implementation of the training, as participants appeared active, enthusiastic, and cooperative in learning the material. They could create an attractive teaching module at the end of the session.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era virtual saat ini telah mengubah wajah dunia pendidikan dengan sangat signifikan, sehingga muncul paradigma pembelajaran abad 21 terbaru yang menuntut pendidik untuk cakap dalam literasi digital, yaitu kemampuan dalam mengoperasikan perangkat digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar-mengajar (Kahar et al., 2021). Dengan kata lain, pendidik abad 21 harus mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman dimana mereka dituntut untuk dapat mengintegrasikan platform digital ke dalam ruang kelas untuk menciptakan nuansa kelas yang

atraktif dan motivatif untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran (Sari et al., 2025).

Platform digital adalah wadah berbasis teknologi yang memungkinkan adanya transaksi, interaksi dan pertukaran informasi secara online antara pengguna dengan penyedia layanan tertentu melalui sambungan internet (Ramadhana & Soebiantoro, 2023). Dewasa ini, banyak sekali platform digital yang muncul seiring dengan perkembangan teknologi dan dapat secara langsung dimanfaatkan dalam kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan pengaruh yang positif dalam pembelajaran. Oleh karena itu, (Syahyuri & Harared, 2022) berspekulasi bahwa adanya perubahan paradigma pembelajaran abad 21 telah menggiring model pembelajaran konvensional ke arah digitalisasi atau *cyber teaching*, sehingga yang harus dilakukan oleh pendidik adalah beradaptasi dengan platform digital tersebut dan belajar untuk dapat menggunakannya secara optimal sebagai media pembelajaran.

Selanjutnya, (Pusparani, 2020) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru berperan penting dalam memperjelas materi yang sedang diajarkan, sehingga siswa termotivasi untuk belajar secara aktif dan situasi kelas menjadi kondusif. Saat ini, berbagai macam media pembelajaran edukatif di platform digital semakin banyak diciptakan dan ditawarkan dan salah satu yang sedang populer dalam dunia pendidikan sekarang adalah Canva.

Canva adalah platform desain grafis online yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk mendesain atau merancang modul ajar yang akan diajarkan kepada siswa. Menurut (Haq et al., 2024), (Nadeak et al., 2023), (Nurfitriyanti et al., 2022), dan (Pramana & Sirait, 2026) ada beberapa keunggulan yang dimiliki oleh Canva dalam menyusun modul ajar, mulai dari template siap pakai, ragam fitur, hingga fitur kolaboratif dan elemen tarik-lepas.

Keunggulan pertama adalah Canva menyediakan berbagai template edukasi, seperti *template* modul ajar, presentasi atau lembar kerja yang dirancang dengan prinsip desain visual sehingga materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. *Template* ini gratis dan siap pakai, sehingga guru dapat langsung memilih dan menggunakannya untuk berbagai kebutuhan tanpa harus membayar. Hal ini tentu akan mempersingkat waktu proses penyusunan karena guru tidak perlu untuk merancang sendiri model modul ajar dari dasar - guru dapat memilih sendiri template modul ajar yang diinginkan dan dapat mengkreasi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan materi pembelajaran yang diajarkan.

Kedua, terdapat kombinasi tipografi seperti warna, font, dan gambar profesional yang dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Guru dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus menekankan poin penting dalam materi melalui pemilihan palet warna yang tepat. Seni tipografi ini juga bertujuan untuk membuat teks lebih mudah dibaca membuat informasi lebih jelas, serta membantu peserta didik fokus pada isi materi. Selain itu, visual profesional mendukung penjelasan konsep abstrak, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Dengan begitu, materi tidak hanya informatif tetapi juga estetis dan *engaging*, sehingga peserta didik lebih termotivasi untuk belajar.

Ketiga, fitur *drag-and-drop* memudahkan pengeditan tanpa perlu keahlian desain tingkat tinggi. Dengan mekanisme ini, pengguna bisa langsung menempatkan teks, gambar, ikon, atau elemen desain lain ke dalam kanvas hanya dengan menarik dan melepaskannya. Kelebihan lainnya adalah elemen ini dapat dipindahkan, diperbesar, diperkecil, atau diganti dengan cepat sesuai kebutuhan, sehingga akan menghemat waktu dalam menyusun layout karena semua elemen bisa diposisikan secara instan.

Keempat, fitur Canva memungkinkan kolaborasi dalam menyusun modul secara real time dimana hal ini sangat memudahkan tim pendidik dalam menyusun modul atau materi pembelajaran. Dengan fitur ini, beberapa orang bisa mengedit, menambahkan komentar, atau menyusun konten secara bersamaan tanpa harus menunggu giliran. Hal ini berarti bahwa setiap perubahan yang dilakukan oleh anggota tim akan terlihat seketika, reviewer atau rekan kerja bisa memberi catatan langsung pada desain atau modul, rekan lain tidak perlu mengirim file bolak-balik karena semua orang bekerja di satu dokumen yang sama.

Melihat beberapa keunggulan tersebut, guru dapat membuat modul ajar yang inovatif karena modul ajar yang dirancang akan tampak baru, kreatif dan profesional. Selanjutnya, modul ajar yang dirancang dengan menggunakan Canva akan terlihat atraktif atau jauh lebih menarik karena terdapat berbagai template desain atau elemen yang memikat mata.

Pengenalan dan pelatihan terkait keunggulan aplikasi Canva untuk pembuatan modul ajar yang atraktif telah mengalami peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun ke belakang, seperti yang dilakukan oleh (Ahmad et al., 2024), (Andayani et al., 2025), (Idarianty et al., 2025), dan (Irmawati et al., 2023).

Dengan demikian, pelatihan khusus untuk mendesain modul ajar yang atraktif melalui Canva dinilai sangat penting untuk dilaksanakan. Kegiatan PKM ini merupakan wadah kolaborasi dosen antar perguruan tinggi di Aceh dengan sekolah sebagai mitra. PKM ini bertujuan agar guru mampu menghasilkan modul ajar sebagai media pembelajaran kreatif (Canva) yang selaras dengan keterampilan abad ke-21, sehingga pembelajaran lebih menarik, kolaboratif, dan berbasis teknologi.

II. MASALAH

Kurikulum pembelajaran abad 21 terus menuntut pendidik untuk terampil dalam literasi digital, dimana mereka diharapkan tidak hanya untuk dapat menggunakan perangkat digital tetapi juga secara optimal mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk diaplikasikan langsung dalam kelas. Sejalan dengan tuntutan tersebut, SMAN 8 Banda Aceh berkomitmen untuk mengintegrasikan keterampilan abad ke-21 dalam proses pembelajaran. Namun, tantangan masih muncul karena keterbatasan kapasitas guru dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran terkait Canva secara terstruktur. Hasil wawancara singkat dengan beberapa guru di sekolah tersebut menunjukkan bahwa mereka belum memiliki *skill* yang optimal dalam merancang modul ajar yang inovatif dan visual. Selama ini mereka membuat modul ajar konvensional melalui *Microsoft Word* dan tidak terlihat inovatif maupun atraktif; tampilannya sederhana dengan dominasi teks berat, minim visualisasi, gambar kurang berwarna atau tidak bervariasi.

Berdasarkan fakta awal tersebut, permasalahan dirumuskan dan solusi dirancangkan, yaitu memberikan pelatihan pembuatan modul ajar via Canva melalui kegiatan PKM. Kemudian, perwakilan dosen melakukan kunjungan kembali ke sekolah tersebut untuk melakukan wawancara singkat dengan pihak sekolah dan berkoordinasi terkait pelatihan yang telah dirumuskan. Dengan demikian, program pelatihan dalam Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini sejalan dengan amanat kurikulum dan harapan sekolah itu sendiri.



Gambar 1. Peta Lokasi Kegiatan PKM

III. METODE

PKM ini merupakan hasil kolaborasi tim dosen dari 11 kampus di Aceh, yaitu Universitas Iskandar Muda, Universitas Syiah Kuala, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Universitas Malikus Shaleh, Universitas Serambi Mekkah, Universitas Muhammadiyah, Universitas Al-Muslim, Politeknik Aceh Selatan, Politeknik Indonesia Venezuela, Akademi Keperawatan Kesdam Iskandar Muda, dan Akademi Keperawatan Kesdam Lhokseumawe. Kegiatan PKM ini juga melibatkan mahasiswa sebagai bentuk pemberian pengalaman lapangan.

Ada beberapa tahapan utama rancangan kegiatan PKM ini. Secara umum, kegiatan PKM ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi yang memakan waktu sekitar 1 bulan.

1. Tahap persiapan:
 - a. Melakukan kunjungan ke SMAN 8 Banda Aceh
 - b. Menentukan tempat, jadwal dan jumlah peserta;
 - c. Membentuk tim panitia untuk persiapan kegiatan PKM;
 - d. Mempersiapkan materi pelatihan;

- e. Merancang pre test dan post test di Google Form.
2. Tahap pelaksanaan:
 - a. Registrasi peserta;
 - b. Penyebaran angket pre test;
 - c. Sambutan dari tim pelaksana dan pihak sekolah;
 - d. Pemaparan materi, praktek dan tanya-jawab;
 - e. Penyerahan reward kepada peserta;
 - f. Penyebaran angket post test;
 - g. Penyerahan sertifikat;
 - h. Penutupan.
3. Tahap evaluasi:
 - a. Analisis hasil pre test dan post test dari Google Form untuk mengukur tingkat peningkatan kompetensi sebelum dan sesudah pelatihan;
 - b. Penyampaian kesimpulan;
 - c. Merekomendasikan tindak lanjut.

Peserta PKM ini adalah guru-guru berbagai bidang studi di SMAN 8 Banda Aceh yang berjumlah 25 orang peserta. Lokasi pelatihan ini bertempat di Ruang Multimedia di sekolah tersebut. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui pendekatan *training and mentoring* dimana peserta pelatihan diwajibkan untuk secara aktif untuk menyimak teori yang diajarkan oleh para narasumber dan kemudian secara langsung mempraktikkannya melalui perangkat digital masing-masing.

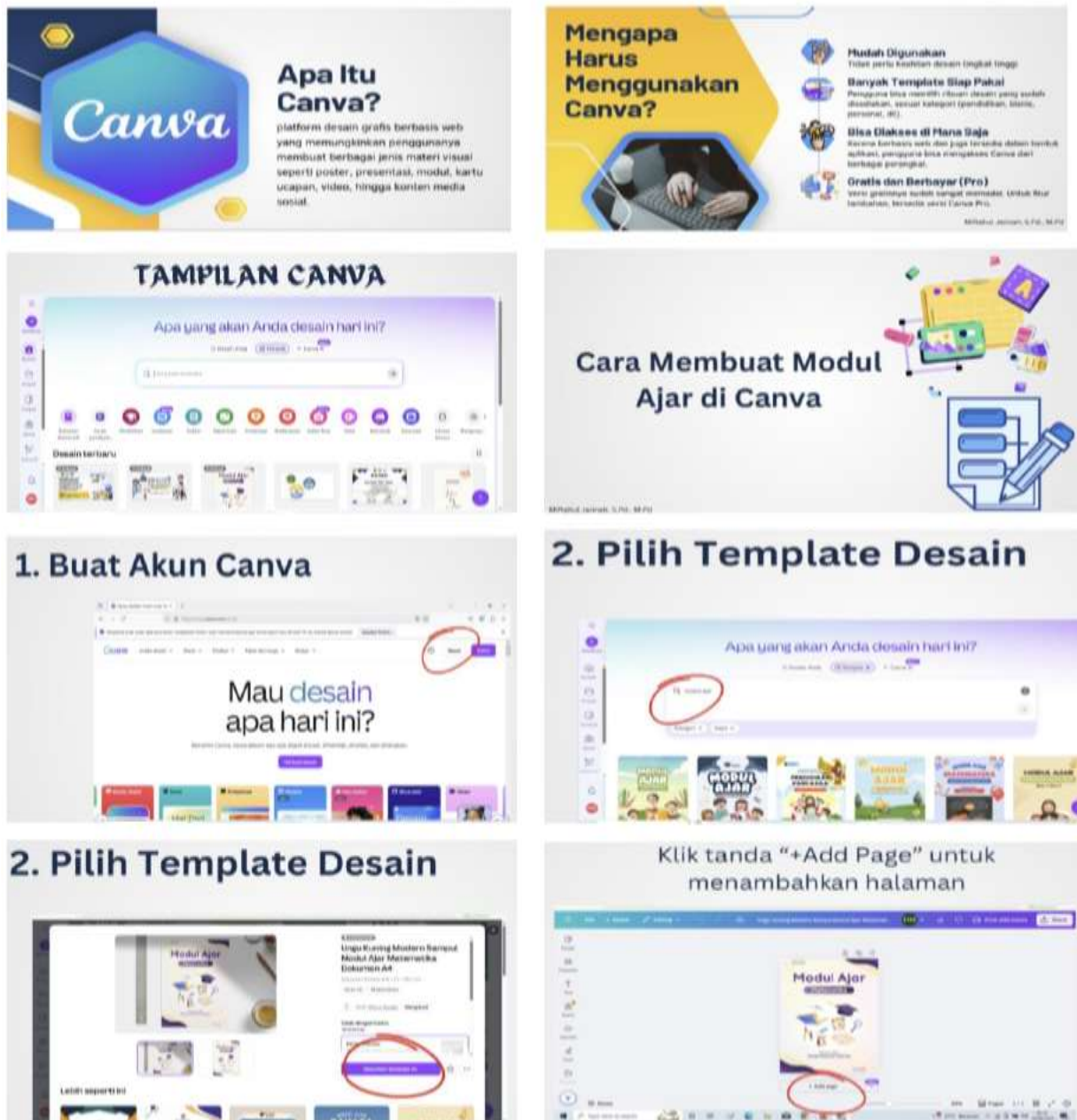
Untuk mengukur pengetahuan awal peserta, sikap dan kesiapan peserta, maka tim pelaksana menyebarkan angket pre test kepada peserta. Terdapat 5 pernyataan dalam angket tersebut yang dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama berisi pernyataan tentang pengetahuan awal tentang Canva yang berisi 3 pernyataan. Bagian kedua berisi pernyataan seputar sikap dan kesiapan peserta mengikuti pelatihan dengan 2 pernyataan di dalamnya. Angket ini dianalisis dengan skor 1 sampai dengan 4.

Selanjutnya, pendampingan saat peserta mendesain juga dilakukan untuk memastikan transfer pengetahuan berjalan optimal dengan memberikan arahan langsung ketika peserta menghadapi kesulitan dan membantu mereka untuk mampu menghasilkan modul ajar yang menarik (Canva) saat akhir pelatihan selesai dilaksanakan.

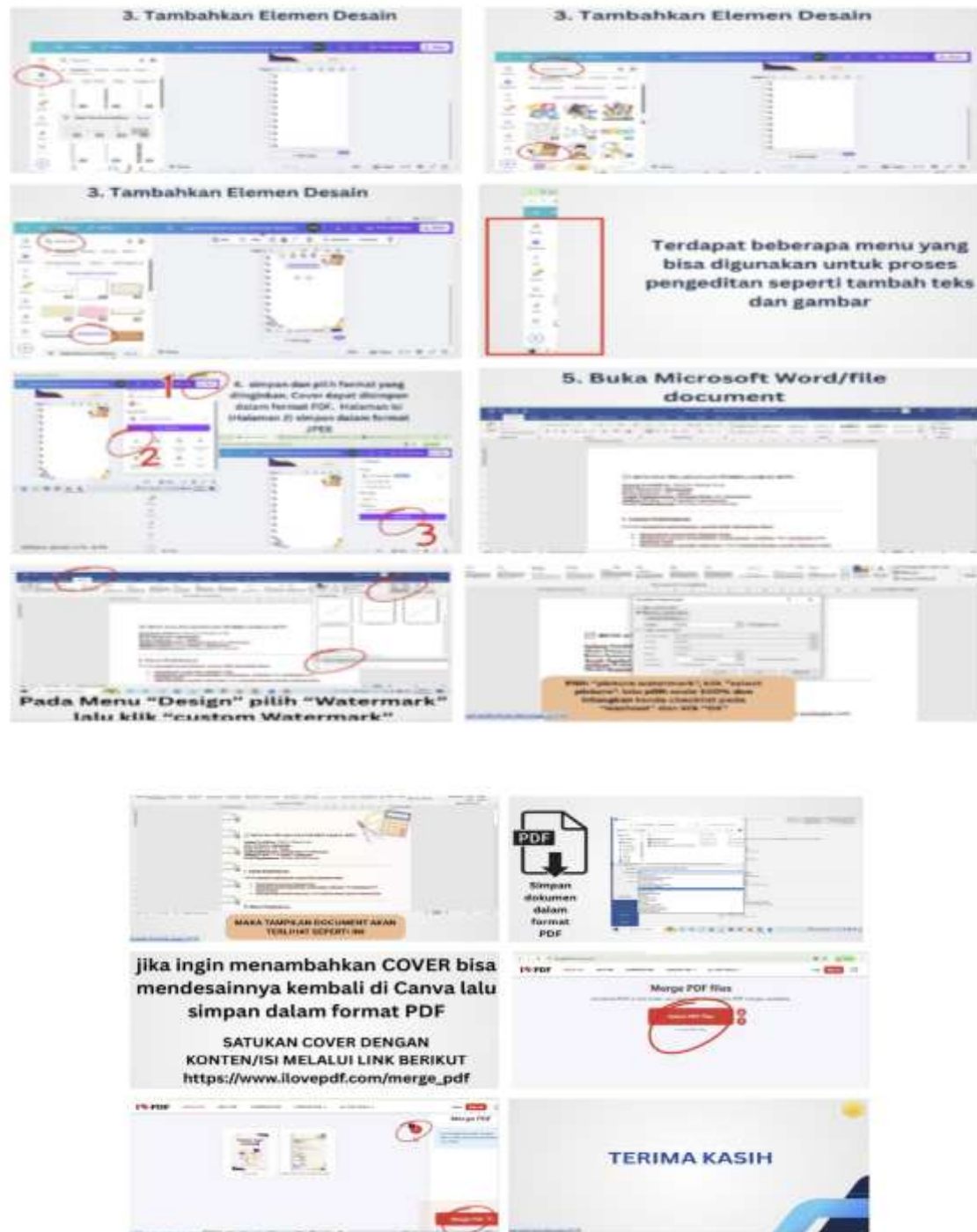
Angket post test juga disebarkan untuk dijawab oleh mereka yang bertujuan untuk mengukur pengetahuan dan keterampilan baru, serta sikap dan rencana tindak lanjut. Terdapat 5 pernyataan dalam angket tersebut yang dibagi ke dalam dua bagian. Bagian pertama berisi pernyataan tentang pengetahuan dan keterampilan baru terkait Canva yang berisi 3 pernyataan. Bagian kedua berisi pernyataan seputar sikap dan rencana tindak lanjut peserta setelah mengikuti pelatihan dengan 2 pernyataan di dalamnya. Angket ini kemudian dianalisis dengan skor 1 sampai dengan 4.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan aksi dan implementasi yang dilaksanakan pada tanggal 16 April 2026 terfokus pada pelatihan materi Canva. Peserta mendengar pemaparan teori terlebih dahulu. Materi yang dijelaskan mulai dari tahapan awal pembuatan akun atau login sampai ke tahap akhir. Adapun materi yang disajikan dan dielaborasi dapat dilihat dalam gambar di bawah ini.



Gambar 2. Slide Materi Presentasi



Gambar 3. Slide Materi Presentasi Lanjutan

Setelah peserta mendengarkan materi dengan seksama, kemudian dilanjutkan dengan sesi praktik langsung oleh peserta dengan menggunakan perangkat digital masing-masing. Di sesi ini, uji *skill* peserta dilakukan untuk mengukur dan menilai pemahaman guru terhadap kompetensi baru ini. Peserta diminta untuk mendesain modul ajar mata pelajaran yang diampu. Selama sesi praktik berlangsung, peserta terlibat aktif bertanya dan mereka sangat antusias dalam mendesain modul ajar masing-masing di Canva. Mereka juga dibantu oleh beberapa mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan PKM ini saat peserta mengalami kendala, baik saat login dan saat pemilihan desain.

Selanjutnya, ada beberapa guru yang meminta pengulangan beberapa poin dalam materi dan meminta untuk diajarkan ulang langkah-langkah dalam mendesain modul ajar di Canva. Selain itu, pertanyaan

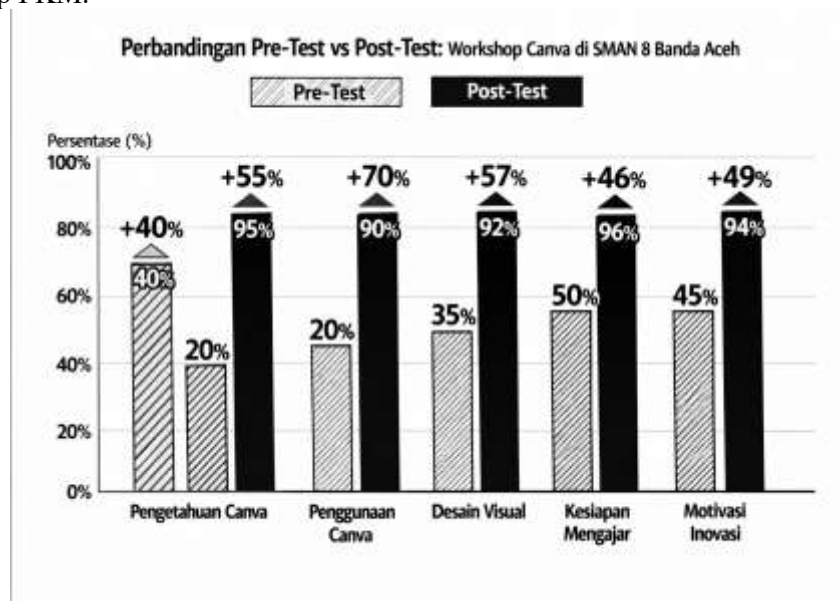
beragam yang lain juga dilemparkan oleh responden, mulai dari bagaimana cara penggunaan template, menambahkan elemen desain, tingkat saturasi dan keuntungan komersil yang didapatkan dari hasil penjualan desain Canva. Di akhir sesi, pemberian *reward* diberikan kepada peserta dengan desain modul ajar yang terbaik dan tercepat. Ini merupakan bentuk apresiasi kepada mereka karena telah mengikuti serangkaian acara pelatihan dengan aktif, antusias dan suportif.

Tahapan terakhir adalah evaluasi dan umpan balik dimana data kuantitatif yang didapatkan dari pre test dan post test selama kegiatan PKM tersebut berlangsung kemudian dianalisis. Analisis ini bertujuan untuk mengungkap pengalaman guru selama mengikuti program pelatihan, termasuk teori dan praktik yang mereka rasakan dan mengidentifikasi tantangan yang dihadapi guru, baik dari sisi teknis, pedagogis, maupun keterbatasan sumber daya. Hasil analisis kuantitatif pre test dan post test dapat disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil analisis kuantitatif pre test dan post test

No	Bagian	Indikator Penilaian	Rata-rata Skor Pre-Test	Persentase Pre-Test	Rata-rata Skor Post-Test	Persentase Post-Test	Peningkatan (%)
1.	A: Pengetahuan dan Keterampilan	Pengetahuan tentang aplikasi Canva	1,6	40%	3,8	95%	+55%
2.		Penggunaan Canva untuk modul ajar	0,8	20%	3,6	90%	+70%
3.		Pemahaman desain visual dalam modul ajar	1,4	35%	3,7	92%	+57%
4.	B: Kesiapan	Kesiapan menggunakan Canva dalam pembelajaran	2,0	50%	3,85	96%	+46%
5.	Sikap dan Kesiapan	Motivasi mengembangkan modul ajar inovatif	1,8	45%	3,75	94%	+49%

Untuk memvisualisasikan dan membandingkan hasil analisis pre test dan post test seperti yang sudah tersaji dalam table di atas, maka grafik batang di bawah ini dapat menjelaskan secara singkat, valid dan jelas perbandingan kompetensi peserta dalam mendesain modul ajar berbasis Canva sebelum dan sesudah mengikuti workshop PKM.



Gambar 4. Diagram pre test dan post test

Dari hasil visual tersebut, terlihat bahwa seluruh indikator kompetensi guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan baik pada bagian A yang menaungi pernyataan seputar pengetahuan dan keterampilan (pernyataan nomor 1 sampai 3) serta pada bagian B dengan pernyataan yang mengindikasikan sikap dan kesiapan (pernyataan no 4 sampai 5). Pertama, pada item pengetahuan Canva dengan pernyataan ‘Saya mengetahui aplikasi Canva sebagai platform desain digital’ naik dari 40% menjadi 95% (+55%). Kedua, indikator Penggunaan Canva melonjak dari 20% menjadi 90% (+70%) dengan ‘pernyataan Saya menggunakan Canva untuk membuat materi ajar’. Ketiga, indikator Pemahaman desain visual dengan pernyataan ‘Saya memahami prinsip desain visual dalam modul ajar (warna, tata letak, tipografi) meningkat dari 35% menjadi 92% (+57%). Selanjutnya, indikator kesiapan mengajar mencapai 96% (+46%) yang memuat pernyataan ‘Saya siap menggunakan Canva untuk mendukung pembelajaran di kelas’. Terakhir, indikator motivasi inovasi naik dari 45% menjadi 94% (+49%) dengan isi pernyataan ‘Saya termotivasi untuk mengembangkan modul ajar inovatif berbasis digital.

Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa workshop pengembangan modul ajar inovatif berbasis Canva di SMAN 8 Banda Aceh telah terlaksana dengan baik sesuai rencana. Berdasarkan hasil analisis pre-test dan post-test terhadap 25 guru peserta, diperoleh data bahwa seluruh indikator kompetensi mengalami peningkatan signifikan, yaitu lebih dari 45%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek penggunaan Canva untuk modul ajar, yaitu sebesar 70%. Ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh guru kini siap dan termotivasi untuk mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran.

Pelatihan pembuatan modul ajar berbasis Canva ini menunjukkan bahwa para peserta memberikan apresiasi yang sangat positif. Kegiatan ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga membuka peluang bagi lahirnya inovasi dalam perancangan materi pembelajaran. Pemanfaatan teknologi Canva dipandang mampu meningkatkan daya tarik proses belajar, sehingga memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan bermakna. Peserta merasakan manfaat nyata dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran serta menghargai penyampaian materi yang dikemas secara profesional dan menarik. Secara keseluruhan, pelatihan ini dinilai berhasil memperluas wawasan peserta mengenai integrasi teknologi dalam pendidikan, sekaligus memberikan tambahan pengetahuan yang relevan dan dapat diaplikasikan dalam praktik pembelajaran.

Hal ini berbanding terbalik dengan data pre test yang didapat sebelum pelatihan dilaksanakan dimana peserta belum memiliki kompetensi yang baik dalam menggunakan platform digital Canva untuk mendesain modul ajar. Mereka sudah pernah memakai platform digital tersebut dalam pembelajaran, namun belum optimal dalam mendesain modul ajar dengan versi yang lebih menarik. Di sisi lain, ada juga peserta yang belum memahami cara penggunaan aplikasi Canva tersebut, sehingga mereka harus dibimbing mendesain mulai dari tahapan awal sampai dengan akhir.

Oleh karena itu, workshop ini dinilai sangat efektif dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan PKM ini berhasil memperkuat literasi digital dan kreativitas guru di lingkungan sekolah. Hal ini terbukti dengan hasil kompetensi guru dalam mendesain modul ajar masing-masing di platform digital Canva.

Hasil analisis tematik tersebut dijadikan dasar dalam merumuskan rekomendasi tindak lanjut bagi sekolah terkait sebagai upaya perbaikan dan pengembangan kompetensi literasi digital, seperti yang dicantumkan dalam pembelajaran abad 21. Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, disarankan agar pihak sekolah melakukan tindak lanjut berupa:

1. Pendampingan intensif bagi guru dalam penerapan Canva pada modul ajar.
2. Pelatihan lanjutan yang berfokus pada pengembangan modul digital interaktif serta integrasi dengan platform pembelajaran daring.
3. Dukungan kebijakan sekolah agar hasil pelatihan dapat diterapkan secara konsisten dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Kolaborasi antar guru untuk berbagi praktik baik dan memperkuat budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Dengan rekomendasi tersebut, diharapkan inovasi pembelajaran berbasis Canva dapat terus berkembang dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di SMAN 8 Banda Aceh, sehingga kompetensi guru terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.



Gambar 5. Penyampaian Materi



Gambar 6. Peserta Mendesain di Canva



Gambar 7. Sesi Tanya-Jawab



Gambar 8. Pemberian Reward kepada Peserta

V. KESIMPULAN

Pendidik abad 21 dituntut untuk mampu mengintegrasikan platform digital ke dalam proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, kegiatan workshop ini dinilai efektif dan kontributif dalam meningkatkan kompetensi literasi digital guru dalam mendesain modul ajar yang intuitif, inovatif, atraktif dan visual melalui platform digital Canva. Berdasarkan hasil analisis pre-test dan post-test terhadap 25 guru peserta, diperoleh data bahwa seluruh indikator kompetensi mengalami peningkatan signifikan, yaitu lebih dari 45%. Peningkatan terbesar terjadi pada aspek penggunaan Canva untuk modul ajar, yaitu sebesar 70%. Ini mengindikasikan bahwa hampir seluruh guru kini siap dan termotivasi untuk mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran. Pelatihan ini menjadi langkah awal dan jembatan untuk pengembangan kompetensi guru dalam dunia desain grafis karena secara langsung dapat belajar melalui pengalaman praktik dan implementasi. *Skill* dan kompetensi baru ini diharapkan untuk dapat terus diaplikasikan di ruang kelas sebagai upaya untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, teknologi yang semakin mutakhir dan siswa yang terlahir di era digital. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah melanjutkan program pendampingan dan pelatihan lanjutan untuk memperkuat kemampuan desain digital guru serta mendorong penerapan modul ajar inovatif secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat baik langsung maupun secara tidak langsung serta asistensi materiil dan non materiil dalam kegiatan PKM ini. Kegiatan ini dapat terwujud berkat kolaborasi beberapa universitas yang ada di Aceh: Universitas Iskandar Muda sebagai panitia pelaksana, Universitas Syiah Kuala, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Universitas Malikus Shaleh, Akper Kesdam Iskandar Muda, Universitas Serambi Mekkah, Universitas Muhammadiyah, Politeknik Indonesia Venezuela, Universitas Al-Muslim, Akper Kesdam Lhokseumawe dan Politeknik Aceh Selatan. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada pihak mitra, yaitu SMAN 8 Banda Aceh sebagai peserta dan seluruh jajarannya karena telah menerima kami dengan sangat baik dan sangat kooperatif dan antusias dalam mengikuti pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, S. H., Noho, M., Adam, A., & Sebe, K. M. (2024). Integrasi Canva dalam pengembangan bahan ajar interaktif pada kurikulum merdeka di kelas X MAN 1 Ternate. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 201–213.

- Andayani, S., Dacholfany, M. I., Sudarman, S., & Sujino, S. (2025). Pendampingan Pembuatan modul ajar dan gambar tematik menggunakan Canva bagi guru TK Aisyiyah Hadimulyo. *Ruang Pengabdian: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 23–34. <https://doi.org/10.23960/rp/v5i1.hal.23-34>
- Haq, A., Priyongie, P., Mahyuni, M., & Sunarya, M. H. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk guru-guru SMPN 32 Banjarmasin. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2891–2899. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i7.1358>
- Idarianty, I., Yusraini, Y., Fahri, I., Ramadhano, Y., Afifah, Y., Fikri, A., & Hasirah, H. (2025). Training of Canva-based learning media usage. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(3), 3316–3323. <https://doi.org/DOI:%2520http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i3.5301>
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-modul bahan ajar berbasis aplikasi Canva pada prodi pendidikan matematika dalam proses pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 145–152. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Kahar, M. I., Cika, H., Nur Afni, & Wahyuningsih, N. E. (2021). Pendidikan era revolusi industri 4.0 menuju era society 5.0 di masa pandemi Covid 19. *Moderasi: Jurnal Studi Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(1), 5878. <https://doi.org/10.24239/moderasi.Vol2.Iss1.40>
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan Canva (studi kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masruroh, A. (2022). Sosialisasi penggunaan Canva dalam pembuatan modul pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432–1437. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.7818>
- Pramana, A., & Sirait, D. E. P. (2026). Pengaruh media pembelajaran berbasis Canva dan motivasi belajar terhadap hasil belajar pada siswa kelas XI bisnis digital SMK Swasta Budi Agung. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 95–104.
- Pusparani, H. (2020). Media Quizizz sebagai aplikasi evaluasi pembelajaran kelas VI di SDN Guntur Kota Cirebon. *Tunas Nusantara*, 2(2), 269–279. <https://doi.org/10.34001/jtn.v2i2.1496>
- Sari, N. M., Supianti, I. I., Sartika, N. S., Pratidiana, D., Yunitasari, I., & Nurhayarti, S. (2025). Pelatihan Canva untuk pembuatan bahan ajar bagi mahasiswa dan guru pendidikan matematika. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 412–420. <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4712>
- Syahyuri, S., & Harared, N. (2022). Membumikan platform digital CANVA untuk mendesain bahan ajar melalui digitalisasi guna akselerasi minat baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 8(2), 91–95. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i2.16704>