



Pelatihan Media Digital Berbasis Platform Canva Bagi Guru-Guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda

Aulia Rahman^{1*}, Madhan Anis², Okhaifi Prasetyo³, Bukhari⁴

^{1*,2,3,4}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

Email: ^{1*}auliarahman1985@unsam.ac.id

Abstract

This Community Service Activity (PKM) aims to increase the competency in using Canva at SMA Negeri 3 Vocational Youth. This program was designed to overcome the challenges teachers at these schools face, who often experience obstacles in integrating digital technology into the learning process. Most teachers in these schools have not been optimal in designing learning media based on the Canva Platform, resulting in a lack of innovation in delivering material in class. The training method includes various stages, starting from licensing, preparation, and implementation, which will take place from 8 to 10 August 2024, to the monitoring and evaluation stage. In this training, 40 teachers took part in sessions covering the basics of using Canva, graphic design techniques for learning, and strategies for integrating technology into the curriculum. The pre-test and post-test were evaluated to assess the increase in participants' understanding. Evaluation results show an increase in participants' understanding of 38%, which shows that this training effectively improves teachers' digital skills. This increase has an impact on improving individual teachers' abilities and can potentially improve the quality of learning in schools as a whole. Continuing this training can encourage the development of teacher professionalism in facing future technological challenges and create an educational culture that is more open to digital innovation.

Keywords: Training, Digital Media, Canvas.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi pemanfaatan Canva di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. Program ini dirancang sebagai upaya untuk mengatasi tantangan yang dihadapi oleh para guru di sekolah tersebut, yang sering mengalami hambatan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru di sekolah tersebut belum optimal dalam mendesain media pembelajaran berbasis Platform Canva, yang mengakibatkan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi di kelas. Metode pelatihan mencakup berbagai tahapan, mulai dari perizinan, persiapan, pelaksanaan yang berlangsung dari 8 hingga 10 Agustus 2024, hingga tahap monitoring dan evaluasi. Dalam pelatihan ini, sebanyak 40 guru mengikuti sesi-sesi yang meliputi dasar-dasar penggunaan Canva, teknik desain grafis untuk pembelajaran, dan strategi mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk menilai peningkatan pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 38%, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan digital para guru. Peningkatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan individu guru, tetapi juga memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah secara keseluruhan. Keberlanjutan pelatihan ini dapat mendorong pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan teknologi masa depan dan menciptakan kultur pendidikan yang lebih terbuka terhadap inovasi digital.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Digital, Canva.

A. PENDAHULUAN

Meningkatkan mutu pendidikan adalah fokus utama dalam pengembangan sumber daya manusia yang kompetitif. Pendidikan yang baik tidak hanya memperkaya kemampuan kognitif siswa tetapi

juga memperlengkapi para pendidik dengan keterampilan yang sesuai dengan perkembangan zaman. Karena itu, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan harus dilakukan secara terstruktur dan berkelanjutan. Dengan kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang,

penggunaan media digital dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari. Teknologi digital tidak hanya memperkaya metode pengajaran, tetapi juga meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Fauzi et al., 2024; Nurmilah et al., 2023). Hal ini krusial untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif, serta untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.

Pelatihan media digital yang berfokus pada platform Canva bagi para guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda menjadi kebutuhan yang mendesak dan relevan dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan. Sekolah ini berlokasi di Jalan Sapta Jaya Dusun Cempaka, Desa Suka Mulia, Kecamatan Rantau, Kabupaten Aceh Tamiang, Provinsi Aceh, dengan fasilitas yang memadai untuk mendukung pelaksanaan pelatihan tersebut. Canva, sebagai sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan solusi praktis bagi guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Keterampilan dalam menggunakan Canva memungkinkan para guru untuk meningkatkan kualitas pengajaran, sekaligus mendorong siswa agar lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Walaupun para guru di sekolah ini memiliki semangat dan dedikasi yang tinggi, banyak di antara mereka masih menghadapi keterbatasan dalam hal keterampilan dan pengetahuan tentang pemanfaatan alat-alat digital yang inovatif dan interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya membantu mengisi kesenjangan tersebut, tetapi juga memperkuat kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif di kelas (Anis Madhan et al., 2023; Leu, 2024). Kurangnya pelatihan khusus mengenai penggunaan media digital menyebabkan guru-guru kesulitan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif (Rohmah et al., 2024; Somawati et al., 2023).

Berdasarkan hasil wawancara, SMA Negeri 3 Kejuruan Muda menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan platform Canva. Sebagian besar guru di sekolah tersebut belum optimal dalam mendesain media pembelajaran berbasis digital, yang mengakibatkan kurangnya inovasi dalam penyampaian materi di kelas. Keterbatasan ini tidak hanya mempengaruhi motivasi dan partisipasi siswa, tetapi juga menurunkan efektivitas proses pembelajaran secara keseluruhan. Oleh karena itu, diperlukan upaya pelatihan yang komprehensif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan

menarik, guna mendukung pengembangan kualitas pendidikan yang lebih baik.

Keterbatasan ini tidak hanya menghambat proses pembelajaran, tetapi juga mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa (Fadhil et al., 2023; Prasetyo et al., 2023). Siswa yang terbiasa dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari cenderung lebih tertarik pada metode pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi (Amirudin et al., 2024; Ningrum et al., 2024). Oleh karena itu, kurangnya penggunaan media digital dalam pembelajaran bisa mengakibatkan menurunnya minat dan motivasi siswa. Dampak ini pada akhirnya dapat berpengaruh negatif terhadap pencapaian akademik dan perkembangan keterampilan siswa. Pentingnya pelatihan ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan para guru, tetapi juga berkaitan erat dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran bagi siswa. Dengan penguasaan yang memadai atas platform Canva, guru-guru dapat merancang materi ajar yang lebih kreatif dan interaktif, yang pada gilirannya mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penggunaan Canva memungkinkan penyampaian materi yang lebih menarik dan dinamis, sehingga tidak hanya memfasilitasi pemahaman siswa dengan lebih baik, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan ini memiliki dampak yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih efektif dan menginspirasi (Azdy et al., 2023; Saputri et al., 2023). Materi pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih termotivasi untuk belajar dan meraih hasil yang lebih baik (Roma & Thahir, 2023).

Pelatihan ini juga akan mempersiapkan para guru untuk lebih siap menghadapi tantangan dalam pendidikan di era digital. Di zaman digital ini, pendidikan memerlukan guru yang tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mahir dalam memanfaatkan teknologi untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan efektif (Friadi et al., 2024; Haeruddin, 2023). Guru yang mahir dalam memanfaatkan media digital dapat lebih efektif menyesuaikan metode pengajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih individual dan sesuai (Rahayu et al., 2023). Pelatihan ini juga mendukung penerapan Kurikulum Merdeka, yang fokus pada pembelajaran yang fleksibel dan berbasis proyek. Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan kepada guru untuk merancang proses belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa (Anggraini et al., 2022; Setiawan et al., 2024). Dalam situasi ini, penguasaan terhadap platform Canva menjadi sangat penting bagi para guru dalam

merancang proyek pembelajaran yang tidak hanya kreatif tetapi juga interaktif. Dengan menggunakan Canva, guru dapat menciptakan proyek-proyek yang dirancang khusus untuk mendorong siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting, seperti berpikir kritis, bekerja sama dalam tim, dan berinovasi dengan kreatifitas tinggi (Saminah & Ali, 2024). Keterampilan-keterampilan ini sangat diperlukan oleh siswa agar mereka dapat menghadapi tantangan yang kompleks di masa depan, baik dalam konteks pendidikan lanjut maupun dalam dunia kerja yang semakin kompetitif. Melalui penerapan proyek-proyek ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih dinamis dan relevan dengan kebutuhan zaman (Henukh et al., 2024).

Selain itu, pelatihan ini juga akan memberikan manfaat jangka panjang bagi sekolah. Dengan meningkatnya kompetensi guru dalam menggunakan media digital, sekolah dapat lebih mudah mengadopsi dan mengintegrasikan teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran (Purwadi & Lestari, 2024). Langkah ini akan menghasilkan budaya belajar yang lebih inovatif dan berbasis teknologi di sekolah, yang pada akhirnya akan memperbaiki kualitas pendidikan secara keseluruhan. Secara umum, pelatihan media digital menggunakan platform Canva untuk guru-guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda adalah langkah strategis untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pelatihan ini diharapkan mampu memberikan dampak signifikan dalam membentuk proses pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan efisien, serta mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang kompeten dan mampu bersaing di masa depan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkuat kesiapan guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital, sekaligus mendukung penerapan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran yang fleksibel dan berorientasi pada proyek.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan keuntungan langsung bagi guru dan siswa, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap pengembangan pendidikan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda secara keseluruhan. Melalui pelatihan ini, diharapkan sekolah dapat menjadi institusi pendidikan yang unggul dalam memanfaatkan teknologi digital untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih tinggi..

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda berlangsung dengan serangkaian kegiatan yang terstruktur dan bertujuan untuk meningkatkan

kompetensi 40 guru dalam penggunaan teknologi digital, khususnya platform Canva, dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan tahap perizinan, di mana tim pelaksana berkoordinasi dengan pihak sekolah dan Dinas Pendidikan Kabupaten Aceh Tamiang untuk memperoleh izin resmi. Langkah ini merupakan tahap awal yang krusial untuk memastikan bahwa kegiatan pelatihan dapat berjalan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak-pihak terkait.

Setelah perizinan diperoleh, kegiatan dilanjutkan dengan tahap persiapan yang mencakup pembentukan tim pelaksana yang terdiri dari dosen, asisten, dan mahasiswa yang ahli dalam media digital. Tim ini bertanggung jawab untuk menyusun materi pelatihan yang relevan dan komprehensif, termasuk panduan penggunaan Canva, contoh-contoh materi pembelajaran digital yang kreatif, serta modul praktikum yang dirancang untuk memfasilitasi pembelajaran secara praktis. Persiapan logistik juga menjadi bagian penting dari tahap ini, di mana tim memastikan tersedianya perangkat komputer/laptop, akses internet yang memadai, serta ruang pelatihan yang nyaman dan mendukung kelancaran kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung selama tiga hari, yaitu pada tanggal 8-10 Agustus 2024. Setiap hari, 40 guru peserta pelatihan mengikuti serangkaian sesi yang dimulai dengan pre-test. Pre-test ini dirancang untuk mengukur pemahaman awal para guru terhadap teknologi digital dan penggunaan Canva sebelum mengikuti pelatihan. Hasil dari pre-test ini memberikan gambaran tentang pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki oleh peserta, yang kemudian digunakan sebagai dasar untuk menyesuaikan materi pelatihan agar lebih efektif.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva

Setelah sesi pre-test, para peserta melanjutkan dengan pemaparan materi pengantar tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan ini dibagi menjadi beberapa sesi yang membahas topik-topik penting dalam penggunaan Canva, dimulai dengan sesi tentang dasar-dasar menggunakan Canva. Dalam sesi ini, para guru diajarkan bagaimana mengoperasikan platform

Canva dari awal, termasuk bagaimana membuat akun, mengenali antarmuka, serta menggunakan alat-alat dasar yang tersedia. Sesi ini bertujuan untuk memberikan fondasi yang kuat bagi para guru agar guru merasa nyaman menggunakan platform tersebut.

Sesi berikutnya fokus pada desain grafis untuk pembelajaran, di mana para peserta belajar tentang prinsip-prinsip desain grafis yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan. Para guru diberikan pemahaman tentang pentingnya estetika dalam materi pembelajaran, seperti penggunaan warna, tipografi, dan tata letak yang efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman guru.

Selanjutnya, pelatihan berlanjut ke sesi menciptakan materi pembelajaran dengan Canva. Di sini, para guru diberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang telah guru peroleh dengan menciptakan materi pembelajaran guru sendiri menggunakan Canva. Sesi ini dirancang secara praktis agar para guru dapat langsung melihat hasil dari keterampilan yang guru pelajari dan mendapatkan umpan balik dari tim pelaksana.



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva

Sesi terakhir dalam rangkaian pelatihan ini adalah integrasi Canva dalam pembelajaran, yang bertujuan untuk membantu para guru memahami bagaimana cara mengintegrasikan materi pembelajaran yang telah guru ciptakan ke dalam kurikulum yang ada. Diskusi kelompok kecil diadakan untuk mengeksplorasi berbagai cara di mana teknologi ini dapat digunakan untuk meningkatkan interaksi siswa, memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, dan meningkatkan hasil belajar.

Pada tahap akhir dari program pelatihan, dilakukan sesi post-test yang dirancang secara khusus untuk mengevaluasi sejauh mana pengetahuan dan keterampilan guru meningkat setelah mengikuti pelatihan. Proses ini bertujuan untuk memberikan penilaian yang objektif terkait efektivitas pelatihan dengan membandingkan hasil yang diperoleh dari pre-test dan post-test. Dari hasil post-test, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan para guru, khususnya dalam penggunaan teknologi digital

seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan kapabilitas guru dalam memanfaatkan alat digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Ini menjadi indikasi positif bahwa pelatihan ini mampu menjawab kebutuhan para guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan, serta mendukung mereka dalam menerapkan inovasi dalam pengajaran sehari-hari.

Tahap terakhir dari pelaksanaan PKM ini adalah evaluasi keseluruhan, di mana hasil post-test dan kuesioner evaluasi yang disebarikan kepada para peserta dianalisis untuk menilai kepuasan, relevansi materi, dan kualitas penyampaian pelatihan. Laporan akhir yang disusun berdasarkan hasil evaluasi ini diserahkan kepada pihak sekolah sebagai bentuk pertanggungjawaban dan dokumentasi dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda mencerminkan keberhasilan signifikan dalam upaya meningkatkan kompetensi digital 40 guru melalui pelatihan penggunaan platform Canva. Berdasarkan data yang diperoleh dari pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman sebesar 38%. Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan mampu merespons kebutuhan mendesak akan peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, terutama dalam menciptakan materi yang inovatif dan menarik secara visual.

Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test

Pemahaman Peserta terkait Canva			
Jumlah Guru	Skor pre-test	Skor post-test	Peningkatan (%)
40	65	90	38

Pada awal pelatihan, pre-test digunakan untuk mengukur tingkat awal pemahaman para guru mengenai penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam memahami dan mengoperasikan platform digital ini. Banyak di antara guru yang belum familiar dengan fitur-fitur dasar Canva, seperti pembuatan dan pengaturan tata letak materi, pemilihan template yang sesuai, serta penggunaan elemen desain grafis yang efektif. Kesulitan ini bukan hanya disebabkan oleh keterbatasan aksesibilitas terhadap teknologi, tetapi juga karena kurangnya pelatihan sebelumnya yang secara khusus membekali guru dengan keterampilan digital yang relevan.

Selain itu, pre-test juga mengungkapkan bahwa para guru menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Mayoritas guru merasa kurang percaya diri dalam menciptakan materi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi, terutama yang memerlukan keterampilan desain grafis. Hal ini menjadi hambatan signifikan dalam upaya guru untuk menghadirkan pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Kendala ini tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis, tetapi juga mencerminkan kebutuhan akan perubahan paradigma dalam mengajar, di mana teknologi harus dilihat sebagai alat yang esensial, bukan sekadar tambahan.

Setelah melalui serangkaian sesi pelatihan yang intensif dan komprehensif, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan para guru. Pelatihan ini dirancang untuk mengatasi kekurangan yang teridentifikasi pada pre-test, dengan fokus pada penguasaan dasar-dasar Canva, penerapan prinsip desain grafis dalam pembelajaran, serta integrasi materi digital yang efektif ke dalam kurikulum. Para guru diberi kesempatan untuk secara langsung mempraktikkan pengetahuan yang baru guru peroleh, yang tidak hanya memperdalam pemahaman guru, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva.

Peningkatan pemahaman sebesar 38% ini merupakan indikator kuat bahwa pelatihan tersebut berhasil memenuhi tujuan utamanya, yaitu membekali guru dengan keterampilan digital yang relevan dan aplikatif. Peningkatan ini juga mencerminkan bahwa para guru telah mampu mengatasi hambatan awal yang guru hadapi, seperti ketidakpercayaan diri dalam penggunaan teknologi dan kesulitan dalam menerapkan prinsip desain grafis. Dengan pemahaman yang lebih baik, para guru kini lebih mampu menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya estetik, tetapi juga fungsional dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Selain peningkatan pemahaman teknis, pelatihan ini juga membawa perubahan signifikan dalam sikap para guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebelum pelatihan, banyak guru merasa ragu-ragu dan kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital, merasa bahwa alat-alat tersebut terlalu rumit atau tidak relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Namun, setelah mengikuti pelatihan ini, terjadi perubahan pola pikir yang positif. Para guru mulai menyadari bahwa teknologi, khususnya platform seperti Canva, bukanlah sesuatu yang harus ditakuti atau dihindari, melainkan alat yang dapat digunakan untuk memperkaya proses pembelajaran. Mereka kini lebih antusias dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva, melihatnya sebagai sarana yang

efektif untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Lebih jauh lagi, para guru mulai memahami bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat membantu mereka menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memanfaatkan berbagai template dan fitur desain yang tersedia, guru dapat membuat materi pelajaran yang lebih visual dan menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa. Hal ini sangat penting dalam konteks pembelajaran modern, di mana siswa cenderung lebih responsif terhadap materi yang disajikan secara visual dan interaktif. Oleh karena itu, adopsi Canva sebagai alat pembelajaran diharapkan dapat mengubah cara guru mengajar dan bagaimana siswa belajar, menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan efektif.

Dampak jangka panjang dari pelatihan ini diharapkan tidak hanya dirasakan oleh guru-guru yang berpartisipasi, tetapi juga oleh siswa dan keseluruhan lingkungan pendidikan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. Dengan meningkatnya kemampuan dalam menyusun materi pembelajaran digital, para guru diharapkan dapat memperbaiki kualitas pengajaran di kelas. Materi yang lebih interaktif dan menarik dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi pengalaman yang menyenangkan. Akibatnya, peningkatan hasil belajar siswa menjadi tujuan utama yang dapat dicapai dengan metode pengajaran yang lebih kreatif ini.

Selain itu, keterampilan baru yang diperoleh guru juga memungkinkan mereka untuk lebih adaptif terhadap perubahan dan perkembangan dalam dunia pendidikan yang semakin digital. Di era di mana teknologi menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, penting bagi guru untuk terus mengembangkan keterampilan digital mereka agar tetap relevan dan efektif dalam mengajar. Pelatihan ini tidak hanya mempersiapkan guru untuk menghadapi tantangan saat ini, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan untuk menghadapi perubahan di masa depan, memastikan bahwa mereka dapat terus memberikan pendidikan yang berkualitas kepada siswa mereka.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individual para guru, tetapi juga membawa manfaat yang lebih luas bagi seluruh ekosistem pendidikan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. Para guru yang lebih terampil dan percaya diri dalam menggunakan teknologi digital akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Ini pada akhirnya akan membantu

menciptakan generasi yang lebih siap untuk menghadapi tantangan di masa depan, dengan keterampilan yang relevan dan kemampuan untuk beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan.

Secara keseluruhan, peningkatan pemahaman sebesar 38% di antara para guru menunjukkan bahwa Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya dengan baik. Peningkatan ini tidak hanya mencerminkan kemajuan individu dalam penggunaan platform Canva, tetapi juga menandakan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan dalam mengatasi tantangan spesifik yang dihadapi oleh guru dalam integrasi teknologi. Program ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan spesifik guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda, memastikan bahwa materi pelatihan yang diberikan relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran sehari-hari guru.

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan pentingnya pendekatan yang terstruktur dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta dalam pengembangan kompetensi digital. Dengan keterampilan yang baru diperoleh, para guru tidak hanya mampu menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, tetapi juga dapat mengimplementasikan teknologi dengan cara yang meningkatkan interaksi dan keterlibatan siswa. Hal ini berpotensi membawa dampak positif yang lebih luas, yaitu peningkatan kualitas pendidikan di sekolah tersebut, yang dapat berkontribusi pada hasil belajar siswa yang lebih baik.

Lebih jauh lagi, dengan adanya peningkatan kompetensi digital ini, para guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda diharapkan dapat menjadi pelopor dalam adopsi teknologi digital di wilayah guru. Kemampuan yang diperoleh melalui pelatihan ini memberikan guru dasar yang kuat untuk mengeksplorasi dan menerapkan teknologi dalam cara-cara yang inovatif dan berdampak. Selanjutnya, diharapkan bahwa peningkatan keterampilan ini akan mendorong guru untuk terus berkembang dan berkontribusi pada peningkatan standar pendidikan secara lebih luas, baik di tingkat sekolah maupun dalam komunitas pendidikan yang lebih besar.

D. PENUTUP

Simpulan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda menunjukkan keberhasilan signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital 40 guru melalui pelatihan berbasis Canva. Dengan peningkatan pemahaman sebesar 38% yang terukur dari pre-test dan post-test, pelatihan ini terbukti efektif dalam

memperbaiki keterampilan teknis para guru dalam menggunakan platform digital tersebut. Hasilnya tidak hanya meningkatkan keterampilan individu guru, tetapi juga berkontribusi pada perbaikan kualitas pembelajaran di sekolah dengan memungkinkan pembuatan materi yang lebih inovatif dan menarik. Keberhasilan pelatihan ini menegaskan pentingnya penyediaan pelatihan berkelanjutan dan relevan dalam mendukung adopsi teknologi digital yang lebih luas dalam dunia pendidikan, yang pada gilirannya dapat memberikan dampak positif bagi peningkatan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. Keberlanjutan pelatihan ini dapat mendorong pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan teknologi masa depan dan menciptakan kultur pendidikan yang lebih terbuka terhadap inovasi digital.

Saran

Berdasarkan hasil pelatihan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, disarankan agar SMA Negeri 3 Kejuruan Muda terus melanjutkan dan memperluas pelatihan digital secara berkala untuk guru-gurunya. Selain itu, penting untuk menyediakan dukungan teknis dan sumber daya tambahan guna memastikan bahwa guru dapat terus mengoptimalkan penggunaan Canva dan teknologi digital lainnya dalam pembelajaran guru. Pengembangan komunitas belajar di antara guru juga dapat meningkatkan kolaborasi dan pertukaran praktik terbaik, sehingga memperkuat integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan..

Ucapan Terima Kasih

Kami menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat, dan Penjamin Mutu (LPPM-PM) Universitas Samudra atas dukungan serta kerja sama yang tak ternilai dalam mewujudkan pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat ini, yang terlaksana berdasarkan kontrak nomor 74/UN54.6/PM/2024. Kami juga memberikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Kejuruan Muda atas izin dan kesempatan yang diberikan untuk menyelenggarakan pelatihan ini di lingkungan sekolah. Penghargaan tulus kami sampaikan kepada semua pihak yang terlibat, termasuk tim pelaksana, fasilitator, serta para peserta pelatihan, yang telah menunjukkan dedikasi dan kontribusi luar biasa sepanjang kegiatan ini berlangsung. Tanpa kolaborasi dan dukungan dari seluruh pihak, kesuksesan program ini tentu tidak akan dapat dicapai.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Amirudin, A., Arifudin, Y. F., Ferianto, F., Sitika, A. J., Susanto, A., Akil, A., Rukajat, A., Sahara, P., & Afifah, P. N. (2024). Workshop Inovatif: Strategi Penyusunan Bahan Ajar Melalui Pemanfaatan Platform Canva Di Smpit Bina Al-Jihar Desa Cigunungsari Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(3), 3765–3770.
<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i3.3863>.
- Anggraini, D. L., Yulianti, M., Nurfaizah, S., & Pandiangan, A. P. B. (2022). Peran guru dalam mengembangkan kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298.
<https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>.
- Anis Madhan, Rahman Aulia, Setyoko Setyoko, & Prasetyo Okhaifi. (2023). Pelatihan Media Digital Berbasis Online Platform Bagi Guru di SMA Negeri 3 Kejuruan Muda. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 13(2).
<https://doi.org/10.30999/jpkm.v13i2.2761>.
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Guru SMK Muhammadiyah 1. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 556–561.
<https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/view/97>.
- Fadhil, A. M. S., Elvina, D. A., Winarno, E., Ulya, F. A., Sompie, G. D., Pratama, I. S. A., Fadila, R., & Wati, W. L. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Design Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Indimas*, 1(1), 14–18.
<https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/indimas/article/view/31>.
- Fauzi, I., Ariani, D., Aziz, A., Herawati, N., & Ulfamiyati, U. (2024). Pelatihan Pembuatan Karikatur 3D Melalui Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) Bagi Guru KB Belia Puraya. *PakMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 49–55.
<https://doi.org/10.54259/pakmas.v4i1.2586>.
- Friadi, J., Yani, D. P., Suroto, S., Fuad, A., & Prasetya, M. F. R. (2024). Pelatihan Desain Grafis Informatif Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi Siswa SMK. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 4(2), 306–312.
<https://doi.org/10.53769/jai.v4i2.660>.
- Haeruddin, R. A. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(2), 821–826.
<https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i2.588>.
- Henukh, A., Riwu, L., & Parlindungan, J. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva For Education di SMAS YPK Merauke. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2).
<https://doi.org/10.61142/samakta.v1i2.125>.
- Leu, Y. Y. M. (2024). Pelatihan Pembuatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Semester IV. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(3), 317–322.
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i3.953>.
- 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.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>.
- Nurmilah, R., Febriyanti, R., Efrisanti, Y., & Boediono, S. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Dan Coreldraw Upaya Peningkatan Technological Knowledge Siswa Sman Plandaan. *JURNAL NGABDIMAS*, 6(01 Juni), 13–17.
<https://ejournal.pppmitpa.or.id/index.php/ngabdimas/article/view/88>.
- Prasetyo, O., Anis, M., Nuryanti, R., & Khalil, M. (2023). Optimalisasi Website Program Studi Pendidikan Sejarah Sebagai Sumber Informasi Yang Kredibel. *Anfatama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 20–26.
<https://doi.org/10.572349/anfatama.v2i1.340>.
- Purwadi, P., & Lestari, P. V. (2024). Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 5(1), 45–53.
<https://doi.org/10.37385/ceej.v5i1.3952>.
- Rahayu, A., Rizky, A., Maulana, F., Alfarezi, K. A., Prabowo, M. P., Firdaus, M. H., Zalfa, N., & Putra, Y. F. (2023). Rancangan Pembuatan Design Presentasi bagi Siswa menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Indimas*, 1(1), 1–8.
<https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/indimas/article/view/30>.

- Rohmah, N., Prawoto, E. C., & Kurniawan, A. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembuatan Majalah Sekolah Mahasiswa Pendidikan Bahasa Indonesia Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 653–659. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.556>.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186. <https://doi.org/10.58738/compass.v1i2.301>.
- 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://journal.temantugasmu.com/index.php/jca/article/view/16>.
- Saputri, D. Y., Waluyo, R., & Azis, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa SD Negeri 1 Sumberagung, Boyolali. *Nusantara Hasana Journal*, 3(5), 1–6. <https://doi.org/10.59003/nhj.v3i5.938>.
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>.
- Somawati, S., Andri, A., Yanti, S., & Munali, M. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) Menggunakan Aplikasi Canva. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 80–85. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i1.1670>.