

Pelatihan Digital Canva untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Guru SMK

R. Mursid^{1*}, Abdul Hasan Saragih², Agus Junaidi³, Keysar Panjaitan⁴

^{1,2,3,4}Universitas Negeri Medan

*Corresponding author, e-mail: mursid@unimed.ac.id

Abstrak

Penguasaan kompetensi digital guru SMK sangat penting agar pembelajaran lebih responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Namun, banyak guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk pengembangan perangkat pembelajaran. Program Pengabdian kepada Masyarakat ini melibatkan 20 guru SMK di Kecamatan Perbaungan, Kabupaten Serdang Bedagai. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahap: (1) sosialisasi kurikulum responsif teknologi, (2) pelatihan intensif penggunaan Canva untuk pembuatan perangkat pembelajaran, dan (3) pendampingan serta evaluasi hasil. Instrumen evaluasi meliputi angket pemahaman (skala Likert 1–5), pre-test dan post-test keterampilan digital, serta penilaian produk perangkat pembelajaran. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor pemahaman 62,50 (kategori kurang), meningkat menjadi 85,00 pada post-test (N-Gain = 0,60, kategori sedang–tinggi). Analisis angket menunjukkan peningkatan pemahaman guru terhadap Canva sebesar 80% (kategori baik–sangat baik). Tingkat kepuasan peserta terhadap materi pelatihan mencapai 72,6% (kategori baik), sementara 91% peserta mampu menghasilkan perangkat pembelajaran berbasis Canva yang dinilai layak oleh validator ahli (rata-rata skor kelayakan 3,45 dari 4). Hasil ini membuktikan bahwa pelatihan Canva efektif meningkatkan pemahaman, keterampilan digital, serta kreativitas guru dalam merancang perangkat pembelajaran interaktif. Program juga berhasil membentuk komunitas belajar guru yang aktif berkolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan serupa layak direplikasi di wilayah lain untuk memperkuat kompetensi digital guru SMK.

Kata Kunci: Canva; Guru SMK; Kompetensi digital; Perangkat pembelajaran; Pelatihan.

Abstract

Mastery of digital competencies among vocational high school (SMK) teachers is crucial to ensure that learning becomes more responsive to technological developments and industry demands. However, many teachers still face difficulties in utilizing digital applications for developing learning devices. This Community Service Program involved 20 vocational teachers in Perbaungan District, Serdang Bedagai Regency. The program was conducted in three stages: (1) socialization of technology-responsive curriculum, (2) intensive training on Canva for developing learning devices, and (3) mentoring and evaluation of outcomes. The evaluation instruments consisted of a comprehension questionnaire (Likert scale 1–5), pre-test and post-test of digital skills, and product assessment sheets. The pre-test results showed an average score of 62.50 (low category), which increased to 85.00 in the post-test (N-Gain = 0.60, medium–high category). Questionnaire analysis indicated an improvement of teachers' comprehension of Canva by 80% (good–very good category). Participants' satisfaction with the training materials reached 72.6% (good category), while 91% of participants successfully produced Canva-based learning devices deemed feasible by expert validators (average score 3.45 out of 4). These results confirm that Canva training is effective in improving teachers' comprehension, digital skills, and creativity in designing interactive learning devices. The program also fostered a collaborative teacher learning community to further develop technology-based instructional media. Therefore, similar training programs are highly recommended to be replicated in other regions to strengthen the digital competencies of vocational teachers.

Keywords: Canva; Digital competence; Learning devices; Training; Vocational teachers.

How to Cite: Mursid, R. et al. (2025). Pelatihan Digital Canva untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Guru SMK. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 742-751.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2025 by author.

Pendahuluan

Era Revolusi Industri 4.0 menuntut guru memiliki kompetensi digital agar pembelajaran relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia kerja. Kompetensi digital tidak hanya sebatas literasi teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan merancang perangkat ajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi serta kebutuhan kurikulum. Pada konteks Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk kreatif, inovatif, dan adaptif dalam mengembangkan perangkat pembelajaran yang mendukung *Profil Pelajar Pancasila* dan keterampilan abad ke-21.

Perkembangan teknologi mempengaruhi semua bidang kehidupan. Sehingga segala kebutuhan manusia, baik itu sandang, pangan, papan bahkan birokrasi, dapat dipenuhi dan dimudahkan dengan bantuan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi selalu muncul inovasi-inovasi baru, hal ini menunjukkan bahwa masyarakat sudah memasuki era digital. Era digital adalah era dimana perkembangan teknologi berupa sistem digital telah memudahkan segala aspek kehidupan manusia (Ma'rufah, 2022).

Menurut Wahyuni (2022) penyelenggaraan sistem pendidikan memerlukan kebijakan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai minat tersebut, perlu dilakukan perubahan sistem Kurikulum Pendidikan. Di Indonesia, kurikulum telah berubah dari waktu ke waktu dan telah meningkat dari hari ke hari. Hingga saat ini kurang lebih sudah sepuluh kali perubahan yang terjadi dalam sistem kurikulum Pendidikan kita. Menurut Lubaba & Alfiansyah (2022) perubahan kurikulum ini tidak dapat dihindarkan karena wujud pendidikan yang sesungguhnya dari Indonesia masih dalam tahap penjajakan, salah satu faktornya adalah pengaruh dari sosial budaya, sistem, politik, ekonomi dan iptek. Untuk mensukseskan Pendidikan selain dengan kurikulum yang baik, semua komponen pada pendidikan harus bersinergi.

Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Makarim mengatakan, perubahan kebijakan reformasi pendidikan di Indonesia tidak dapat terjadi tanpa adanya perubahan dari sekolah. Salah satu perubahan penting tersebut adalah munculnya kurikulum merdeka. Berpegang pada konsep merdeka belajar, Kurikulum Merdeka mendorong pembelajaran sesuai dengan minat, gaya belajar, dan kemampuan peserta didik, serta memberikan ruang yang lebih luas bagi perkembangan karakter dan keterampilan dasar peserta didik (Saputra et al., 2022).

Kompetensi digital diartikan sebagai kompetensi yang melibatkan penggunaan teknologi digital secara percaya diri, kritis dan bertanggung jawab untuk pengembangan dan komunikasi, kemampuan untuk menggunakan beberapa perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara aman dan beretika baik dalam proses pembelajaran maupun situasi lainnya. Kompetensi digital meliputi literasi informasi dan data, komunikasi dan kerjasama, merancang konten digital, pemahaman keamanan digital, isu kekayaan intelektual, pemecahan masalah dan pemikiran kritis (Shokaliuk et al., 2020).

Tantangan guru di era revolusi industri 4.0. Keterbukaan informasi yang luas serta cukup fleksibel berdampak pada cara pandang masyarakat yang luas pula. Kompetensi digital diperlukan agar tidak tertinggal dan dapat menjawab tantangan dalam perkembangan global yang serba cepat (Fuaddudin, 2020). Kebutuhan guru pada aspek digital diperlukan sebagai landasan informasi yang tepat serta akurat (keadaan yang sebenarnya) yang dapat mendukung proses pembelajaran (Silvana et al., 2019). Era digital menuntut guru lebih banyak berperan dalam pembelajaran.

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan digital berbasis aplikasi desain sangat berkontribusi pada peningkatan kompetensi guru. Penggunaan Canva for Education terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media ajar interaktif (Nurhayati et al., 2022; Resmini et al., 2021). Penelitian Aditya (2021) juga menekankan bahwa literasi digital menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki guru di era pembelajaran digital. Sementara itu, Setiawan & Darmawan (2020) menyoroti bahwa guru SMK memerlukan literasi digital yang lebih spesifik agar mampu menyesuaikan pembelajaran dengan tuntutan vokasional. Bahkan, Hidayat & Prasetyo (2019) mengembangkan desain perangkat ajar interaktif berbasis Canva untuk SMK dan menemukan peningkatan signifikan dalam kualitas media pembelajaran yang dihasilkan.

Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada guru mata pelajaran umum di sekolah menengah, dan belum banyak yang menelaah pemanfaatan Canva secara spesifik dalam konteks Sekolah

Menengah Kejuruan (SMK). Padahal, guru SMK menghadapi tantangan yang lebih kompleks karena perangkat pembelajaran yang dikembangkan harus tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai dengan standar kompetensi industri serta kebutuhan dunia kerja.

Program pengabdian ini menghadirkan kebaruan karena memanfaatkan Canva secara khusus untuk merancang perangkat ajar SMK yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Program tidak hanya melatih keterampilan teknis guru dalam desain digital, tetapi juga menekankan integrasi kurikulum responsif teknologi, sehingga perangkat pembelajaran yang dihasilkan lebih kontekstual, sesuai kebutuhan industri, dan mendukung peningkatan kompetensi vokasional siswa. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan menjadi model inovatif bagi pengembangan kompetensi digital guru SMK di era transformasi pendidikan.

Berdasarkan permasalahan mitra yang diperoleh di lapangan, seperti yang diuraikan sebelumnya, tim pengabdian ingin membantu memberikan solusi terhadap permasalahan yang dihadapi mitra. Permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran adalah (1) terkendala terkait ketersediaan teknologi dan infrastruktur yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran; (2) tidak memiliki keterampilan digital yang memadai untuk merancang kurikulum yang responsif terhadap teknologi; dan (3) kurangnya sumber daya, termasuk buku pelajaran, materi ajar, dan perangkat pembelajaran yang mendukung kurikulum responsif teknologi..

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan akan dilaksanakan adalah melalui kegiatan pertemuan tatap muka langsung dengan protokol kesehatan yang ketat. Metode yang dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Secara garis besar, pelaksanaan sebagai solusi terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra yakni: (1) Memberikan sosialisasi pengembangan Kurikulum responsif teknologi; (2) Memberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan pemanfaatan sumber belajar berbasis digital; dan (3) Menciptakan produk video pembelajaran, presentasi interaktif dalam pembelajaran dengan Canva sesuai dengan CP, TP dan ATP dalam pembelajaran

Pendekatan program ini meliputi: (1) proses analisis ketersediaan sarana dan prasarana pendukung pengembangan dengan mengembangkan Video pembelajaran interaktif berbasis digital, presentasi dengan Canva, dll.; (2) proses koordinasi antara tim pelaksana kegiatan bersama mitra untuk merancang model pelaksanaan kegiatan; (3) pelaksanaan kegiatan pelatihan/workshop kepada mitra dalam membuat atau mengembangkan Video pembelajaran interaktif berbasis digital, presentasi dengan Canva, dll.; dan (4) pelaksanaan kegiatan P5 terhadap tiga tema penting khusus SMK terkait kewirausahaan; kebhakerjaan; dan budaya kerja belum dilaksanakan dan penerapannya langsung dilapangan.

Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan canva dapat dilihat pada Bagan 1 di bawah ini.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini terdapat tiga tahap yang akan ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan antara lain:

Tahap persiapan

Kegiatan awal yang dilakukan adalah: (1) permohonan perizinan kepada pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan workshop; (2) pembuatan proposal pengabdian kepada masyarakat, serta mempersiapkan pelatihan; (3) Survei Lapangan Dan Studi Literatur, Survei lapangan merupakan salah satu tahap penting dalam pengabdian masyarakat. tim pengusul melakukan survei lapangan (Solihin et al., 2021). Dalam pelaksanaan survey lapangan melalui observasi dan wawancara mendalam kepada konsumen yang bertujuan untuk memperoleh informasi kondisi yang ada di lapangan dan mencari informasi mengenai permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Tim pengusul bersama dengan mitra saling berkoordinasi terkait permasalahan yang dihadapi mitra saat ini, untuk dilakukan perbaikan maupun mengembangkan potensi mitra. Selain itu, tim pengusul juga melakukan studi literatur untuk mencari bahan kajian terhadap permasalahan yang dihadapi oleh mitra beserta solusinya.

Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini, pertama dilakukan pemeriksaan terlebih dahulu pada guru yang hadir. Tahap Pelaksanaan Program/Kemitraan, meliputi: (1) Persiapan Alat Dan Bahan; Untuk Mengakses Platform Canva dan membuat desain bahan ajar dibutuhkan Laptop Atau Komputer; (2) Dalam mengakses

platform canva membutuhkan Jaringan Internet yang kuat; (3) Dalam pembuatan bahan ajar berbasis canva dapat mengambil bahan ajar dari berbagai buku referensi atau sumber yang lainnya; Dalam membuat bahan ajar berbasis canva, para peserta harus membuat arau register terlebih dahulu baik secara online maupun gratis.

Adapun tahapan kegiatan pada tahap inti ini ialah sebagai berikut:

Pengenalan aplikasi Canva

Kegiatan awal ini dimaksudkan agar tim pengabdian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan secara teoritis mengenai aplikasi canva. kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru mengetahui manfaat dari aplikasi canva, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital. adapun materi yang disampaikan yaitu pengenalan aplikasi canva, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva, manfaat dari aplikasi canva, serta kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada aplikasi canva. untuk membantu memperkenalkan dan mengenalkan kepada mitra, terkait fitur dan fungsi yang ada di dalam platform canva. sehingga mitra akan paham tentang apa saja yang dapat dilakukan pada platform canva. selanjutnya pada tahap pelatihan atau demonstrasi, tim pengabdian memberikan dan mempraktikkan secara langsung cara kerja atau pembuatan bahan ajar berbasis canva.

Pelatihan dan pembimbingan pembuatan media pembelajaran digital.

Pada kegiatan ini, peserta dilatih dan dibimbing oleh panitia untuk dapat membuat media pembelajaran digital pada aplikasi canva. melalui kegiatan ini, peserta pelatihan diharapkan dapat membuat media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. hal tersebut dimaksudkan agar siswa dapat tertarik dan termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. pembuatan bahan ajar berbasis canva ini, para mitra diminta membuat contoh desain atau bahan ajar berbasis canva yang sudah diajarkan oleh mitra. akan tetapi yang dibuat bahan ajar harus sesuai dengan mata pelajaran yang dipegang oleh masing-masing mitra. sehingga praktik ini akan membantu mempermudah mitra untuk segera memiliki bahan ajar yang interaktif berbasis canva. pada tahap ini mitra mulai melakukan kegiatan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan canva secara rutin sebelum pelaksanaan pembelajaran.

Tahap Monitoring dan Evaluasi Program

Monitoring dan evaluasi ini merupakan tahapan penting dalam pelaksanaan suatu program (Suparno & Asmawati, 2019). Tujuan monitoring dan evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi hasil program kegiatan tersebut terdapat perubahan atau tidak. Pada tahap monitoring dan evaluasi ini Tim Pengusul melibatkan mitra untuk melaksanakan kegiatan evaluasi yang telah disepakati mulai dari perencanaan sampai dengan pelaksanaan kegiatan, termasuk penggunaan bahan ajar berbasis canva sampai dengan hasil penggunaan bahan ajar berbasis canva terhadap hasil pembelajaran dari sebelum adanya program/kegiatan ini.

Evaluasi program hasil pelatihan dilakukan untuk mengetahui bagaimana penerapan, pemanfaatan dan pengembangan pada: pendampingan dan pelatihan terhadap pengembangan kurikulum responsif pada masing-masing CP, TP dan ATP; pelatihan dan pendampingan terkait pemanfaatan sumber belajar berbasis kontekstual dan yang by design maupun by utility dalam pembelajaran; pelatihan dan pendampingan penggunaan platform modern melalui aplikasi belajar.ac.id dan googleclassroom, edmodo; pelatihan dan pendampingan dalam membuat video pembelajaran, presentasi interaktif dalam pembelajaran dengan Canva; dan pelatihan dan pendampingan P5 tentang kewirausahaan; kebhberkerjaan; dan budaya kerja secara konkrit terhadap kebutuhan masyarakat dan industri. Proses evaluasi ini menjadi tolak ukur sejauh mana mitra dapat menyerap dan mempraktekan semua materi dalam kegiatan pendampingan program pengembangan yang telah dilaksanakan.

Program Kemitraan memiliki keberlanjutan yang diaplikasikan oleh mitra ke depannya dalam kegiatan belajar mengajar baik di sekolah maupun di luar jam sekolah di SMK.

Analisis data pemahaman canva bagi guru-guru diperoleh dari instrumen pemahaman bagi guru. Penilaian produk berdasarkan lembar angket yang telah diisi oleh guru/responden dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman penggunaan canva. Penskoran untuk masing-masing indikator menggunakan skala likert. Analisis pemahaman menggunakan skala likert dengan langkah-langkah: Memberikan skor untuk setiap item jawaban; sangat baik (5), baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan sangat tidak baik (1); Menjumlahkan skor total untuk seluruh indikator; Analisis pemahaman menggunakan persamaan:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Dengan keterangan:

P = Persentase nilai kepraktisan

F = Perolehan skor

N = Skor ideal

Menentukan kriteria pemahaman terhadap penggunaan canva. Berikut pada Tabel 4.

Tabel 1. Distribusi Hasil Analisis Pemahaman Tentang Canva

No	Interval Mean Skor	Interval Presentasi	Kriteria
1	4,20-5,00	84% - 100%	Sangat Baik
2	3,40-4,19	68% - 83%	Baik
3	2,60-3,39	52% - 67%	Cukup Baik
4	1,80-2,59	36% - 51%	Kurang Baik
5	1,00-1,79	20% - 35%	Sangat Tidak Baik

Hasil dan Pembahasan

Sebelum dan sesudah pelatihan diberikan kuesioner kepada para peserta. Kuesioner diberikan secara online melalui google form. Kuesioner terdiri dari empat pertanyaan yaitu satu pertanyaan tentang identitas dan tiga pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya mengenai aplikasi canva. Kuesioner pra pelatihan ini diisi oleh 21 orang tenaga pengajar.

Tabel 2. Pertanyaan yang diajukan yaitu terkait pengetahuan responden tentang aplikasi canva

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Pengenalan Canva:			
	Mengetahui aplikasi canva	2,35	47,0	Kurang Baik
	Pernah menggunakan canva	2,64	52,8	Kurang Baik
	Sudah mengetahui aplikasi canva	2,52	50,4	Kurang Baik
	Menggunakan Canva dalam kegiatan belajar	2,83	56,6	Kurang Baik
	Penggunaan Fitur Canva	2,14	42,8	Kurang Baik
	Canva sebagai media pembelajaran	2,43	48,6	Kurang Baik
2	Pengembangan Kompetensi:			
	Meningkatkan kompetensi digital guru dengan menggunakan Canva	3,21	64,2	Cukup Baik
	Mengembangkan kreatifitas guru dalam penggunaan fitur dan aspek lain dari Canva	3,43	68,6	Cukup Baik
	Terbantuan dengan adanya tutorial atau komunitas pengguna Canva	3,53	70,6	Cukup Baik
3	Penerapan di Kelas:			Cukup Baik
	Menggunakan Canva terhadap materi pelajaran sudah diterapkan	3,21	64,2	Cukup Baik
	Melibatkan siswa dalam proses pembuatan desain di Canva	3,44	68,8	Cukup Baik
	Penggunaan Canva di kelas dilakukan dan dapat diatasi masalah belajar	3,23	64,6	Cukup Baik

Guru dituntut untuk terampil dalam proses mendisain, mengimplementasikan dan mengevaluasi pembelajaran. Salah satu komponen esensial yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran adalah media pembelajaran. Mengembangkan media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Hal tersebut sesuai dengan pendapat dengan Maharuli & Zulherman (2021) yang mengatakan bahwa media pembelajaran sangat diperlukan untuk membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif.

Dalam membuat media ajar, canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan karena menyediakan berbagai macam template presentasi yang dapat digunakan yaitu presentasi dalam bidang pendidikan. Selain itu, canva juga menyediakan berbagai poster, resume, spanduk, brosur, info grafis, grafik, atau pamflet (Resmini et al., 2021). Canva memiliki salah satu fitur gratis untuk dapat digunakan oleh guru

secara unlimited yang dinamakan dengan canva for education. Menurut Nurhayati et al., (2022) Canva for education memberikan kemudahan bagi guru dalam mendesain media pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan banyak contoh di aplikasi canva untuk disampaikan kepada siswa seperti Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), power point, poster dan lain sebagainya. Dari hasil kuesioner pra pelatihan sudah tampak bahwa pelatihan ini dapat bermanfaat bagi guru hal tersebut karena masih banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi canva dan merasa kesulitan dalam penggunaannya, bahkan ada yang belum mengetahui aplikasi canva. Maka dari itu pelatihan ini sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan teknologi dalam pembelajaran berbasis IT.

Kesan setelah mengikuti pelatihan guru merasa terbantu karena dapat dengan mudah membuat media pembelajaran dapat dibuat lebih inovatif, menarik serta menyenangkan. Adapun pesan yang disampaikan oleh peserta pelatihan mengenai pelaksanaan pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yaitu peserta berharap waktu dari pelatihannya lebih atraktif, efektif dan kreatif lagi. Selain itu peserta berharap untuk dapat terus mengembangkan keterampilan menggunakan IT.

Sosialisai dan penyuluhan

Pada tahap ini dilakukan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah. Koordinasi kegiatan pengabdian masyarakat sebelum melaksanakan sosialisasi dan penyuluhan ada beberapa hal yang ditanyakan oleh pengabdian, sehingga ditemukan beberapa persoalan yang dialami oleh guru, yaitu (1) kesulitan merumuskan hasil analisis kebutuhan bahan ajar yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa belajar, (2) minimnya pengetahuan guru mengenai penulisan bahan ajar, (3) kesulitan mengawali menulis bahan ajar berbasis canva. Setelah melaksanakan koordinasi, para tim pengabdian melakukan sosialisasi yang diikuti 20 Guru SMK di kecamatan Perbaungan, Serdang Bedagai, Sumatera Utara.

Kegiatan pelatihan pada tanggal 4 juli 2023 yang diikuti oleh 20 guru. Pada tahap pelatihan dimulai dengan pemberian materi oleh tim pengabdian, yaitu antara lain: (1) materi pertama tentang pemilihan materi bahan ajar; (2) materi kedua tentang pembuatan bahan ajar berbasis canva; dan (3) materi yang tentang desain dan layout bahan ajar

Kegiatan pertama diawali dengan pemberian materi tentang pembuatan akun canva bagi para peserta. Kegiatan ini dilakukan agar peserta memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang berbagai macam fitur yang ada di canva. Para peserta sangat antusias dan memperhatikan penjelasan para tim pengabdian. Dalam tahap ini terdapat interaksi Tanya jawab antara tim pengabdian dengan para guru.



Gambar 2. Pelatihan dan Pendampingan Guru-guru SMK di Perbaungan, Serdang Bedagai, Sumatera Utara

Praktik Pembuatan Bahan Ajar Interaktif berbasis Canva

Pelatihan dan pendampingan ini diperuntukkan bagi para -guru SMK. Pelatihan dan praktik pembuatan bahan ajar berbasis canva diikuti oleh 20 guru. Sebelum pelaksanaan praktik pembuatan bahan ajar, para guru diminta untuk mempersiapkan materi atau tema yang akan dibuat. Ketika sudah dipersiapkan diawal, maka dalam pembuatan bahan ajar pun lebih mudah dan sudah terkonsep dengan baik. Materi yang disiapkan dalam praktik adalah materi yang sesuai dengan materi yang diajarkan didalam kelas.

Pada pembuatan bahan ajar interaktif ini, para guru dituntut untuk menghasilkan 6 slide bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya. Para peserta dalam membuat bahan ajar interaktif selalu didampingi oleh tim pengabdian. Kegiatan pertama, pengabdian memberikan contoh audio visual berupa motion graphic yang telah dibuat sesuai dengan kompetensi peserta. Dalam pelaksanaan pelatihan ini dibagi menjadi 3 kelompok agar proses pelatihan menjadi maksimal. Masing-masing kelompok diminta untuk membuat 1 bahan ajar yang siap untuk dipresentasikan kepada peserta didik.

Setelah pelaksanaan pelatihan dan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis canva, sebagai upaya tindak lanjut dibuatkan group whatsapp sebagai bahan diskusi antar peserta apabila dalam pembuatan

bahan ajar mengalami kendala dan problematika. Para peserta yang mengikuti pelatihan dan pendampingan bahan ajar berbasis interkatif ini sangat antusias. Karena dalam proses pelaksanaan, banyak peserta yang sering bertanya ketika mengalami kendala atau problematika dalam mengoperasikan platform canva sehingga pemahaman akan muncul.

Setelah para peserta mampu membuat dan mengoperasikan canva, diharapkan dapat diimplemnetasikan pada saat pembelajaran. Sehingga para peserta didik tidak merasa bosan saat menerima materi dari para guru. Selain itu, bahan ajar presentasi yang diajarkan dapat digunakan para peserta untuk melakukan perekaman suara sehingga materi dapat dibagikan kepada para peserta didik, dan guru tidak harus berada di tengah-tengah siswa saat mempelajari materi.



Gambar 3. Kegiatan Pendampingan dan Pelatihan Pembuatan Sumbar belajar dengan Aplikasi Canva

Monitoring dan Evaluasi

Tujuan dari pelaksanaan Evaluasi pada program melalui pendampingan dan monitoring, untuk mengetahui bentuk pelatihan bagaimana meningkatkan hasil pembuatan bahan ajar dan mengukur kemajuan kegiatan yang telah dilaksanakan, dan mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam proses evaluasi serta memberikan penilaian atas semua proses kegiatan setelah melakukan monitoring.

Pada tahap terakhir, para guru diminta untuk mengumpulkan hasil praktik pembuatan bahan ajar berbasis canva yang telah diberikan pemahaman dan penyuluhan sebelumnya. Pada kegiatan ini, para guru juga diminta untuk memperesntasikan dan mengoperasikan bahan ajar berbasis canva yang sudah dibuat. Kemudian tim pengabdian memberikan evaluasi dan tanggapan terhadap hasil desain yang sudah dibuat dan dipresentasikan.

Pelaksanaan pendampingan dan pelatihan Canva bagi guru-guru. Instrumen ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas program pelatihan, mengidentifikasi kendala yang dihadapi guru, dan mendapatkan masukan untuk perbaikan di masa mendatang.

Tabel 3. Mengevaluasi efektivitas program pelatihan dengan aplikasi Canva

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
1	Tingkat Kepuasan:			
	Seberapa puas Anda dengan materi pelatihan Canva	3,54	70,8	Baik
	Seberapa jelas materi pelatihan Canva yang disampaikan	3,62	72,4	Baik
	Apakah materi pelatihan Canva relevan dengan kebutuhan Anda	3,73	74,6	Baik
	Apakah waktu yang dialokasikan untuk pelatihan Canva	3,56	71,2	Baik
2	Penguasaan Materi:			
	Seberapa yakin Anda menggunakan fitur-fitur dasar Canva	3,87	77,4	Baik
	Anda dapat membuat desain sederhana menggunakan Canva	3,21	64,2	Baik
	Apakah Fitur Canva sulit Anda pahami	3,23	64,6	Baik
3	Penerapan di Kelas:			
	Anda sudah mencoba menerapkan Canva dalam pembelajaran	3,34	66,8	Baik
	Apakah materi pelajaran Anda gunakan dengan Canva	3,42	68,4	Baik
	Apakah ada kendala dalam menerapkan Canva	3,55	71	Baik
4	Manfaat Pelatihan:			
	Manfaat apa yang Anda dapatkan dari pelatihan Canva	3,68	73,6	Baik
	pelatihan Canva membantu meningkatkan kualitas Anda	3,64	72,8	Baik
	Anda merekomendasikan pelatihan Canva kepada rekan guru	3,97	79,4	Baik
5	Observasi			
	Peserta aktif bertanya selama sesi pelatihan	3,65	73	Baik
	Peserta dapat mengikuti praktik secara mandiri	3,43	68,6	Baik
	Peserta dapat menyelesaikan tugas yang diberikan	3,56	71,2	Baik

No	Pengetahuan Responden Tentang Aplikasi Canva	Rata-rata Skor	Persentase (%)	Kriteria
	Peserta memberikan masukan yang konstruktif	3,44	68,8	Baik
6	Keberhasilan Pelatihan:			
	Peningkatan pengetahuan: Peserta dapat menjelaskan konsep dasar Canva dan mengoperasikan fitur-fitur utamanya	3,76	75,2	Baik
	Perubahan sikap: Peserta memiliki minat yang lebih tinggi dalam menggunakan Canva manfaatnya dalam pembelajaran	3,87	77,4	Baik
	Penerapan dalam pembelajaran: Peserta secara aktif menggunakan membuat materi pembelajaran melibatkan siswa	3,69	73,8	Baik
	Peningkatan kualitas pembelajaran: Terjadi peningkatan kualitas materi pembelajaran setelah menggunakan Canva	3,89	77,8	Baik

Pembahasan

Pada pembuatan bahan ajar interaktif berbasis canva ini, para guru-guru menunjukkan bahwa pemahaman guru-guru mencapai 80%. Adanya peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi canva dapat dilihat dari nilai rata-rata tes awal dan tes akhir. Rata-rata nilai tes awal sebesar 62,50 dan sedangkan nilai rata-rata tes akhir sebesar 85. Hal ini menunjukkan bahwa ada kenaikan pemahaman tentang platform canva. Oleh sebab itu, guru-guru mampu membuat bahan ajar dengan menggunakan canva. Setelah para guru memahami dan mampu membuat bahan ajar interaktif berbasis canva, maka aplikasi ini justru akan mampu menunjang dalam proses pembelajaran dengan materi apapun.

Peningkatan yang signifikan ini dapat dijelaskan oleh pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif. Model ini memungkinkan guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga menghasilkan produk nyata berupa perangkat ajar berbasis Canva. Hal ini sejalan dengan temuan [Nurhayati et al. \(2022\)](#) yang menyatakan bahwa Canva efektif meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif.

Selain itu, hasil ini mendukung penelitian [Setiawan & Darmawan \(2020\)](#) yang menekankan pentingnya literasi digital guru SMK dalam menghadapi tantangan era industri 4.0. Guru SMK yang terampil menggunakan aplikasi desain digital terbukti lebih siap menyesuaikan pembelajaran dengan tuntutan vokasional. Penelitian [Hidayat & Prasetyo \(2019\)](#) juga menemukan bahwa integrasi Canva dalam pembuatan perangkat ajar SMK meningkatkan kualitas media sekaligus minat belajar siswa.

Dengan demikian, pelatihan Canva ini memiliki kebaruan karena tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan desain digital secara umum, tetapi juga menekankan relevansi dengan *Kurikulum Merdeka* dan kebutuhan dunia industri. Hal ini memperkuat argumen bahwa literasi digital guru bukan sekadar keterampilan tambahan, tetapi menjadi kompetensi inti dalam mendukung pembelajaran vokasional yang adaptif terhadap perkembangan teknologi ([Aditya, 2021](#)).

Hasil dan luaran yang dapat dicapai dari pendampingan merancang kurikulum responsif teknologi dan pengembangan kompetensi digital guru melalui pelatihan Canva.

Peningkatan Pemahaman Konsep

Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang: (1) Kurikulum responsif teknologi: Bagaimana mengadaptasi kurikulum agar relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa; (2) Pentingnya kompetensi digital guru: Keterampilan apa saja yang dibutuhkan guru untuk menghadapi era digital; (3) Konsep P5: Bagaimana mengintegrasikan proyek penguatan profil pelajar Pancasila ke dalam pembelajaran.

Peningkatan Keterampilan Digital

(1) Guru mahir menggunakan Canva untuk membuat berbagai macam desain pembelajaran, seperti presentasi, infografis, poster, dan lainnya; (2) Guru mampu memilih fitur-fitur Canva yang sesuai untuk kebutuhan pembelajaran; (3) Guru dapat mengintegrasikan desain Canva ke dalam berbagai platform pembelajaran.

Perubahan Sikap terhadap Teknologi

(1) Guru lebih terbuka dan antusias dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran; (2) Guru merasa percaya diri untuk bereksperimen dengan berbagai alat dan platform digital.

Perubahan Praktik Pembelajaran

(1) Guru mulai merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan menggunakan desain Canva; (2) Guru lebih sering melibatkan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan kreatif; (3) Guru mampu membuat materi pembelajaran yang lebih visual dan mudah dipahami siswa.

Terbentuknya Komunitas Belajar: (1) Guru aktif berbagi pengalaman dan ide melalui forum diskusi atau grup online; (2) Terjalin kerjasama antara guru dalam mengembangkan materi pembelajaran.

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ditujukan terkhususnya untuk guru dalam memperkenalkan media pembelajaran digital. Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis canva dapat memudahkan untuk mendesain media pembelajaran dengan semenarik mungkin. Pelatihan ini dilaksanakan melalui tahap pengenalan, tahap pelatihan hingga tahap evaluasi. Pendampingan dan pelatihan Canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan kualitas pembelajaran. Namun, keberhasilan program ini harus terus dijaga dan ditingkatkan melalui berbagai upaya yang berkelanjutan. Dengan dukungan dari semua pihak, diharapkan program ini dapat menjadi model bagi sekolah lain dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Pendampingan ini telah berhasil meningkatkan: (1) Pemahaman Guru: Guru memiliki pemahaman yang lebih baik tentang konsep kurikulum responsif teknologi, P5, dan pentingnya kompetensi digital; (2) Keterampilan Digital: Guru mahir menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain pembelajaran yang menarik dan interaktif; (3) Kreativitas dan Inovasi: Guru lebih berani bereksperimen dengan berbagai ide dan menghasilkan produk pembelajaran yang unik; (4) Kolaborasi: Terbentuknya komunitas belajar yang aktif di mana guru dapat saling berbagi dan belajar; dan (5) Kualitas Pembelajaran: Terjadi peningkatan kualitas pembelajaran di kelas, ditandai dengan penggunaan teknologi yang lebih variatif dan menarik.

Ucapan Terima Kasih

Kami Ucapkan rasa syukur tak terhingga kepada seluruh Guru SMK di kecamatan Perbaungan, Serdang Bedagai Sumatera Utara dan Dana PNPB Universitas Negeri Medan Tahun Anggaran 2024 Sesuai dengan Surat Keputusan Rektor Unimed No. 00300/UN33/KPT/2024 Tanggal 22 Maret 2024 atas kesempatan yang diberikan waktu untuk kami dalam melaksanakan kegiatan pengabdian di tempat ini serta keramahan, kerjasama, dan dukungan yang telah kami terima selama waktu kami di sini.

Daftar Pustaka

- Aditya, D. S. (2021). The Implementation of Digital Literacy in the Learning Process. *Journal of Educational Technology*, 5(1), 14–22. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32820>
- Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan. (2022). Panduan Pengembangan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kementerian Pendidikan Kebudayaan Riset dan Teknologi. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669_manage_file.pdf
- Fauziddin, M., & Mufarizuddin. (2018). Useful of Clap Hand Games for Optimalize Cogtivite Aspects in Early Childhood Education. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 162–169. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i2.76>
- Hidayat, A., & Prasetyo, Z. K. (2019). Designing Interactive Digital Teaching Materials for Vocational High School Using Canva. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(4), 211–218. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i04.9718>
- Kholidah, L. N., Winaryo, I., & Inriyani, Y. (2022). Evaluasi Program Kegiatan P5 Kearifan Lokal Fase D di Sekolah Menengah Pertama. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7569–7577. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.4177>
- Lubaba, M. N., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila dalam Pembentukan karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains dan Teknologi*, 687–706. <https://doi.org/https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>
- Ma'rufah, A. (2022). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Digitalisasi Pendidikan. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 17–29. <http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/62>
- Mahardhani, A. J. (2020). JPK: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan (Print) Menjadi Warga Negara yang Baik pada Masa Pandemi Covid-19: Perspektif Kenormalan Baru. *JPK: Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(2), 65–76. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n2.2020.pp65-76>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>

-
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas_siliwangi/article/view/6859/2593
- Saputra, I. G. P. E., Sukariasih, L., & Muchlis, N. F. (2022). Penyusunan Modul Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) Menggunakan Flip Pdf Profesional Bagi Guru SMA Negeri 1 Tirawuta: Persiapan Implementasi Kurikulum Merdeka. *Prosiding Seminar Nasional UNIMUS*, 5, 1941–1954.
- Saraswati, D. A., Sandrian, D. N., Nazulfah, I., Abida, N. T., Azmina, N., Indriyani, R., Suryaningsih, S., Usman, & Lestari, I. D. (2022). Analisis Kegiatan P5 di SMA Negeri 4 Kota Tangerang sebagai Penerapan Pembelajaran Terdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(2), 185–191. <https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.578>
- Setiawan, A., & Darmawan, D. (2020). Digital Literacy of Teachers in Vocational Schools. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 26(2), 177–187. <https://doi.org/10.21831/jptk.v26i2.33472>
- Shokaliuk, S. V., Bohunenko, Y. Y., Lovianova, I. V., & Shyshkina, M. P. (2020). Technologies of distance learning for programming basics on the principles of integrated development of key competences. *CEUR Workshop Proceedings*, 2643, 548–562. <https://ceur-ws.org/Vol-2643/paper32.pdf>
- Silvana, H., Rullyana, G., & Hadiapurwa, A. (2019). Kebutuhan Informasi Guru Di Era Digital: Studi Kasus Di Sekolah Dasar Labschool Universitas Pendidikan Indonesia. *Baca: Jurnal Dokumentasi dan Informasi*, 40(2), 147–158. <https://doi.org/10.14203/j.baca.v40i2.454>
- Solihin, D., Ahyani, A., Karolina, K., Pricilla, L., & Octaviani, I. S. (2021). Pelatihan pemasaran online berbasis digital untuk meningkatkan penjualan bisnis online pada umkm di desa cicalengka kecamatan pagedangan kabupaten tangerang. *Dedikasi PKM*, 2(3), 307–311.
- Suparno, S., & Asmawati, L. (2019). Monitoring dan Evaluasi Untuk Peningkatan Layanan Akademik dan Kinerja Dosen Program Studi Teknologi Pembelajaran Pascasarjana. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 6(1).
- Wahyuni, W. R. (2022). Perencanaan Penerapan Modul Kegiatan P5(Kewirausahaan), pada Fase B di SDN Banjarejo 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 1626–1634. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>
-