

PELATIHAN CANVA UNTUK PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI MAHASIWA DAN GURU PENDIDIKAN MATEMATIKA

Nenden Mutiara Sari¹, In In Supianti^{2*}, Nenden Suciwati Sartika³, Deni Pratidiana⁴,
Ika Yunitasari⁵, Siti Nurhayati⁶

^{1,2} Universitas Pasundan, Bandung-Jawa Barat, Indonesia

^{3,4,5} Universitas Mathla'ul Anwar, Banten, Indonesia

⁶SD Bina Talenta, Bandung-Jawa Barat, Indonesia

*Penulis Korespondensi, email: supianti@unpas.ac.id

Received: 12/09/2024

Revised: 30/12/2024

Accepted: 31/12/2024

Abstract. This training is motivated by the advantages of canva as a graphic design tool that facilitates the creation of engaging and effective digital teaching materials. With its intuitive features, Canva offers an innovative solution for developing educational content to enhance student engagement, highlighting the need for teacher training. This training aims to improve teachers' skills in using Canva to create appealing and interactive instructional materials and evaluate its impact on the quality of educational content. The training involved 51 participants, consisting of mathematics teachers within the scope of the West Bandung Regency Education Office and students from the Master of Mathematics Education program. The method used was Participatory Action Research, involving the active participation of participants in the learning and evaluation process. The training was conducted in a hybrid format, combining face-to-face and online sessions for greater flexibility and wider reach. Evaluation results indicated that teachers' ability to create teaching materials using Canva significantly improved, with an average score above 80. Discussion of the results revealed that this training effectively enhanced teachers' skills and positively impacted the quality of instructional materials. This activity concludes that the Canva training successfully achieved its objectives, although challenges such as time constraints and access issues need to be addressed. Recommended follow-up actions include enhancing technical support and extending the training duration to maximize benefits for participants in the future.

Keywords: canva training, teaching materials, teacher professionalism

Abstrak. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh keunggulan canva sebagai alat desain grafis yang memudahkan pembuatan bahan ajar digital yang menarik dan efektif. Dengan fitur-fitur intuitif, Canva menawarkan solusi inovatif dalam pengembangan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga perlunya pelatihan untuk guru. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif, serta untuk mengevaluasi dampaknya terhadap kualitas materi pembelajaran. Pelatihan ini melibatkan 51 peserta yang terdiri dari guru matematika di lingkup Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat serta mahasiswa prodi Magister Pendidikan Matematika. Metode yang digunakan adalah *Participatory Action Research*, yang melibatkan partisipasi aktif peserta dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara hybrid, menggabungkan sesi tatap muka dan online untuk fleksibilitas dan jangkauan yang lebih luas. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva meningkat signifikan, dengan nilai rata-rata di atas 80. Diskusi hasil mengungkapkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dan memberikan dampak positif pada kualitas bahan ajar. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan Canva berhasil mencapai tujuannya, namun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan akses yang perlu diatasi. Tindak lanjut yang direkomendasikan mencakup peningkatan dukungan teknis dan penambahan durasi pelatihan untuk memaksimalkan manfaat bagi peserta di masa depan.

Kata Kunci: pelatihan canva, bahan ajar, profesionalisme guru

How to Cite: Sari, N. M., Supianti, I. I., Sartika, N. S., Pratidiana, D. Yunitasari, I. & Nurhayati, S. (2024). PELATIHAN CANVA UNTUK PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI MAHASIWA DAN GURU PENDIDIKAN MATEMATIKA. *Mitra Mahajana: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3) 412-420. doi: <https://doi.org/10.37478/mahajana.v5i3.4712>

PENDAHULUAN

Pada era digital yang terus berkembang, dunia pendidikan semakin menuntut kreativitas dan inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran. Salah satu alat yang muncul sebagai jawaban atas tuntutan ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis online yang telah merevolusi cara kita membuat bahan ajar. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur



desain yang powerful, Canva menjadi teman setia bagi pendidik, mahasiswa, dan siapa pun yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Canva memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat bahan ajar digital yang menarik dan interaktif (Pratama, et. al., 2022). Dalam dua tahun terakhir, banyak penelitian telah memanfaatkan Canva untuk membuat bahan ajar digital, menunjukkan peningkatan penggunaan alat ini dalam pengembangan materi pendidikan yang menarik dan efektif (Ahmad et. al., 2024; Saminah & Ali, 2024; Putra et. al., 2023; Fitri et. al; 2023).

Keunggulan Canva tidak hanya terletak pada kemudahan penggunaannya, tetapi juga pada kemampuannya untuk memberikan sentuhan kreatif tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam. Bahan ajar yang didesain menggunakan Canva membantu peserta didik lebih fokus dan melihat pelajaran dikarenakan visualnya yang unik (Tanjung & Faiza, 2019). Fitur-fitur sederhana dalam Canva memudahkan guru tanpa keahlian desain grafis untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Musannadah & Jannah, 2022). Dengan berbagai template yang telah disediakan, pengguna dapat dengan mudah membuat presentasi, poster, infografis, dan berbagai bahan ajar lainnya dengan tampilan profesional dalam waktu yang relatif singkat. Beberapa kegiatan pelatihan dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar (Ulfa et. al., 2024; Gunawan., 2024; Silitonga & Siahaan, 2024). Hasil pengabdian tersebut menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar.

Selain itu, dengan mengintegrasikan elemen desain yang menarik, proses pembelajaran dapat menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Integrasi elemen desain visual yang menarik seperti gambar, video, animasi, warna, dan tipografi yang sesuai dalam media pembelajaran interaktif dapat menstimulasi minat dan ketertarikan siswa dalam belajar (Sahronih, Purwanto & Sumantri, 2019). Hal ini pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Keberagaman elemen desain yang dapat diakses melalui Canva memungkinkan personalisasi yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hal ini membuka pintu bagi pendidik untuk menyesuaikan pendekatan pembelajaran mereka sesuai dengan gaya belajar individu, menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan efektif. Di tengah perkembangan zaman yang serba digital, kemampuan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi aspek kunci yang tidak dapat diabaikan. Proses pembelajaran akan lebih aktif, produktif, dan menyenangkan jika melalui penggunaan TIK dalam pembelajarannya (Supianti, 2018). Dalam konteks ini, pelatihan penggunaan Canva untuk guru-guru matematika bukan lagi sekadar pilihan, melainkan kebutuhan. Canva, sebagai platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, menawarkan solusi bagi guru matematika untuk merancang bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga visual menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Kemampuan visualisasi merupakan faktor penting dalam pembelajaran matematika, di mana konsep-konsep abstrak seringkali sulit dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan Canva, guru dapat menciptakan representasi visual yang efektif dari konsep-konsep tersebut, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi pembelajaran. Lebih dari itu, dengan bahan ajar yang dirancang secara kreatif dan menarik, minat belajar siswa dapat meningkat (Lestari, Noviyla & Ansyar, 2024). Dengan kata lain, guru dapat mengoptimalkan proses pembelajaran matematika melalui penggunaan bahan ajar visual menarik buatan sendiri. Studi terbaru menunjukkan bahwa integrasi teknologi grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (James et. al., 2024). Dengan demikian, pelatihan Canva bagi guru matematika tidak hanya membekali mereka dengan keterampilan desain, tetapi juga mendorong inovasi dalam metode pengajaran yang dapat beradaptasi dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberdayakan guru dengan kemampuan yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mendukung pengembangan kompetensi siswa melalui bahan ajar yang lebih menarik dan relevan dengan era digital.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini melibatkan 51 peserta yang terdiri dari guru matematika di lingkup Dinas Pendidikan Kabupaten Bandung Barat serta mahasiswa prodi Magister Pendidikan Matematika. Kegiatan pengabdian Masyarakat ini juga melibatkan 3 Dosen Pendidikan Matematika Mathla UI Anwar dan 3 Dosen Magister Pendidikan Matematika Universitas Pasundan sebagai Panitia Pelaksana. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara hybrid, dimana guru-guru mengikuti pelatihan secara offline di Pascasarjana Universitas Pasundan dan mahasiswa mengikuti kegiatan pelatihan secara online. Pendekatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang digunakan pada pelatihan Canva ini adalah Pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*. Pendekatan *Participatory Action Research (PAR)* dalam pelatihan Canva mengedepankan partisipasi aktif dari semua stakeholder, terutama peserta pelatihan, dalam setiap aspek dari proses perencanaan hingga evaluasi. Berikut Langkah-langkah pelaksanaannya:

Tabel 1. Langkah-langkah pengabdian masyarakat

Langkah-Langkah	Deskripsi Kegiatan
Pemetaan Kebutuhan dan Perencanaan Bersama	<ol style="list-style-type: none"> Melakukan FGD dan survei untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik peserta terkait pelatihan Canva. Menyusun agenda pelatihan berdasarkan masukan dari peserta, memastikan bahwa materi yang disajikan relevan dan sesuai dengan kebutuhan dan harapan mereka. Menentukan jadwal pelatihan yang sesuai dengan ketersediaan waktu para guru.
Pelatihan Interaktif dan Partisipatif	<ol style="list-style-type: none"> menggunakan metode yang mendorong partisipasi aktif berupa diskusi kelompok, sesi praktik bersama, dan kegiatan hands-on yang memungkinkan peserta langsung menerapkan apa yang mereka pelajari. Mendorong peserta untuk berbagi pengalaman dan pengetahuan mereka sendiri, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif dan inklusif. Melakukan sesi tanya jawab untuk mengatasi kendala yang dihadapi peserta. Melakukan tinjauan studi kasus yang sukses tentang penggunaan Canva dalam pendidikan.
Refleksi	Setelah sesi pelatihan, melakukan refleksi bersama untuk mendiskusikan apa yang telah dipelajari, tantangan yang dihadapi, dan bagaimana pengetahuan baru ini dapat diterapkan dalam pembelajaran di kelas.
Aksi dan Implementasi	<ol style="list-style-type: none"> Mendorong peserta untuk menerapkan keterampilan yang mereka pelajari dalam bentuk tugas proyek atau aktivitas nyata, berupa pembuatan bahan ajar matematika. Panitia juga memberikan dukungan berkelanjutan, seperti sesi tanya jawab atau grup diskusi online, bisa disediakan untuk membantu peserta saat mereka menerapkan keterampilan baru ini.
Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"> Evaluasi dan Umpan Balik: <ol style="list-style-type: none"> Melakukan uji kompetensi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan baru guru. Melakukan survei Kepuasan: dengan meminta umpan balik melalui survei untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Sesi Refleksi: Lakukan sesi refleksi bersama untuk mendiskusikan pembelajaran dan pengalaman selama pelatihan. Sertifikat dan Pengakuan: Memberikan sertifikat kepada peserta yang berhasil menyelesaikan pelatihan.

Peserta diberikan lima soal terkait pemahaman dan penugasan bahan ajar untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta dalam pembuatan bahan ajar menggunakan canva. Adapun Langkah-langkah analisis data yang dilakukan adalah dengan cara: (1) mengumpulkan data mengenai kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar berupa skor

atau penilaian berdasarkan kriteria tertentu yang telah ditetapkan; (2) mengolah data sesuai pedoman penskoran yang telah dibuat; (3) menguji hipotesis berikut:

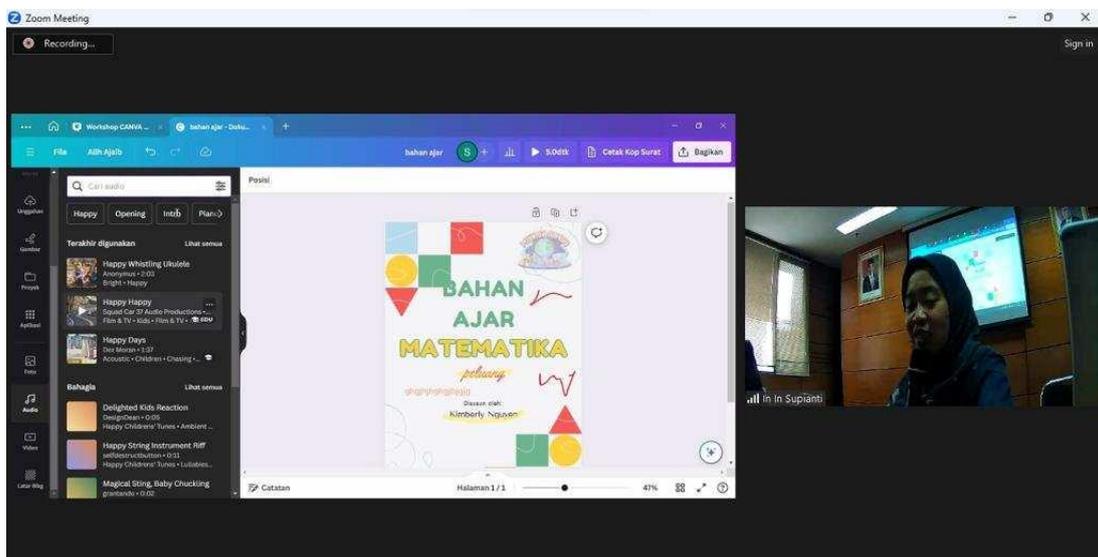
H_0 : Kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar Matematika dengan menggunakan Canva sama dengan 80

H_1 : Kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar Matematika dengan menggunakan Canva tidak sama dengan 80

Dengan tingkat signifikansi 0.05 menggunakan Uji-t satu sampel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan canva dilakukan pada hari Sabtu, 2 Desember 2023. Sasaran peserta pelatihan ini adalah perwakilan guru-guru di lingkup Kab. Bandung Barat yang ditugaskan oleh MGMP Kab. Bandung Barat. Pemaparan materi dilakukan oleh Alumni Magister Pendidikan Matematika Unpas yang juga merupakan guru SD Bina Talenta Bandung yaitu Ibu Siti Nurhayati, M.Pd., dari pukul 13.00 – 15.00 WIB (Gambar 1). Pemaparan materi dibagi menjadi 2 sesi yaitu: 1) Sesi pengenalan canva dan praktek penggunaan canva; 2) Sesi diskusi dan tanya jawab.



Gambar 1. Pemaparan materi secara online

Sebelum pemaparan materi, peserta diberikan pertanyaan terkait kemampuan awal peserta dalam penggunaan canva. Survei tersebut dilakukan dengan memberikan link mentimeter.com dengan hasil survei sebagai berikut:



Gambar 2. Hasil survei awal peserta pelatihan

Berdasarkan Gambar 2, dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta sudah mengenal Canva, namun sebagian besar peserta pelatihan masih jarang memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Sebagian besar peserta menggunakan Canva untuk kepentingan membuat presentasi dan poster. Selain survei pengetahuan awal, peserta juga diberikan survei refleksi dengan menggunakan link padlet.com di akhir sesi pelatihan. Hasil survei tersebut dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil refleksi akhir

Hasil refleksi dari pelatihan bahan ajar menggunakan Canva menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari para peserta. Mereka menyatakan bahwa pelatihan ini sangat menyenangkan dan membuka peluang bagi inovasi dalam pembuatan materi ajar, dengan teknologi Canva yang membuat proses belajar lebih menarik. Peserta merasa bahwa belajar dengan teknologi memberikan pengalaman yang menyenangkan dan bermanfaat, serta menghargai materi pelatihan yang disampaikan dengan cara yang menarik. Secara keseluruhan, pelatihan ini dianggap berhasil dalam meningkatkan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, memberikan mereka tambahan ilmu yang berharga untuk diterapkan dalam konteks pendidikan.

Selain survei di atas, peserta juga diberikan soal untuk mengukur pemahaman terkait penggunaan canva. Untuk mengukur kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar, peserta diberikan tugas proyek pembuatan bahan ajar, kemudian hasil pembuatan bahan ajar tersebut dianalisis dengan memaparkan statistika deskriptif dan hasil uji-t satu sampel dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Statistika deskriptif

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai	19	86.3158	4.42283	1.01467

Dari total peserta pelatihan, hanya 19 orang yang berhasil mengumpulkan tugas bahan ajar. Analisis statistika deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan guru dalam membuat bahan ajar cukup tinggi. Variasi dalam hasil tugas terlihat dengan deviasi standar yang menunjukkan penyebaran nilai yang cukup lebar di sekitar rata-rata. Selain itu, kesalahan standar rata-rata menunjukkan tingkat keakuratan estimasi rata-rata yang baik dalam sampel tersebut. Ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat variasi, secara umum, kemampuan guru dalam menghasilkan bahan ajar sudah cukup memadai. Hasil statistika deskriptif di atas menunjukkan informasi yang berguna, namun belum memberikan gambaran yang cukup

lengkap, sehingga dilakukan uji t satu sampel untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai kemampuan guru dalam membuat bahan ajar. Sebelumnya dilakukan uji normalitas dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Uji normalitas data

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	.166	19	.179	.931	19	.181

Analisis distribusi data menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh mengikuti pola distribusi normal. Ini mengindikasikan bahwa data yang dikumpulkan tersebar secara merata di sekitar rata-rata, tanpa adanya deviasi signifikan. Selanjutnya dilakukan uji t satu sampel untuk menguji hipotesis sebagai berikut:

- H_0 : Kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar Matematika dengan menggunakan Canva sama dengan 80
 H_1 : Kemampuan peserta dalam pembuatan bahan ajar Matematika dengan menggunakan Canva tidak sama dengan 80

Tabel 4. Hasil uji-t satu sampel

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai	6.224	18	.000	6.31579

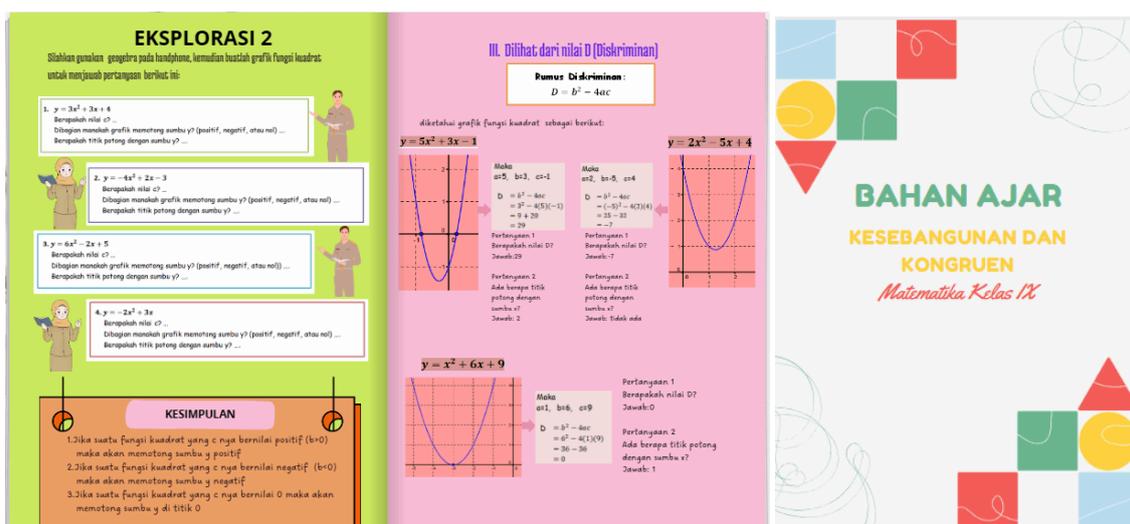
Berdasarkan Tabel 4 diketahui bahwa nilai sig. (2-tailed) <0.05, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya kemampuan peserta pelatihan dalam membuat bahan ajar dengan aplikasi canva tidak sama dengan 80. Pada Table 2 dapat dilihat bahwa rata-rata kemampuannya sebesar 86,31, sehingga dapat kita simpulkan bahwa rata-rata kemampuan peserta pelatihan dalam membuat bahan ajar diatas 80. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembuatan bahan ajar bagi guru matematika telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta. Sejalan dengan hal tersebut penelitian yang dilakukan Safitri et. al. (2021) menunjukkan bahwa sebanyak 89% peserta memperoleh nilai di atas 80. Pencapaian skor ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan Canva dalam memberikan keterampilan penyusunan konten visual menarik bagi guru matematika. Dengan kemahiran menggunakan fitur-fitur Canva, para guru mampu menciptakan media dan bahan ajar digital inovatif yang interaktif guna menunjang pembelajaran matematika. Solikhati (2021) dalam penelitiannya menemukan peningkatan kemampuan guru dalam menyusun bahan ajar setelah diberikan pelatihan Canva. Skor rata-rata kemampuan guru meningkat dari 57,6 sebelum pelatihan menjadi 88,7 setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan Canva memberikan kemudahan bagi guru untuk membuat materi pembelajaran (Agustini, 2021).

Keberhasilan pelatihan Canva ini tak lepas dari metode pelatihan yang diterapkan. Pelatihan dilakukan secara *hybrid* selama 1 hari dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik mandiri. Materi pelatihan dimulai dari pengenalan fitur-fitur Canva, cara mendesain konten visual seperti poster, banner, dan infografis, hingga pemanfaatan template dan elemen grafis yang tersedia di Canva. Peserta diberi keleluasaan bereksplorasi dengan berbagai fitur yang ada untuk mengasah keterampilan dan kreativitas masing-masing. Dukungan fasilitator dan instruktur handal turut menentukan tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Para instruktur memberikan pendampingan dan umpan balik yang konstruktif selama sesi praktik sehingga peserta dapat memahami materi dengan baik. Selain itu, forum diskusi daring juga disediakan agar peserta dapat berbagi pengalaman dan bertanya jika menemui kesulitan. Dengan demikian, pelatihan Canva ini patut menjadi contoh implementasi pelatihan yang efektif.

Namun, terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan pelatihan ini yang perlu dicatat. Pertama, durasi pelatihan yang terbatas menjadi kendala dalam mendalami semua aspek dan fitur Canva secara menyeluruh. Dengan hanya satu hari, waktu yang tersedia mungkin tidak cukup untuk menjelaskan secara mendetail dan memberikan praktik yang

memadai kepada setiap peserta. Kedua, pelaksanaan secara hybrid dapat menimbulkan tantangan terkait aksesibilitas dan konektivitas bagi sebagian peserta, terutama dalam sesi online. Beberapa peserta mungkin mengalami kesulitan teknis atau keterbatasan perangkat yang dapat mempengaruhi keterlibatan mereka dalam pelatihan. Ketiga, meskipun forum diskusi daring disediakan, interaksi langsung dan umpan balik instan dari instruktur mungkin terbatas dalam format online, yang dapat mengurangi efektivitas pemahaman dan penyelesaian masalah peserta. Keterbatasan-keterbatasan ini perlu dipertimbangkan dalam evaluasi dan perencanaan pelatihan di masa depan untuk memastikan pelatihan yang lebih komprehensif dan inklusif.

Beberapa program pelatihan sebelumnya, seperti penelitian Purwasi & Lefianti (2022) juga menunjukkan hasil positif dari pelatihan serupa. Pelatihan penggunaan Canva dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru matematika dalam pembuatan konten digital menarik. Peserta pelatihan yang terdiri dari para guru memperoleh peningkatan pengetahuan dan peningkatan keterampilan setelah mengikuti pelatihan. Hasil signifikan ini mengkonfirmasi manfaat pelatihan Canva untuk memperkaya kompetensi guru matematika dalam melakukan inovasi pembelajaran. Guru mampu memanfaatkan beragam fitur desain grafis Canva untuk membuat bahan ajar dan media pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi peserta didik di era digital ini. Dengan demikian, program pelatihan serupa patut dikembangkan dan diimplementasikan di lebih banyak sekolah. Contoh hasil pengerjaan bahan ajar dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. Contoh pengerjaan tugas bahan ajar peserta pelatihan

Dari hasil pengerjaan tugas bahan ajar yang telah dilakukan peserta tersebut, terlihat bahwa peserta pelatihan telah mampu menggunakan banyak fitur dalam Canva antara lain, template untuk membuat cover, penggunaan elemen kotak teks, penggunaan elemen gambar dan fitur untuk mengubah tampilan huruf dan pemilihan warna. Para peserta merasa bahwa fitur-fitur yang disediakan Canva sangat mudah digunakan bahkan untuk pertama kalinya. Dengan demikian, para peserta merasa sangat terbantu oleh aplikasi Canva ini dalam menyusun bahan ajar matematika. Pengabdian ini menunjukkan bahwa guru merasa terbantu dengan adanya aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar (Lestari, et. al., 2022) (Baihaqi, et. al., 2023) (Nahuda, et. al., 2023). Mayoritas guru menilai Canva sangat mudah untuk digunakan sehingga membantu mereka yang awalnya kesulitan membuat desain bahan ajar menjadi lebih mudah. Sejalan dengan itu, menurut Pratama et. al. (2022), sebanyak 83% guru produktif SMK yang mengikuti pelatihan merasa sangat terbantu dengan adanya Canva untuk pembuatan konten pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Mereka menilai Canva sangat sesuai digunakan untuk kebutuhan mendesain bahan ajar daring.

SIMPULAN DAN TINDAK LANJUT

Hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan menggunakan Canva berhasil mencapai hasil yang memuaskan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat bahan ajar berada di atas angka 80, mengindikasikan pencapaian yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan mereka. Analisis data menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam mencapai tujuannya, dengan dampak positif yang dirasakan oleh peserta. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan waktu dan akses teknologi, yang perlu diperhatikan untuk perbaikan di masa depan. Rekomendasi untuk kegiatan serupa mencakup peningkatan dukungan teknis dan waktu pelatihan yang lebih panjang. Refleksi terhadap pelaksanaan kegiatan ini mengungkapkan pembelajaran berharga tentang penerapan teknologi dalam pendidikan dan pentingnya pelatihan yang berkelanjutan untuk memaksimalkan manfaat bagi guru dan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, S. (2021). Penerapan media pembelajaran Qr Code berbantuan Canva untuk meningkatkan hasil belajar Akuntansi. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 9(1), 1-10. DOI: <https://doi.org/10.26858/jnp.v9i1.20228>
- 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 (JPP)*, 6(2). <https://journalpedia.com/1/index.php/jpp/article/view/1714>
- Baihaqi, W. M., Putri, A. D., Mutiara, D. A., Nursaddam, M., & Izzati, F. A. (2023). Pemanfaatan Canva Dan Powtoon Untuk Peningkatan Kualitas Video Pembelajaran Bagi Guru Sekolah Dasar. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 99-108. DOI: <https://doi.org/10.37802/society.v3i2.263>
- Fitri, A., Efriyanti, L., & Silmi, R. (2023). Pengembangan Modul Ajar Digital Informatika Jaringan Komputer Dan Internet Menggunakan Canva Di SMAN 1 Harau. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 33-38. DOI: <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.5999>
- 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. <https://doi.org/10.54209/jumas.v3i01.74>
- James, W., Oates, G., & Schonfeldt, N. (2024). Improving Retention While Enhancing Student Engagement And Learning Outcomes Using Gamified Mobile Technology. *Accounting Education*, 1-21. <https://doi.org/10.1080/09639284.2024.2326009>
- Lestari, M., Noviyala, D., & Ansyar, R. (2024). PERAN APLIKASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 172-181. DOI: <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.818>
- Lestari, P. A., et. al. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47-54. DOI: <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Musannadah, S., & Jannah, S. N. (2022). The Application of Canva as Interactive Media in 21st Century Learning. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 6, pp. 72-80). DOI: <https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.81036>
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Hanief, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(5), 523-529. DOI: <http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Pratama, H. Y., Nurkholis, N., Rachman, A., Yanto, B. E., Widyaningrum, R., & Rahmawati, I. (2022, January). Canva: Alternatif Pembuatan Bahan Ajar Digital bagi Guru Produktif di SMK. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 7, No. 1, pp. 448-453.

- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332. DOI: <https://doi.org/10.37385/ceej.v3i3.1274>
- Putra, A. P., Riyoko, E., & Fakhrudin, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Hots Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD. *Indonesian Research Journal on Education*, 3(2), 1074-1080. DOI: <https://doi.org/10.31004/irje.v3i2.223>
- Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. (2019, March). The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. In *Proceedings of the 2019 7th International Conference on Information and Education Technology* (pp. 20-24). <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>
- Safitri, D., Yuliani, A., & Mahmudi, A. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Canva sebagai Alat Bantu Pembuatan Bahan Ajar bagi Guru Matematika SMP. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(2), 136-141. DOI: <https://doi.org/10.55606/nusantara.v4i1.2291>
- Saminah, J. I. H., & Ali, M. (2024). Implementasi Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Canva for Education pada Pembelajaran Sosiologi di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Cakrawala Akademika*, 1(2), 1-10. <https://jurnalpustakacendekia.com/index.php/jca/article/view/16>
- 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 Indonesia (JPMI)*, 1(3), 23-27. DOI: <https://doi.org/10.62017/jpmi.v1i3.873>
- Supianti, I. I. (2018). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam Pembelajaran Matematika, 4(1), 63-70. <https://doi.org/10.30653/003.201841.4>
- Solikhati, B. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Bahan Ajar bagi Guru. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 5(1), 13-22.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85. DOI: <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Ulfa, M., Mentia, D. P., Nadila, P., Jariah, A., & Khairunnisa, K. (2024). Peningkatan Keterampilan Presentasi Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Canva Interaktif DI SDN 53 O'I FO'O. *Jurnal Widya Laksmi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 123-128. DOI: <https://doi.org/10.59458/jwl.v4i2.90>