ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(2), 2024, 396-404
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/4073
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Kepada Para Guru SMP

Maria Olga Jelimun*, Ely Heldydiana Selamat, Matilda Saputri Anung, Helena Indriyani Jumat, Benedicto Cahya Darma
Universitas Katolik Santu Paulus Ruteng, Ruteng, Indonesia
*Corresponding Author: mjelimun527@gmail.com

Info Artikel Diterima: 06/04/2024 Direvisi: 06/05/2024 Disetujui: 28/06/2024

Abstract. *The fundamental problems in this Community Service activity are (1) the teacher's ability to utilize technology as a learning medium. (2) Teachers tend not to use technology in designing learning media. The method used in implementing PKM is the empowerment model. This activity aims to assist the teachers to design interactive technology based learning media. This model is implemented using the following steps: 1) Observations are carried out to obtain joint agreement regarding the mechanism for mentoring activities. 2) holding a workshop which aims to explain and provide general knowledge regarding learning media and the Canva application. 3) The pretest is carried out to obtain comparative scores before mentoring and after mentoring. 4) Assistance in creating learning media using Canva. 4) The post test was carried out to see the teacher's skills and achievements in creating learning media using Canva. The scores obtained in the two tests created were analyzed statistically using the JAPS application. The scores between the two tests are different from each other. The median value of the pre-test results received a score of 55.0 which is categorized as "Low". Meanwhile, the median value from the post-test results received a score of 80.0 and was categorized as "Good". From these results, it can be concluded that the highest median value was obtained by the post-test value. Apart from that, the mean score obtained by students also varies based on each test given. From the pre-test score obtained by students received a score of 55.33 which is categorized as a "Low" score. Meanwhile, the post-test score obtained was 77.77 which was categorized as "Good". From these results, it can be concluded that the mean post-test score was higher than the pre-test score. It means that the teachers are able to use Canva in designing their learning media.*

Keywords: *Training, Canva, Learning media.*

Abstrak. Permasalahan yang mendasar pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah (1) pada kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. (2) Guru cendrung tidak menggunakan teknologi dalam merancang media pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk membantu para guru agar dapat merancang media pembelajaran yang interaktif berbasis teknologi. Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKM ini adalah model pemberdayaan. Model ini dilaksanakan dengan menggunakan Langkah-langkah berikut: 1) Observasi dilakukan untuk bisa mendapatkan kesepakatan Bersama terkait mekanisme kegiatan pendampingan. 2) pelaksanaan workshop yang bertujuan untuk menjelaskan dan memberikan pengetahuan umum terkait media pembelajaran dan aplikasi canva. 3) Pretest dilaksanakan untuk dapat memperoleh nilai pembanding sebelum pendampingan dan setelah pendapingan. 4) Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva. 4) Post test dilaksanakan untuk melihat kecakapan dan ketercapaian guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva. Nilai yang didapat dalam dua test yang dibuat dianalisis secara statistic menggunakan aplikasi JAPS. nilai antara kedua test berbeda satu dan lainnya. Nilai median dari hasil pre-test mendapat skor 55,0 yang dikategorikan sebagai “Rendah”. Sedangkan nilai median dari hasil post-test mendapat skor 80,0 dan dikategorikan sebagai nilai “Baik”. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai median paling tinggi diperoleh oleh nilai post-test. Selain itu, nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh oleh siswa juga berbeda-beda berdasarkan setiap test yang diberikan. Dari nilai pre-test yang diperoleh oleh siswa mendapat skor 55,33 yang dikategorikan sebagai nilai “ Rendah”. Sedangkan nilai post-test yang diperoleh mendapat nilai 77,77 yang dikategorikan sebagai nilai “Baik”. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa nilai mean post-test mendapat nilai lebih tinggi dari nilai pre-test. Nilai yang diperoleh oleh para guru menggambarkan bahwa mereka dapat menggunakan Canva untuk pembuatan media pembelajaran dengan baik.

Kata Kunci: Pendampingan, Canva, Media pembelajaran.

How to Cite: Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, H. I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Kepada Para Guru SMP. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *4*(2), 396-404. https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

Copyright (c) 2024 Maria Olga Jelimun, Ely Heldydiana Selamat, Matilda Saputri Anung, Helena Indriyani Jumat, Benedicto Cahya Darma. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Guru adalah pendidik profesional yang bertanggung jawab untuk mengajar, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa di jalur pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru memegang peran yang sangat penting dalam proses pencapaian tujuan pendidikan.

Untuk itu, diperlukan guru yang kreatif dan menyenangkan sehingga mampu menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif, suasana pembelajaran yang menantang dan mampu membelajarkan dengan menyenangkan (Alfiandra et al., 2024) .

Permasalahan yang mendasar pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah (1) pada kurangmya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, (2) Guru cendrung tidak menggunakan teknologi dalam merancang media pembelajaran. Dalam beberapa tahun terakhir, teknologi menjadi sesuatu yang memberikan pengaruh besar dalam kehidupan sehari-hari masyarakat dan berdampak dalam setiap bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Di tengah gelombang revolusi digital, teknologi telah menjadi pendorong utama yang telah membawa perubahan mendasar dalam pendidikan yang secara signifikan mengubah metode atau strategi pembelajaran (Rukmana et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi pada saat inipun semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Monoarfa, 2021). Kemajuan dalam teknologi informasi dan komunikasi telah menginspirasi inovasi pendidikan dengan mengubah cara pandang masyarakat dalam melihat pembelajaran tradisional (Purba & Harahap, 2022).

Selain itu, Fricticarani et al., (2023) beranggapan bahwa teknologi juga telah memungkinkan pengembangan metode pembelajaran adaptif yang mempersonalisasi pengalaman pendidikan sesuai dengan kebutuhan siswa. System pembelajaran cerdas menggunakan data dan kecerdasan buatan untuk menyajikan materi pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Sayful Bahtiyar Rifai et al., 2023). Salah satu alat desain grafis yang telah merevolusi cara orang mendekorasi dan mengomunikasikan ide adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan desain untuk menciptakan karya visual yang menarik tanpa harus memiliki pengetahuan desain yang sangat mendalam (Irawan & Napitupulu, 2022). Canva sebagai platform desain grafis ini didirikan pada thun 2012 oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams, telah memperkenalkan revolusi baru dalam dunia desain. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, Canva telah memungkinkan jutaan orang dari berbagai latar belakang untuk menciptakan karya seni digital dengan mudah dan cepat ((Hajar et al., 2023).

Canva tidak hanya sekadar alat desain; ia merupakan perangkat lunak yang memberdayakan pengguna untuk menyampaikan pesan kompleks melalui elemen visual. Dalam dunia pendidikan, di mana memahami dan mengingat informasi penting, penggunaan visualisasi telah menjadi kunci. Canva dengan berbagai pilihan template dan elemen grafisnya memungkinkan guru menciptakan presentasi yang menarik perhatian, poster informatif, serta infografik yang merangkum informasi dengan jelas dan menarik. Satu aspek kunci dari Canva adalah kemampuannya dalam meningkatkan interaktivitas pembelajaran (Johan et al., 2022). Dengan kemampuan kolaborasi daring, guru dan siswa dapat bekerjasama dalam membuat proyek kreatif, menciptakan lingkungan pembelajaran yang hidup. Ini memungkinkan diskusi yang lebih baik dan pemahaman di antara siswa, sambil meningkatkan retensi informasi melalui desain visual dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran (Rahmayanti & Jaya, 2020).

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(2), 2024, 396-404
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/4073
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

Dalam konteks pembelajaran, Canva telah memainkan peran yang signifikan sebagai alat desain yang mudah digunakan, Canva membuka pintu bagi pendidik dan siswa untuk menjelajahi kreativitas mereka dalam pembelajaran. Guru dapat membuat materi pelajaran yang menarik dengan grafis yang menarik dan ilustrasi visual yang memudahkan pemahaman siswa (Siahaan et al., 2020). Dengan banyaknya template yang ditawarkan oleh Canva, guru dapat menciptakan presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi lainnya. Hal ini dapat meningkatkan mutu dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Canva memungkinkan pengguna untuk mengungkapkan ide-ide kompleks dengan cara yang sederhana dan visual. Canva juga memberi peluang pada siswa untuk mengasah keterampilan desain mereka, meningkatkan pemahaman visual, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. Handika et al., (2022) mengatakan bahwa, Canva dapat mendukung pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan para siswa mampu berkolaborasi dalam membuat projek kelompok serta menciptakan materi pembelajaran bersama, dan mengasah keterampilan desain mereka. Menurut Zebua (2023) dengan adanya fitur kolaborasi dalam Canva, guru dan siswa dapat saling berkomunikasi untuk memberikan feedback yang kiranya dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif dan mendukung.

Selain memberikan kemudahan dalam pembelajaran, Canva juga memperkenalkan konsep desain kepada siswa secara intuitif. Siswa dapat memahami prinsip-prinsip desain, seperti tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan elemen grafis dengan lebih baik melalui pengalaman langsung dengan alat ini (Rohayati et al., 2023). Ini tidak hanya memperkaya keterampilan mereka dalam desain grafis, melainkan juga menjadi pedoman bagi siswa dalam mengembangkan pengetahuan yang mendalam tentang komunikasi visual. Canva juga menciptakan peluang untuk pembelajaran mandiri di luar kelas. Siswa-siswa yang tertarik pada desain grafis dapat mengakses berbagai tutorial dan sumber daya yang tersedia dalam platform ini. Mereka dapat mengasah keterampilan mereka dalam desain dan seni digital tanpa batasan waktu dan tempat (Candra et al., 2022).

Dengan begitu banyak manfaat yang ditawarkan oleh Canva dalam konteks pembelajaran, penting untuk memahami hubungan antara penggunaan alat desain grafis ini dan perkembangan pendidikan. Jadi, peneliti akan menggali lebih dalam tentang bagaimana Canva telah mengubah cara pendidikan diterima dan diajarkan, memberikan wawasan tentang dampaknya terhadap pembelajaran modern, dan merinci cara guru dan siswa dapat memanfaatkan Canva secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang juga mengkaji hal yang sama dengan penelitian ini tapi fokusnya berbeda. Pertama, Amrina et al., (2021) yang meneliti tentang bagaimana aplikasi Canva digunakan dalam pembelajaran kitabah. Tujuan dari penelitian ini adalah membantu menyederhanakan konsep bagi guru dan siswa yang mempelajari kitabah, termasuk terminologi. Dengan menggunakan alat ini, guru dapat mempersonalisasi pengajaran untuk memudahkan siswa memahami pelajaran yang diajarkan. Kedua, Tri Wulandari & Adam Mudinillah (2022) menjelaskan seberapa baik Canva berfungsi sebagai alat pengajaran IPA di MI/SD. Kegiatan ini juga termotivasi dari hasil penelitian sebelumnya tentang persepsi guru terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Dimana hasil penelitian ini menunjukan bahwa hamper 76% guru setuju jika

Canva sangat mempermudah guru untuk mendesign media pembelajaran yang kreative (Mulya, 2024).

Dengan melihat manfaat canva bagi guru, pendampingan yang dibuat ini bertujuan untuk membantu para Guru di SMPN 1 Ruteng Cancar Manggarai, NTT, Indonesia untuk dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Kontribusi kegiatan ini diharapkan akan membantu para guru untuk dapat menyediakan materi dan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dalam kelas sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Metode Pelaksanaan

Perlengkapan yang digunakan dalam kegiatan pendampingan pembuatan media pembelajaran ini adalah laptop, Wifi, dan aplikasi canva. Perlengkapan ini wajib dimiliki oleh sepuluh guru yang didampingi. Metode yang digunakan pada pelaksanaan PKM ini adalah model pemberdayaan. Model ini dilaksanakan dengan menggunakan Langkah-langkah berikut: 1) Observasi dilakukan untuk bisa mendapatkan kesepakatan Bersama terkait mekanisme kegiatan pendampingan; 2) Pelaksanaan workshop yang bertujuan untuk menjelaskan dan memberikan pengetahuan umum terkait media pembelajaran dan aplikasi canva; 3) Pretest dilaksanakan untuk dapat memperoleh nilai pembanding sebelum pendampingan dan setelah pendapingan; 4) Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva; dan 5) Post test dilaksanakan untuk melihat kecakapan dan ketercapaian guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva. Nilai yang didapat dalam dua test yang dibuat dianalisis secara statistic menggunakan aplikasi JAPS.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pendampingan ini dibuat atas dasar kesadaran peneliti bahwa guru membutuhkan penampingan yang lebih terkait pengembangan media pembelajaran. Untuk mendapatkan hasilnya, kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama merupakan observasi. Tahapan ini dilaksanakan oleh pelaksana kegiatan dengan melakukan observasi. Kegiatan observasi dimulai dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pengajaran di lokasi mitra yaitu di SMPN 1 Ruteng-Cancar. Dari hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa sebagian besar guru hanya menggunakan buku teks selama pembelajaran berlangsung. Para guru cenderung melakukan kegiatan pengajaran yang sudah menjadi kebiasaan mereka sejak lama. Mereka terlihat masih kurang memiliki motivasi untuk mempelajari teknologi dalam pembelajaran atau dengan kata lain pada umumnya guru di sekolah ini belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini tentu saja kurang sesuai dengan perkembangan situasi saat ini yang menuntut guru untuk menguasai teknologi dalam pengajaran. Selain itu, hasil observasi awal meyakinkan pelaksana kegiatan bahwa guru di SMPN 1 Ruteng- Cancar Manggarai belum familiar dengan penggunaan canva sebagai aplikasi yang dapat membantu mengembangkan media pembelajaran yang interaktif dalam kelas. Sehingga setelah melihat hasil observasi langsung pelaksana kegiatan, melakukan wawancara dan pendekatan dengan kepala sekolah pada sekolah mitra untuk menyampaikan kegiatan berikutnya yaitu workshop.

Worskhop ini dilakukan untuk memberikan gambaran umum terkait aplikasi canva dan hubungannya dengan media pembelajaran. Materi yang

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(2), 2024, 396-404
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/4073
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

disampaikan dalam bentuk power point. Pemateri menyampaikan materi dimulai dari pengenalan canva, kemudian menjelaskan manfaat dari penggunaan canva dalam pembelajaran baik bagi guru maupun bagi peserta didik, kemudian menjelaskan langkah – langkah mendaftarkan atau membuat akun pada canva bagi guru, serta mengenalkan fitur-fitur yang dapat di gunakan pada canva, kemudian juga pemateri memberikan materi tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran dari canva seperti gambar, powerpoint, dan video.

Workshop pemanfaatan media canva ini membantu para guru untuk memperoleh pengalaman baru, terlebih khusus bagi para guru yang baru mengenal canva (Gambar 1). Para guru pada sekolah mitra ini merasa bahwa workshop membantu mereka dalam pembuatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di kelas sehingga dapat memberikan inovasi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik yang pada eranya sekarang dikatergorikan sebagai generasi Z.



Gambar 1. *Dokumentasi Saat pemaparan Materi workshop*

Setelah workshop, pelaksana kegiatan melakukan pre-test terhadap para guru di sekolah mitra yaitu SMPN 1 Ruteng-Cancar. Pre-test ini dilaksanakan sebagai acuan bagi pelaksana kegiatan untuk melihat bagaimana kemampuan para guru terhadap pemanfaatan canva dalam kegiatan pembelajaran dikelas. Hasil dari pre-test seperti yang digambarkan pada Tabel 1.

Tahap selanjutnya adalah pendampingan pembuatan media pemebelajaran. Pendampingan ini dilaksanakan selama 4 jam. Dalam pendampingan para guru didampingi untuk membuat gambar yang menarik sesuai tema pembelajaran, membuat power point yang interaktif dan membuat video pembelajaran yang membantu siswa untuk dapat melakukan pengulangan pada pada materi yang tertinggal.



Gambar 2. *Pendampingan menggunakan Canva*

Setelah Pendampingan selesai, untuk dapat mengetahui hasil sejauh mana pemahaman para guru disekolah mitra, pelaksana membuat post test.Test yang telah dilaksanakan mendapatkan hasil seperti yang digambarkan pada Tabel 1.

Tabel 1. *Hasil perolehan nilai pelatihan*

	Pre-test	**Post-test**
Median	55.000	80.000
Mean	55.333	77.778

Dari data yang diperoleh pada Table 1, diperoleh nilai median dari kedua test yang berbeda yaitu nilai pre-test dan post test. Nilai median yang diperoleh dari hasil pre-test adalah 55,0, sedangkan nilai median yang diperoleh dari hasil post-test adalah 80,0. Dari data ini dapat dilihat bahwa nilai median post-test lebih besar skornya dari nilai pre-test. Kemudian, nilai mean atau nilai rata-rata yang diperoleh dari setiap test juga berbeda satu dan yang lainnya, yang mana hasil nilai mean dari pre-test memperoleh skor 55,33, sedangkan hasil nilai mean dari post-test memperoleh skor 77,77. Nilai ini menempatkan nilai paling tinggi diperoleh oleh post test. Selain itu penulis juga membuat pengelompokan nilai hasil pelatihan kedalam tiga kategori yaitu rendah, baik, dan sangat baik. Hal ini seperti nilai yang digambarkan pada Table 2.

Tabel 2. *Level penilaian*

No	**Level**	**Interval**
1.	Rendah	0-60
2.	Baik	61-80
3.	Sangat Baik	81-100

Tabel 2 merupakan level penilain pelaksana kegiatan terhadap kemampuan guru di sekolah mitra yaitu SMPN 1 Ruteng-Cancar. Dimana jika nilai post test lebih banyak berkisar antar 0-60 maka kesimpulan yang dapat diambil adalah kemampuan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran sangat rendah dan kegiatan ini pun tidak memberikan dampak yang baik untuk para guru. Selanjutnya jika nilai yang diperoleh oleh para guru berkisar antara 61-80, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah guru memiliki kemampuan yang baik dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Kemudian jika nilai yang diperoleh guru berkisar antara 90-100 maka dapat disimpulkan bahwa guru memiliki kemapuan yang sangat baik dalam menggunakan canva sebagai media pembelajaran dan kegiatan ini juga dapat dilihat sebagai kegiatan yang bermanfaat bagi mereka.

Berdasarkan nilai dan perbandingan yang telah dilakukan sebelum dan setelah pendampingan, dapat disimpulkan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva membawa dampak positif terhadap guru, dimana mereka dapat lebih kreatif dalam memepersiapkan materi pembelajaran yang interaktif. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil nilai yang diperoleh dari hasil nilai post test yang mana hasilnya menunjukan perubahan yang sangat signifikan. Jadi, dari hasil nilai yang juga telah diperoleh tersebut, penulis sangat menyarankan agar para guru menggunakan media canva dalam pembelajaran kegiatan pembelajaran guna meningkatkan keefektifan di kelas. Nilai hasil post-test yang diperoleh oleh para guru di sekolah Mitra SMPN 1 Ruteng- Cancar dapat dilihat pada Tabel 3.

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(2), 2024, 396-404
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/4073
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

Tabel 3. *Nilai Post Test Para Guru setelah pendampingan Penggunaan Canva*

No	Nilai
G1	65
G2	90
G3	90
G4	80
G6	85
G7	90
G8	90
G9	80
G10	65
G11	65
G12	65
G13	80
G14	85
G15	90

Hasil dari kegiatan ini juga serupa dengan hasil kegiatan PKM yang dilaksanakan oleh pelaksana PKM sebelumnya. Dimana hasil ini menunjukan bahwa kegiatan ini membantu para guru untuk menghasilkan media canva dengan kualifikasi yang cukup baik dan semua guru dapat memahami cara menggunakan Canva dengan baik (Friska et al., 2023). Dari hasil PKM diatas, menyimpulkan bahwa canva sangat bermanfaat bagi guru-guru dalam mendesain pembelajaran mereka karena materi pelajaran menjadi lebih menarik baik dilakukan secara daring maupun luring. Hasil ini juga didukung oleh hasil dari penelitian sebelumnya yang mendapatkan bahwa canva dapat bermanfaat untuk kegiatan pembalajaran secara daring, aplikasi canva dapat digabungkan dengan classroom terutama pada google classroom sehingga guru mudah memberikan materi dan tugas pelajaran. Ini berarti dapat dikatakan bahwa pelatihan media pembelajaran dengan canva dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi karena dapat meningkatkan motivasi dan hasil peserta didik (Ikaningrum et al., 2023).

Simpulan dan Tindak Lanjut

Dalam konteks pembelajaran, Canva telah memainkan peran yang signifikan sebagai alat desain yang mudah digunakan, Canva membuka pintu bagi pendidik dan siswa untuk menjelajahi kreativitas mereka dalam pembelajaran. Guru dapat membuat materi pelajaran yang menarik dengan grafis yang menarik dan ilustrasi visual yang memudahkan pemahaman siswa. Dengan banyaknya template yang ditawarkan oleh Canva, guru dapat menciptakan presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi lainnya. Hal ini dapat meningkatkan mutu dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Canva memungkinkan pengguna untuk mengungkapkan ide-ide kompleks dengan cara yang sederhana dan visual. Canva juga memberi peluang pada siswa untuk mengasah keterampilan desain mereka, meningkatkan pemahaman visual, dan mengembangkan kemampuan berpikir kreatif. mengatakan bahwa, Canva dapat mendukung pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan para siswa mampu berkolaborasi dalam membuat projek kelompok serta menciptakan materi pembelajaran bersama, dan mengasah

keterampilan desain mereka.

Berdasarkan nilai dan perbandingan yang telah dilakukan berdasarkan hasil pendampingan kepada guru di SMPN 1 Ruteng Cancar, Manggarai, Nusa Tenggara Timur, dapat disimpulkan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva membawa dampak positif terhadap para guru, dimana guru bisa lebih kreatif dalam pengembangan materi pembebelajaran di kelas

Daftar Pustaka

Alfiandra, Alfaraby, F., Apriliani, T., Maimunah, Rianti, W., & Nopianur, Y. A. (2024). Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru di SMP Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pengabdian West Science*, *3*(01), 01–13. https://doi.org/10.58812/jpws.v3i01.402

Amrina, Mudinillah, A., & Hafiz, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Kitabah di SMPIT Brilliant Batusangkar Kelas 7. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, *3*(2), 90–105.

Candra, R. M. A., Chandra, N. E., & Hidayat, F. (2022). the Use of Canva Application in Creative Writing Course : Students ' Perceptions. *InCoLLT*, *InCoLLT*, 187–203.

Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *4*(1), 56–68. https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173

Friska, J., Pramuaniati, I., & Mahriyuni. (2023). Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *7*(3), 421–427. https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879

Hajar, O., Kasiyun, S., & Umar Susanto, R. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, *06*(01), 6404–6413.

Handika, H., Sesa, M. M., Ariyanti, M., Rissa, M., Fauriza, S., Zubaida, T., Wahyuni, M., & Masrul, M. (2022). Hubungan Kreativitas Guru Menggunakan Media Berbasis Canva Dengan Hasil Belajar Ipa Siswa Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *13*(1), 65–73. https://doi.org/10.24176/re.v13i1.7140

Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Amalia, I. K. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Presentasi dalam Mendukung Pembelajaran di Kelas bagi Guru SD di Magelang. *Jurnal Anugerah*, *5*(2), 233–245. https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6361

Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, *01*(01), 180–188.

Johan, E. P. E., Rustam, R., & Sinaga, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, *11*(2), 137. https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i2.6644

Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

Mulya, N. (2024). Persepsi Guru Terhadap Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Al-Madaris Jurnal Pendidikan Dan Studi*

ISSN 2776-5636 (Online)
Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat 4(2), 2024, 396-404
https://e-journal.uniflor.ac.id/index.php/abdika/article/view/4073
DOI: https://doi.org/10.37478/abdika.v4i2.4073

Keislaman, *4*(2), 50–57. https://doi.org/10.47887/amd.v4i2.142

Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1325–1334. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335

Rahmayanti, D., & Jaya, P. (2020). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Canva dengan Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *8*(4), 107. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v8i4.110251

Rohayati, Y., Yana, N., & Wijaya, A. K. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa di SMPN 2 Susukanlebak. *SOCIAL PEDAGOGY: Journal of Social Science Education*, *3*(2), 241. https://doi.org/10.32332/social-pedagogy.v3i2.5381

Rukmana, A. Y., Supriandi, & Wirawan, R. (2023). Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan: Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi. *Jurnal Pendidikan West Science*, *1*(07), 460–472. https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.541

Sayful Bahtiyar Rifai, A., Sekti Aji, A., dan Teknologi, S., & Teknologi Yogyakarta, U. (2023). Implementasi Scan Marker Augmented Reality Sebagai Media Pengenalan Organ Tubuh Manusia. *Jurnal TEKINKOM*, *6*(2), 696–703. https://doi.org/10.37600/tekinkom.v6i2.1039

Siahaan, S. M., Sudirman, S., Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Analisis Pendampingan Pembelajaran Inspiratif Secara Online Melalui Media Presentasi Canva Untuk Guru-Guru Mgmp Fisika Kab. Musi Rawas. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, *3*(2), 29. https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i2.4948

Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, *2*(1), 102–118. https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245

Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, *2*(1), 229–234.