

Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka

Mursalin^{1✉}, Muhammad Ali², Desi Armita³

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

²Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia

³SMK Negeri 1 Nibong, Aceh Utara, Aceh, Indonesia

✉Corresponding Author: mursalin@unimal.ac.id

Abstrak

Di era digital saat ini, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kebutuhan yang mendesak bagi para pendidik. Guru SMA perlu dibekali dengan keterampilan digital yang relevan, salah satunya adalah kemampuan menggunakan alat desain grafis seperti Canva. Pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru SMA, sehingga mereka dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini melibatkan serangkaian sesi pelatihan yang mencakup pengenalan dasar Canva, teknik-teknik desain grafis, serta aplikasi praktis dalam konteks pembelajaran. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan praktis dengan hands-on training, dimana peserta langsung mempraktikkan materi yang diberikan dengan bimbingan dari instruktur yang berpengalaman. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan desain grafis peserta. Guru mampu menghasilkan berbagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di kelas. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital dalam pengajaran. Evaluasi pasca-pelatihan melalui kuesioner dan observasi menunjukkan bahwa 90% peserta merasa lebih siap dan percaya diri dalam memanfaatkan Canva untuk keperluan pendidikan. Secara keseluruhan, pelatihan Canva ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kompetensi digital guru SMA, sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap upaya peningkatan kualitas pendidikan di sekolah menengah atas.

Kata Kunci: Pelatihan Canva; Kompetensi Digital; Desain Grafis; Media Pembelajaran; Guru SMA

Pendahuluan

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, menciptakan tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik di seluruh dunia. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai platform dan alat digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran (Kartika Lubis et al., 2024; Liskinasih et al., 2023; Rahmawati & Atmojo, 2021). Salah satu aspek penting dalam transformasi digital di bidang pendidikan adalah kemampuan para guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar mereka (Hidayah et al., 2023; Nafiah et al., 2023; Rahmawati & Atmojo, 2021). Dalam konteks ini, kompetensi digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi para calon guru, terutama mereka yang akan mengajar di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA).

Kompetensi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi keterampilan untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital secara efektif dalam konteks pendidikan (Nadeak et al., 2023; Putri et al., 2024; Sri Wiyanah et al., 2022; Sugianto, 2022). Salah satu platform yang semakin populer dan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan adalah Canva (Gunawan et al., 2024; Pulungan et al., 2022; Safitri et al., 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran visual yang menarik dan interaktif (Marsuki et al., 2023; Martini et al., 2023; Nafiah et al., 2023; Partasiwi et al., 2023; Silitonga & Siahaan, 2024). Dengan kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya, Canva dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi para guru dalam menyiapkan bahan ajar, presentasi, infografis, dan berbagai materi visual lainnya yang dapat meningkatkan engagement siswa dan efektivitas pembelajaran. Namun, meskipun potensi Canva dan platform serupa sangat besar dalam konteks pendidikan, masih banyak calon guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan alat-alat digital semacam ini (Irsan et al., 2021; Sri Wiyanah et al., 2022). Kesenjangan kompetensi digital ini dapat menjadi hambatan serius bagi para calon guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital. Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang tepat kepada guru SMA agar mereka dapat mengembangkan

kompetensi digital mereka, khususnya dalam penggunaan platform seperti Canva.

Pelatihan Canva bagi guru SMA tidak hanya akan membekali mereka dengan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi tersebut, tetapi juga akan membuka wawasan mereka tentang berbagai cara kreatif untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Martini et al., 2023; Pratiwi et al., 2023). Melalui pelatihan ini, para calon guru akan belajar bagaimana merancang materi pembelajaran visual yang menarik, membuat presentasi yang interaktif, dan menciptakan infografis yang informatif (Rahmawati & Atmojo, 2021). Keterampilan-keterampilan ini akan sangat berharga ketika mereka mulai mengajar di SMA, di mana siswa-siswa generasi digital memiliki ekspektasi tinggi terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Lebih jauh lagi, kemampuan untuk menggunakan Canva dan alat digital serupa dapat membantu para calon guru dalam mengembangkan pendekatan pembelajaran yang lebih berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Dengan menciptakan materi visual yang menarik dan interaktif, para guru dapat merangsang minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (Gunawan et al., 2024; Silitonga & Siahaan, 2024). Hal ini sejalan dengan tren pendidikan modern yang menekankan pentingnya keterlibatan siswa dan pembelajaran aktif (Arifin et al., 2024; Martini et al., 2023; Partasiwi et al., 2023; Pratiwi et al., 2023). Selain itu, kompetensi dalam menggunakan Canva juga dapat membantu para calon guru dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dan pemecahan masalah. Proses merancang materi visual menggunakan Canva melibatkan berbagai aspek seperti pemilihan warna, tata letak, tipografi, dan visualisasi data. Keterampilan-keterampilan ini tidak hanya berguna dalam konteks pengajaran, tetapi juga dapat ditransfer ke berbagai aspek kehidupan profesional lainnya (Irsan et al., 2021; Sri Wiyanah et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan Indonesia, peningkatan kompetensi digital para calon guru SMA menjadi semakin krusial mengingat adanya kesenjangan digital yang masih cukup signifikan di berbagai daerah. Para guru yang memiliki kompetensi digital yang baik dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam menjembatani kesenjangan ini dan mempersiapkan siswa-siswa mereka untuk menghadapi tantangan era digital (Hidayah et al., 2023; Irsan et al., 2021; Nadeak et al., 2023; Ningrum et al., 2024). Dengan kemampuan menggunakan Canva dan alat digital lainnya, para guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang relevan dengan konteks lokal namun tetap memiliki kualitas visual yang setara dengan standar global. Pelatihan Canva juga dapat menjadi pintu masuk bagi para calon guru untuk mengeksplorasi berbagai aspek lain dari teknologi pendidikan. Misalnya, keterampilan yang diperoleh dalam menggunakan Canva dapat menjadi dasar untuk mempelajari alat-alat digital lainnya seperti aplikasi pembuatan video pembelajaran, platform manajemen kelas online, atau sistem penilaian berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berfokus pada satu aplikasi spesifik, tetapi juga membangun fondasi yang kuat untuk pengembangan kompetensi digital secara lebih luas (Pratiwi et al., 2023; Putri et al., 2024; Rahmawati & Atmojo, 2021; Silitonga & Siahaan, 2024).

Lebih lanjut, peningkatan kompetensi digital para calon guru SMA melalui pelatihan Canva juga sejalan dengan berbagai kebijakan dan inisiatif pemerintah Indonesia dalam mendorong transformasi digital di sektor pendidikan (Marsuki et al., 2023; Ningrum et al., 2024; Sugianto, 2022). Misalnya, program Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menekankan pentingnya inovasi dan fleksibilitas dalam pembelajaran, di mana penggunaan teknologi menjadi salah satu komponen kuncinya. Dengan membekali para calon guru dengan keterampilan menggunakan Canva, kita mempersiapkan mereka untuk lebih siap mengimplementasikan konsep Merdeka Belajar di kelas-kelas mereka kelak. Selain itu, dalam konteks pandemi COVID-19 yang telah mengakselerasi adopsi pembelajaran jarak jauh dan hybrid, kompetensi digital menjadi semakin vital bagi para guru. Kemampuan untuk menciptakan materi pembelajaran visual yang menarik menggunakan Canva dapat sangat membantu dalam mempertahankan engagement siswa selama pembelajaran online (Abdullah, 2021; Alim et al., 2020; Sumantri & Hasudungan, 2022). Bahkan setelah pandemi berakhir, keterampilan ini akan tetap relevan mengingat tren pendidikan yang semakin mengarah pada model pembelajaran *blended* atau hybrid (Irsan et al., 2021; Nadeak et al., 2023).

Penting juga untuk dicatat bahwa pelatihan Canva bagi guru SMA bukan hanya tentang pengembangan keterampilan teknis, tetapi juga tentang membangun *mindset* digital yang penting untuk sukses di era Revolusi Industri 4.0. Melalui pelatihan ini, para calon guru akan diperkenalkan pada konsep-konsep seperti *design thinking*, *visual storytelling*, dan *data visualization* yang merupakan keterampilan penting di era digital (Gunawan et al., 2024; Irsan et al., 2021). Mereka juga akan belajar tentang pentingnya kontinuitas dalam pengembangan keterampilan digital, mengingat teknologi yang terus berkembang dengan cepat. Lebih jauh lagi, pelatihan Canva dapat menjadi sarana untuk mengembangkan *soft skills* yang penting bagi para calon guru. Misalnya, dalam proses merancang materi visual, mereka akan mengasah kemampuan komunikasi visual, manajemen waktu, dan kerja sama tim jika proyek dilakukan secara kolaboratif. Keterampilan-keterampilan ini akan sangat berharga tidak hanya dalam konteks pengajaran, tetapi juga dalam berbagai aspek

kehidupan profesional mereka di masa depan (Ningrum et al., 2024; Sugianto, 2022).

Dalam pelaksanaannya, pelatihan Canva untuk guru SMA perlu dirancang dengan mempertimbangkan berbagai aspek. Pertama, pelatihan harus bersifat hands-on dan interaktif, memberikan kesempatan kepada peserta untuk langsung mempraktikkan keterampilan yang dipelajari. Kedua, materi pelatihan harus relevan dengan konteks pendidikan SMA, misalnya dengan memberikan contoh-contoh penggunaan Canva dalam berbagai mata pelajaran di tingkat SMA. Ketiga, pelatihan juga harus mencakup aspek pedagogis dari penggunaan teknologi dalam pembelajaran, tidak hanya fokus pada aspek teknis penggunaan Canva. Selain itu, penting untuk memastikan bahwa pelatihan tidak hanya berhenti pada level pengenalan dasar, tetapi juga mencakup teknik-teknik lanjutan yang dapat membantu para calon guru untuk benar-benar memanfaatkan potensi penuh dari Canva (Irsan et al., 2021; Rahmawati & Atmojo, 2021). Misalnya, pelatihan dapat mencakup topik-topik seperti penggunaan fitur kolaborasi Canva untuk proyek kelompok, integrasi Canva dengan platform pembelajaran online, atau penggunaan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang aksesibel bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Lebih lanjut, pelatihan Canva juga dapat menjadi sarana untuk memperkenalkan para calon guru pada konsep-konsep penting lainnya dalam pendidikan digital, seperti hak cipta dan penggunaan konten secara etis di dunia digital (Gunawan et al., 2024; Sri Wiyannah et al., 2022). Ini akan membantu mereka untuk tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang kompeten, tetapi juga warga digital yang bertanggung jawab yang dapat menjadi teladan bagi siswa-siswa mereka kelak. Akhirnya, penting untuk menekankan bahwa pelatihan Canva bukanlah tujuan akhir, melainkan bagian dari proses berkelanjutan dalam pengembangan kompetensi digital para calon guru. Setelah pelatihan, perlu ada mekanisme dukungan dan pengembangan lebih lanjut, misalnya melalui komunitas praktik online, sesi mentoring, atau proyek-proyek kolaboratif yang memungkinkan para calon guru untuk terus mengasah keterampilan mereka dan berbagi pengalaman dengan rekan-rekan mereka.

Dengan mempertimbangkan semua aspek di atas, pelatihan Canva sebagai upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru SMA menjadi langkah strategis dalam mempersiapkan pendidik masa depan yang kompeten, inovatif, dan siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Melalui pelatihan ini, kita tidak hanya membekali para calon guru dengan keterampilan teknis, tetapi juga membuka wawasan mereka tentang potensi transformatif teknologi dalam pendidikan, serta membangun fondasi untuk pembelajaran dan pengembangan profesional yang berkelanjutan di sepanjang karir mereka sebagai pendidik.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian dirancang secara sistematis untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan program. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling terkait, yaitu:

Tahap pertama adalah persiapan dan perencanaan. Tim pengabdian akan melakukan analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tingkat kompetensi digital awal guru SMA. Hasil analisis ini akan digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang sesuai. Selanjutnya, tim akan menyiapkan modul pelatihan, menyusun jadwal, dan mempersiapkan infrastruktur teknis yang diperlukan, termasuk laboratorium komputer dengan akses internet yang memadai. Tahap kedua adalah pelaksanaan pelatihan. Pelatihan akan dibagi menjadi beberapa sesi yang berlangsung selama dua hari. Hari pertama akan fokus pada pengenalan dasar Canva dan fitur-fiturnya. Peserta akan belajar cara membuat akun, navigasi antarmuka Canva, dan penggunaan template dasar. Hari kedua akan membahas teknik-teknik lanjutan seperti membuat desain dari awal, menggunakan elemen grafis, dan mengoptimalkan desain untuk berbagai platform digital.

Metode pelatihan akan menggabungkan presentasi, demonstrasi langsung, dan praktik hands-on. Setiap sesi akan dimulai dengan penjelasan konsep, diikuti dengan demonstrasi langsung oleh instruktur. Peserta kemudian akan diberi waktu untuk mempraktikkan keterampilan yang baru dipelajari dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian. Untuk memastikan relevansi dengan konteks pendidikan SMA, peserta akan diminta untuk membuat proyek-proyek praktis seperti slide presentasi untuk mata pelajaran tertentu, infografis edukatif, atau poster untuk kegiatan sekolah. Ini akan membantu peserta melihat aplikasi langsung dari keterampilan yang mereka pelajari dalam konteks pengajaran di SMA.

Tahap ketiga adalah evaluasi dan tindak lanjut. Setelah pelatihan selesai, peserta akan diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi untuk mengukur efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi area yang membutuhkan perbaikan. Tim pengabdian juga akan melakukan penilaian terhadap proyek-proyek yang dihasilkan peserta selama pelatihan.

Untuk memastikan keberlanjutan program, tim pengabdian akan membentuk grup diskusi online menggunakan platform seperti WhatsApp atau Telegram. Grup ini akan berfungsi sebagai forum untuk berbagi pengalaman, mengajukan pertanyaan, dan mendapatkan dukungan berkelanjutan dari instruktur dan sesama peserta. Selain itu, tim pengabdian akan menyediakan sesi mentoring jarak jauh selama satu bulan setelah pelatihan. Peserta dapat menjadwalkan sesi konsultasi one-on-one dengan instruktur untuk mendiskusikan tantangan spesifik atau mendapatkan

umpan balik terhadap proyek mereka. Akhirnya, untuk menilai dampak jangka panjang dari pelatihan, tim pengabdian akan melakukan survei tindak lanjut tiga bulan setelah pelatihan. Survei ini akan mengukur sejauh mana peserta telah mengintegrasikan Canva ke dalam praktik pengajaran mereka dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan lebih lanjut. Melalui pendekatan komprehensif ini, diharapkan pelatihan Canva dapat memberikan dampak yang signifikan dan berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi digital guru SMA, mempersiapkan mereka untuk menjadi pendidik yang efektif di era digital.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan pelaksanaan kegiatan pengabdian dapat diuraikan sesuai dengan tahapan yang telah dilaksanakan, yaitu: tahap persiapan dan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan tindak lanjut.

Pada tahap persiapan dan perencanaan, analisis kebutuhan yang dilakukan terhadap 40 guru SMA yang berasal dari 13 perwakilan SMA di Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh, menunjukkan bahwa 80% peserta memiliki pengetahuan dasar tentang teknologi digital, namun hanya 20% yang pernah menggunakan Canva sebelumnya. Berdasarkan hasil ini, tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang mencakup pengenalan dasar hingga teknik lanjutan penggunaan Canva, dengan penekanan khusus pada aplikasi dalam konteks pendidikan SMA.

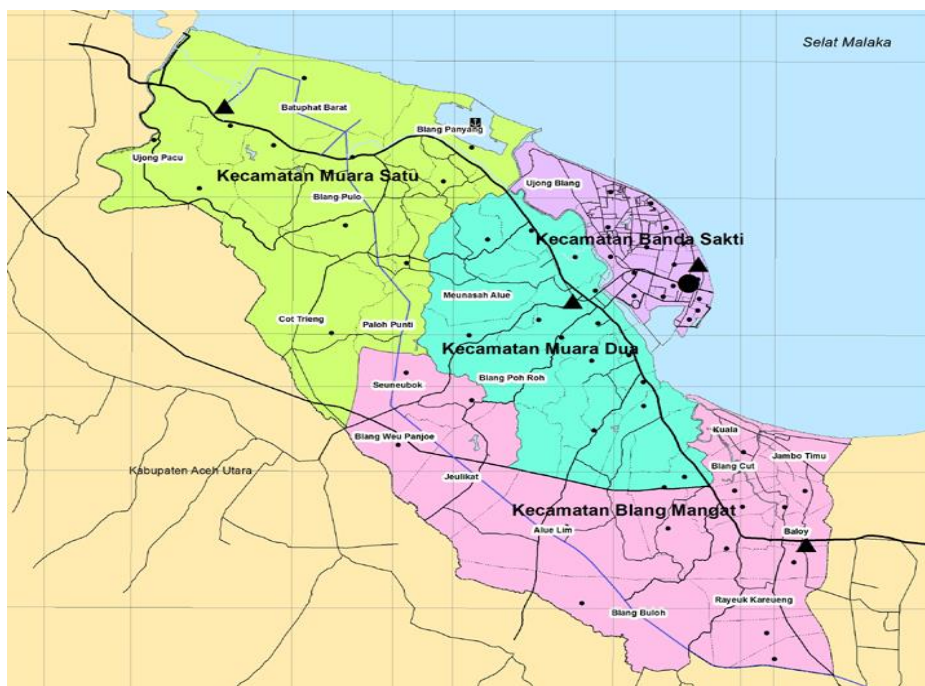
Adapun sebaran jumlah guru SMA Se-Kota Lhokseumawe sebagai berikut:

Tabel 1. Data Sebaran Jumlah Guru SMA Se-Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh

No	Wilayah	SMA		
		Jumlah Guru	Laki-Laki	Perempuan
1	Kec. Banda Sakti	154	41	113
2	Kec. Muara Dua	95	17	78
3	Kec. Muara Satu	71	17	54
4	Kec. Blang Mangat	53	12	41
	Total	373	87	286

Sumber: Dapodikdasmen.

Data sebaran tersebut diatas berasal dari 13 perwakilan SMA dalam 4 (empat) Kecamatan di wilayah Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh.



Gambar 1. Peta Sebaran Jumlah Guru SMA Se-Kota Lhokseumawe Provinsi Aceh

Pelaksanaan pelatihan berlangsung selama dua hari dengan total 40 peserta. Hari pertama fokus pada pengenalan dasar Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa 95% peserta berhasil membuat akun Canva dan memahami navigasi dasar platform tersebut. Sesi praktik membuat desain menggunakan template menunjukkan peningkatan keterampilan

yang signifikan, dengan 85% peserta mampu menghasilkan setidaknya satu desain yang memenuhi kriteria yang ditetapkan.

Hari kedua pelatihan berfokus pada teknik lanjutan. Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang mengesankan dalam membuat desain dari awal. Sekitar 70% peserta berhasil membuat infografis edukatif yang relevan dengan mata pelajaran SMA tanpa menggunakan template. Ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam kreativitas dan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain visual.

Proyek akhir pelatihan meminta peserta untuk membuat set materi pembelajaran yang terdiri dari slide presentasi, infografis, dan poster untuk satu topik dalam kurikulum SMA. Hasil penilaian menunjukkan bahwa 75% peserta mampu menghasilkan set materi yang memenuhi standar kualitas yang ditetapkan, mendemonstrasikan kemampuan mereka untuk mengaplikasikan keterampilan yang dipelajari dalam konteks pendidikan yang nyata.

Evaluasi pasca pelatihan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi di antara peserta. Berdasarkan kuesioner yang diisi oleh 38 dari 40 peserta, 92% menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai calon guru SMA. Sebanyak 88% peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital untuk membuat materi pembelajaran visual.



Gambar 2. Aplikasi Canva untuk Pendidikan (*Canva for Education*)

Analisis terhadap proyek-proyek yang dihasilkan peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas desain dan efektivitas komunikasi visual. Dibandingkan dengan sampel materi pembelajaran yang dibuat sebelum pelatihan, proyek-proyek pasca pelatihan menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 60% dalam aspek estetika, 70% dalam kejelasan informasi, dan 65% dalam kesesuaian dengan prinsip-prinsip desain instruksional.

Pembentukan grup diskusi online pasca pelatihan terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran berkelanjutan. Dalam satu bulan pertama, tercatat lebih dari 200 interaksi dalam grup, termasuk pertanyaan, berbagi proyek, dan diskusi tentang penerapan Canva dalam berbagai mata pelajaran SMA. Ini menunjukkan antusiasme yang tinggi dan komitmen peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka.

Sesi mentoring jarak jauh yang disediakan selama satu bulan pasca pelatihan dimanfaatkan oleh 85% peserta. Umpan balik dari sesi-sesi ini menunjukkan bahwa peserta menghadapi tantangan utama dalam mengintegrasikan Canva ke dalam rencana pembelajaran mereka dan menyesuaikan desain untuk berbagai gaya belajar siswa. Tim pengabdian memberikan bimbingan spesifik untuk mengatasi tantangan-tantangan ini.

Survei tindak lanjut yang dilakukan setelah pelatihan (dengan tingkat respons 90%) menunjukkan hasil yang mengembirakan. Sebanyak 80% responden melaporkan bahwa mereka telah menggunakan Canva dalam persiapan materi pembelajaran mereka setidaknya sekali seminggu. Lebih lanjut, 70% melaporkan peningkatan engagement siswa ketika menggunakan materi visual yang dibuat dengan Canva selama praktik mengajar mereka. Namun, survei juga mengungkapkan beberapa tantangan. Sekitar 30% responden melaporkan kesulitan dalam mengakses Canva di sekolah-sekolah dengan infrastruktur teknologi terbatas. Ini menunjukkan perlunya pertimbangan lebih lanjut tentang strategi

untuk mengatasi kesenjangan digital dalam implementasi teknologi di berbagai konteks sekolah.

Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital guru SMA, khususnya dalam penggunaan Canva untuk membuat materi pembelajaran visual. Peningkatan keterampilan teknis, kreativitas, dan pemahaman tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran terlihat jelas dari berbagai indikator yang diukur.

Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor kunci: 1) Pendekatan pelatihan yang menggabungkan teori dan praktik hands-on, 2) Fokus pada aplikasi praktis dalam konteks pendidikan SMA, 3) Dukungan berkelanjutan melalui grup diskusi online dan sesi mentoring, dan 4) Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan aktual calon guru di era digital. Meski demikian, tantangan yang teridentifikasi, terutama terkait aksesibilitas teknologi di beberapa sekolah, menunjukkan perlunya pertimbangan lebih lanjut dalam pengembangan program serupa di masa depan. Ini mungkin melibatkan eksplorasi solusi offline atau berbiaya rendah yang dapat diimplementasikan dalam berbagai kondisi infrastruktur sekolah (Nadeak et al., 2023; Pratiwi et al., 2023). Kesimpulannya, pelatihan Canva ini telah berhasil meningkatkan kompetensi digital guru SMA, mempersiapkan mereka untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam praktik pengajaran mereka di masa depan. Namun, diperlukan upaya berkelanjutan untuk memastikan bahwa keterampilan ini dapat diaplikasikan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

Kesimpulan

Berdasarkan uraian yang telah dibahas di atas menunjukkan hasil yang sangat positif dan signifikan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital peserta, khususnya dalam penggunaan Canva untuk membuat materi pembelajaran visual yang efektif. Mayoritas peserta menunjukkan peningkatan keterampilan yang substansial, dengan 75% mampu menghasilkan materi pembelajaran berkualitas tinggi menggunakan Canva. Tingkat kepuasan peserta mencapai 92%, menandakan relevansi dan manfaat pelatihan. Penggunaan Canva dalam praktik mengajar peserta meningkat secara signifikan, dengan 80% melaporkan penggunaan rutin pasca pelatihan. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan pendekatan pelatihan yang komprehensif, mencakup teori dan praktik hands-on, serta dukungan berkelanjutan melalui grup diskusi online dan sesi mentoring. Namun, tantangan aksesibilitas teknologi di beberapa sekolah teridentifikasi sebagai area yang memerlukan perhatian lebih lanjut. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah efektif dalam mempersiapkan guru SMA untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam pengajaran mereka, meskipun diperlukan upaya berkelanjutan untuk mengatasi tantangan implementasi di berbagai konteks pendidikan.

Referensi

- Abdullah, Z. D. (2021). The perspective of university academics on remote teaching during Covid-19 pandemic. *Malikussaleh Journal of Mathematics Learning (MJML)*, 4(2), 62. <https://doi.org/10.29103/mjml.v4i2.5706>
- Alim, A. N. A. H., Rahmayanti, H., Husen, A., Ichsan, I. Z., Marhento, G., Alamsyah, M., Susilo, S., Babu, R. U. M., & Rahman, M. M. (2020). Environmental Disaster Education at University: An Overview in New Normal of COVID-19. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(8). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i8.2655>
- 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. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Gunawan, G., Lubis, A. R., Yusuf, K., & Yani, A. (2024). Pelatihan Canva Untuk Guru-Guru Di SMA Swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 34-37.
- Hidayah, R. T., Iskanto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83-88. <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855-859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Liskinasih, A., Sulistyono, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89-95.
- Marsuki, Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Hidayah, Muhaemin, I. A., Syaiful, A., & Ilham. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. ADM: *Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, 1(2), 229-234.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242-3248.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>

- 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>
- Nafiah, N., Ghufron, S., Hartatik, S., Mariati, P., Djazilan, S., & Sudarto, S. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Flipbook dengan Aplikasi Canva dengan Bagi Guru Sekolah Dasar di Magetan. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 101-112. <https://doi.org/10.47679/ib.2024647>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511.
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152-156.
- Pratiwi, R., Amilia, W., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831-25838.
- Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, Y. F., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliati. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 2(2), 483-488. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v3i2.372>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal Of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52-57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271-6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Safitri, B. R. A., Pahriah, P., Putrayadi, W., & ... (2023). Pelatihan Pembuatan Power Point Berbasis Canva Bagi Guru-Guru Di MA Anshor Beber. *Sasambo: Jurnal ...*, 5(4), 818-826. https://journal-center.litpam.com/index.php/Sasambo_Abdimas/article/view/1327
- Silitonga, I. D. B., & Siahaan, R. D. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru SMP Putri Cahaya Medan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat ...*, 1(3), 23-27. <http://jurnalisticomah.org/index.php/jpmi/article/view/873%0Ahttp://jurnalisticomah.org/index.php/jpmi/article/view/873/747>
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (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. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Sugianto, I. (2022). Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Webblog Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 23-38. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.72>
- Sumantri, P., & Hasudungan, A. N. (2022). Policy and decision making in education during the Covid-19 Pandemic: A Case Study of SMAN 1 Rupert. *International Journal for Educational ...* <https://www.ojs.unimal.ac.id/ijevs/article/view/5935>