

Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang

Tri Mandala Putra^{1*}, Ida Nyoman Tri Darma Putra²,
Risal Mantofani Arpin³, Muhammad Arif⁴, Qurрата'ain⁵, Greis Evalinda⁶

¹⁻⁶ Universitas Nusa Cendana

* tri_putra@staf.undana.ac.id

Abstrak

Dalam era digital yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Namun, banyak guru masih mengalami kendala dalam menciptakan materi ajar yang menarik dan efektif karena keterbatasan keterampilan dalam desain grafis serta kurangnya pemahaman terhadap teknologi digital. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung monoton dan kurang interaktif, yang berdampak pada rendahnya minat serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Canva dipilih sebagai solusi karena memiliki fitur desain yang mudah digunakan, beragam template siap pakai, serta kemampuan menghasilkan materi ajar yang menarik dan mudah diakses oleh guru di berbagai perangkat. Metode pelaksanaan kegiatan mencakup tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan meliputi identifikasi sekolah mitra, koordinasi dengan kepala sekolah dan guru, penyusunan materi pelatihan, serta persiapan perangkat dan aplikasi. Tahap pelaksanaan melibatkan pengenalan fitur Canva, pelatihan dasar desain grafis, simulasi pembuatan media (infografis, poster, presentasi interaktif), serta pendampingan intensif dan praktik langsung. Tahap evaluasi dilakukan melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan keterampilan guru, serta survei kepuasan peserta terhadap materi pelatihan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi guru. Rata-rata skor *post-test* meningkat drastis dibandingkan *pre-test*. Tingkat kepuasan peserta juga sangat tinggi, dengan mayoritas "Sangat Setuju" atau "Setuju" terhadap materi, metode, dan kepuasan penggunaan pelatihan. Kesimpulannya, program ini efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dan mendapatkan respons positif, berdampak nyata pada kualitas pembelajaran dan inovasi pendidikan.

Kata Kunci: kompetensi guru, media pembelajaran interaktif, aplikasi Canva, inovasi pendidikan, pelatihan

Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi suatu keharusan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran (Putriani et al., 2024) (Efendi et al., 2023). Perkembangan teknologi memungkinkan guru untuk

menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Mustika Yanti et al., 2023). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, baik karena keterbatasan keterampilan teknis maupun kurangnya akses terhadap pelatihan yang memadai (Tiawan et al., 2020). Hal ini berdampak pada rendahnya inovasi dalam penyajian materi ajar, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap menurunnya minat belajar siswa (Saputra et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara dengan Plt kepala sekolah di SMK Negeri 2 Kupang, ditemukan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media statis seperti buku cetak dan presentasi sederhana. Penggunaan media interaktif masih terbatas, disebabkan oleh kurangnya pemahaman tentang desain visual dan pemanfaatan aplikasi digital yang dapat membantu menciptakan materi ajar yang lebih menarik (Windasari et al., 2023). Salah satu tantangan terbesar yang dihadapi guru adalah keterbatasan dalam menguasai perangkat lunak desain grafis yang sering kali dianggap kompleks dan sulit digunakan (Titiyanti et al., 2022). Selain itu, kurangnya pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran menyebabkan guru tidak memiliki kepercayaan diri untuk mengadopsi metode baru di era yang sebenarnya mewajibkan untuk menggunakan teknologi agar bisa bersaing secara global (Zettira et al., 2022) (Ayunia Lestari et al., 2022).

Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, program kemitraan kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya, berbagai fitur desain yang intuitif, serta kemampuannya dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks (Sari et al., 2021; Isnaini et al., 2021). Program ini akan berfokus pada dua aspek utama, yaitu peningkatan keterampilan teknologi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran serta penerapan media digital dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan efektivitas pembelajaran.

1. Peningkatan Keterampilan Teknologi Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran

Salah satu kendala utama dalam pembelajaran berbasis digital adalah rendahnya keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Banyak guru merasa kesulitan dalam mendesain materi ajar yang menarik karena kurangnya pemahaman tentang prinsip desain grafis dan pemanfaatan aplikasi digital (Purwati & Perdanawanti, 2019). Oleh karena itu, program ini akan memberikan pelatihan intensif dalam penggunaan Canva, yang mencakup dasar-dasar desain, teknik penyusunan konten visual yang efektif, serta strategi membuat materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

2. Penerapan Media Digital untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Selain meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran, program ini juga akan membantu mereka dalam menerapkan media digital tersebut di dalam kelas. Pendampingan langsung akan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang telah dibuat dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Guru akan dibimbing dalam mengadaptasi materi pembelajaran interaktif sesuai dengan

kurikulum dan kebutuhan siswa. Dengan adanya penerapan ini, diharapkan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan mereka, serta mempercepat pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang telah diidentifikasi, program pengabdian ini menawarkan beberapa solusi strategis yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Solusi yang diberikan mencakup pelatihan, pendampingan, dan implementasi secara langsung di dalam kelas, yang akan membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

1. Pelatihan Dasar Penggunaan Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran

Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam desain media pembelajaran. Materi yang diberikan mencakup pengenalan fitur Canva, dasar-dasar desain grafis, serta strategi penyusunan konten visual yang efektif. Dalam sesi ini, guru akan diajarkan cara membuat materi ajar berbasis infografis, poster, dan presentasi interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2. Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Setelah memahami dasar-dasar penggunaan Canva, guru akan mengikuti sesi workshop intensif untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Dalam kegiatan ini, guru akan dibimbing dalam membuat berbagai jenis materi pembelajaran, seperti kuis interaktif, video pembelajaran, serta modul digital berbasis desain kreatif. Workshop ini bertujuan agar guru memiliki keterampilan praktis dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Pendampingan dan Implementasi Media Pembelajaran di Kelas

Setelah mengikuti pelatihan dan workshop, guru akan mendapatkan pendampingan langsung dalam mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam proses belajar mengajar. Pendampingan ini dilakukan melalui observasi kelas, diskusi reflektif, serta evaluasi efektivitas penggunaan media digital dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, guru dapat memperoleh masukan dan saran untuk menyempurnakan media pembelajaran yang mereka buat.

4. Evaluasi dan Perbaikan Media Pembelajaran

Untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan standar pembelajaran yang efektif, akan dilakukan evaluasi terhadap materi yang telah dihasilkan oleh para guru. Evaluasi ini mencakup aspek estetika, keterbacaan, keterlibatan siswa, serta efektivitas dalam menyampaikan materi ajar. Guru akan diberikan kesempatan untuk merevisi dan menyempurnakan hasil karya mereka berdasarkan umpan balik yang diperoleh selama sesi evaluasi.

Tujuan dari program ini adalah untuk memberdayakan guru dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif guna meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Program ini juga sejalan dengan Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan

tinggi, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dosen dalam pengabdian kepada masyarakat dan mendorong inovasi dalam bidang pendidikan. Kegiatan ini akan memberikan manfaat bagi para guru dengan meningkatkan kompetensi mereka dalam pemanfaatan teknologi, serta bagi siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Dengan adanya program ini, diharapkan dapat tercipta lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

Metode Pelaksanaan

Program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva. Lokasi pengabdian ini di SMK Negeri 2 Kupang dengan melibatkan 27 orang guru dari berbagai program keahlian. Pelaksanaan program ini melibatkan beberapa tahapan sistematis untuk memastikan efektivitas implementasi dan pencapaian target yang telah ditetapkan.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan Pelaksanaan Solusi

Program ini ditujukan bagi mitra yang termasuk dalam kelompok masyarakat non-produktif secara ekonomi, khususnya guru yang membutuhkan peningkatan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Oleh karena itu, metode pelaksanaan berfokus pada peningkatan kualitas layanan pendidikan melalui tahapan berikut:

Tahap Persiapan

1. Mengidentifikasi sekolah mitra yang memiliki kebutuhan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital.

2. Melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru untuk memastikan partisipasi aktif dalam program ini.
3. Penyusunan materi pelatihan
4. Persiapan perangkat dan aplikasi

Pelaksanaan

1. Pengenalan fitur Canva sebagai alat bantu desain untuk pembuatan media pembelajaran.
2. Pelatihan dasar mengenai prinsip desain grafis dan penyusunan konten visual yang menarik.
3. Simulasi pembuatan media pembelajaran berbentuk infografis, poster, dan presentasi interaktif.
4. Guru akan mendapatkan pendampingan intensif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang sesuai dengan mata pelajaran mereka.
5. Sesi praktik langsung untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif.

Evaluasi

1. Evaluasi dilakukan untuk menilai tampilan media pembelajaran.
2. Guru diberikan kesempatan untuk merevisi dan menyempurnakan media yang telah dibuat berdasarkan hasil evaluasi.

Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Keberhasilan program ini sangat bergantung pada partisipasi aktif mitra, dalam hal ini para guru dan sekolah. Bentuk partisipasi yang diharapkan meliputi:

1. Keterlibatan Guru dalam Setiap Tahapan Pelaksanaan
 - a. Guru diharapkan aktif mengikuti setiap sesi pelatihan dan workshop.
 - b. Mereka juga harus berperan dalam menyusun dan mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dibuat.
2. Dukungan dari Pihak Sekolah
 - a. Kepala sekolah dan seluruh wakil kepala sekolah khususnya bagian kurikulum diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap implementasi program.
 - b. Kepala memberi rekomendasi setiap jurusan untuk mengutus perwakilan mengikuti pelatihan dan workshop.

Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan

Evaluasi dilakukan untuk memastikan bahwa program ini memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan keterampilan guru dan kualitas pembelajaran. Evaluasi dilakukan dalam beberapa tahap:

1. Mengukur peningkatan keterampilan guru melalui *pre-test* dan *post-test*.
2. Melakukan survei kepuasan peserta terhadap materi pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Persiapan

Tahap persiapan merupakan tahapan awal yang penting untuk menjamin kelancaran seluruh kegiatan pelatihan. Kegiatan diawali dengan identifikasi sekolah mitra. Identifikasi dilakukan dengan cermat untuk menemukan kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital. Proses ini melibatkan analisis kebutuhan dan potensi sekolah untuk mengimplementasikan hasil pelatihan secara berkelanjutan. Hasil analisis menunjukkan bahwa adanya kesenjangan yang signifikan dalam kapabilitas guru sekolah mitra dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik. Hal ini terlihat dari minimnya variasi media yang digunakan selama proses belajar mengajar. Kondisi ini menegaskan relevansi dan urgensi program pelatihan ini.

Kedua, koordinasi intensif telah dijalin dengan kepala sekolah dan para guru di sekolah mitra. Pertemuan dan diskusi dilakukan untuk menyelaraskan harapan, menjelaskan manfaat program, serta memastikan komitmen dan partisipasi aktif dari seluruh peserta.

Selanjutnya, penyusunan materi pelatihan menjadi fokus utama. Materi dirancang secara komprehensif, relevan, dan mudah dipahami, mencakup berbagai aspek pembuatan media pembelajaran digital yang inovatif berbasis canva. Materi ini tidak hanya teoritis tetapi juga dilengkapi dengan contoh praktis. Sejalan dengan itu, persiapan perangkat dan aplikasi yang akan digunakan selama pelatihan juga dirampungkan. Semua perangkat keras dan lunak yang diperlukan telah diuji dan dipastikan berfungsi optimal untuk mendukung kelancaran proses pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan program pelatihan ini berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva. Proses ini dirancang secara sistematis untuk memastikan guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan secara praktis. Kegiatan diawali dengan pengenalan fitur-fitur Canva secara komprehensif. Peserta ditunjukkan berbagai alat dan fungsi yang tersedia di Canva. Fitur tersebut merupakan fitur yang relevan untuk mendesain media pembelajaran. Ini mencakup penggunaan template, elemen grafis, teks, hingga fitur kolaborasi. Selanjutnya, pelatihan dasar prinsip desain grafis dan penyusunan konten visual yang menarik diberikan. Guru-guru dibekali pemahaman tentang komposisi, tipografi, pemilihan warna, dan hierarki visual agar media yang dihasilkan tidak hanya informatif tetapi juga estetis dan mudah dicerna.

Untuk mengaplikasikan teori, dilakukan simulasi pembuatan media pembelajaran dalam berbagai format, seperti infografis, poster, dan presentasi interaktif. Peserta secara langsung mempraktikkan desain sesuai dengan panduan yang diberikan. Selama proses ini, guru mendapatkan pendampingan intensif dari fasilitator dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva yang spesifik untuk mata pelajaran mereka masing-masing. Pendampingan ini bersifat personal dan responsif terhadap kebutuhan individu guru. Puncak dari sesi pelaksanaan adalah sesi praktik langsung, di mana guru-guru didorong untuk secara mandiri menciptakan media pembelajaran interaktif mereka sendiri, dengan bimbingan berkelanjutan dari tim fasilitator.



Gambar 2. *Pemberian Materi Pengenalan Fitur-Fitur Canva*

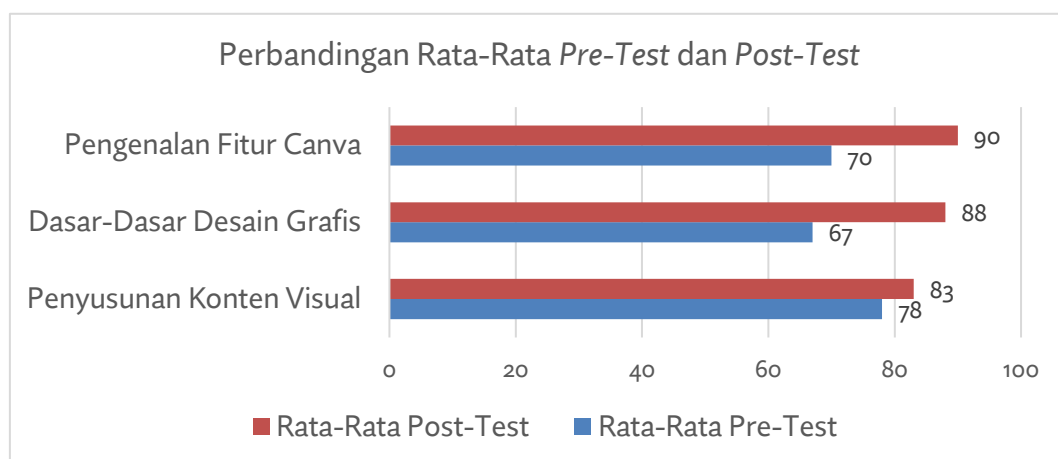
Hasil dari pelaksanaan pelatihan adalah guru-guru menunjukkan peningkatan yang jelas dalam penguasaan fitur-fitur Canva, dari penggunaan dasar hingga eksplorasi fitur yang lebih canggih. Pemahaman mereka terhadap prinsip desain grafis juga meningkat, terlihat dari hasil praktik yang lebih tertata dan menarik secara visual. Sesi praktik langsung dan simulasi memicu antusiasme tinggi dari para peserta. Guru-guru secara aktif bertanya, bereksperimen, dan berkolaborasi, menunjukkan tingkat keterlibatan yang kuat dalam proses pembelajaran. Ini mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang partisipatif. Selanjutnya, kemampuan aplikasi langsung pada mata pelajaran juga menjadi sorotan. Pendampingan intensif memungkinkan guru untuk segera mengadaptasi pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh ke dalam konteks mata pelajaran mereka. Ini meminimalkan kesenjangan antara teori dan praktik, serta memastikan relevansi media yang dibuat. Selain itu, antusiasme dan partisipasi aktif dari para peserta sangat menonjol. Sesi praktik langsung dan simulasi memicu semangat tinggi guru-guru aktif bertanya, bereksperimen, dan berkolaborasi, yang mencerminkan tingkat keterlibatan kuat dalam proses pelatihan dan efektivitas metode pelatihan yang partisipatif. Yang tak kalah penting adalah potensi keberlanjutan dari pada hasil yang didapatkan. Dengan bekal keterampilan ini, guru-guru kini memiliki kemampuan untuk terus mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri, menciptakan potensi besar bagi inovasi berkelanjutan dan bahkan replikasi pengetahuan di antara rekan sejawat. Terakhir, program ini berhasil mendorong penciptaan media pembelajaran yang lebih interaktif. Hasil praktik menunjukkan bahwa guru-guru mampu menciptakan media yang tidak hanya informatif tetapi juga lebih menarik, seperti infografis yang mudah dipahami atau presentasi yang menarik, yang berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar.



Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran

Tahap Evaluasi

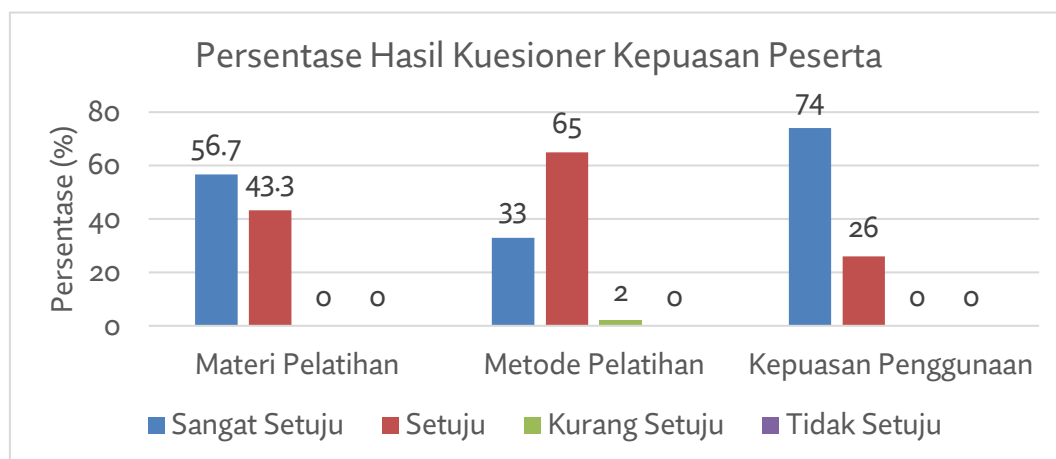
Analisis perbandingan antara skor *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan dan pengetahuan guru terkait pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva. Rata-rata skor *post-test* peserta secara konsisten lebih tinggi dibandingkan *pre-test*, mengindikasikan bahwa pelatihan berhasil mentransfer pengetahuan dan membekali peserta dengan keterampilan praktis yang relevan. Peningkatan ini terutama terlihat pada kemampuan mereka dalam mengaplikasikan fitur-fitur Canva, menyusun desain yang menarik, dan mengorganisir konten visual secara efektif.



Gambar 4. Perbandingan Rata-Rata Hasil Pre-Test dan Post-Test

Gambar 4 menampilkan perbandingan nilai rata-rata hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*, dari 3 aspek penilaian dalam bentuk diagram batang. Pada diagram, aspek Pengenalan Fitur Canva, rata-rata skor *pre-test* adalah 70, yang kemudian melonjak menjadi 90 pada *post-test*. Kenaikan 20 poin ini menunjukkan bahwa materi dan praktik yang diberikan selama pelatihan sangat efektif dalam memperkenalkan dan membekali peserta dengan pemahaman mendalam tentang berbagai fitur Canva yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran. Untuk Dasar-Dasar Desain Grafis, terjadi peningkatan yang substansial dari rata-rata 67 pada *pre-test* menjadi 88 pada *post-test*. Selisih 21 poin ini mengindikasikan bahwa sesi pelatihan yang membahas prinsip-prinsip desain grafis dasar, seperti keseimbangan, kontras, dan hirarki visual, berhasil dipahami dan diinternalisasi dengan baik oleh peserta. Peningkatan ini krusial karena prinsip desain adalah fondasi untuk menciptakan media yang tidak hanya informatif tetapi juga estetis dan efektif. Meskipun sudah memiliki dasar yang cukup baik pada *pre-test* dengan rata-rata 78, aspek Penyusunan Konten Visual juga menunjukkan peningkatan yang positif menjadi 83 pada *post-test*. Kenaikan 5 poin ini, meski tidak sebesar dua aspek sebelumnya, tetap mengindikasikan adanya perbaikan dalam kemampuan peserta untuk menyusun konten visual yang menarik dan mudah dicerna, sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil survei kepuasan menunjukkan bahwa mayoritas peserta menyatakan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap materi pelatihan. Guru-guru menilai materi yang disajikan sangat relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengajar, mudah dipahami, dan aplikatif. Mereka mengapresiasi struktur pelatihan yang sistematis, mulai dari pengenalan dasar hingga praktik langsung dan pendampingan intensif. Aspek pendampingan yang personal dan responsif juga menjadi salah satu poin yang paling banyak dipuji, karena membantu guru mengatasi kesulitan spesifik yang mereka hadapi. Beberapa saran konstruktif yang muncul berkaitan dengan durasi sesi yang bisa diperpanjang atau penambahan modul untuk topik yang lebih spesifik, menunjukkan keinginan peserta untuk belajar lebih jauh.



Gambar 5. Persentase Hasil Kuesioner Kepuasan Peserta

Gambar 5 menunjukkan grafik hasil kuesioner kepuasan peserta pelatiba. Pada aspek Materi Pelatihan, sebagian besar peserta menyatakan kepuasan yang tinggi. Sebanyak 56.7% peserta menyatakan "Sangat Setuju" dan 43.3% menyatakan "Setuju" bahwa materi pelatihan sudah sesuai dan memuaskan. Tidak ada peserta yang menyatakan kurang

setuju atau tidak setuju, menunjukkan bahwa materi yang disajikan relevan, mudah dipahami, dan sesuai dengan harapan peserta. Selanjutnya, pada aspek Metode Pelatihan, respon positif juga mendominasi. Sebanyak 33% peserta "Sangat Setuju" dan mayoritas, yaitu 65% peserta, "Setuju" dengan metode pelatihan yang diterapkan. Hanya sebagian kecil (2%) yang menyatakan "Kurang Setuju", dan tidak ada yang "Tidak Setuju". Ini mengindikasikan bahwa metode penyampaian pelatihan, yang kemungkinan melibatkan kombinasi teori, praktik langsung, dan pendampingan, diterima dengan sangat baik dan dianggap efektif oleh sebagian besar peserta. Terakhir, pada aspek Kepuasan Penggunaan, hasil menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Sebanyak 74% peserta menyatakan "Sangat Setuju" dan 26% menyatakan "Setuju" terhadap kepuasan penggunaan hasil pelatihan. Angka ini merefleksikan bahwa peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan mereka yakin dapat mengaplikasikan pengetahuan serta keterampilan yang diperoleh dalam pekerjaan mereka, khususnya dalam penggunaan Canva untuk media pembelajaran. Tidak ada peserta yang menyatakan kurang setuju atau tidak setuju pada kategori ini.



Gambar 6. Tahap Evaluasi

Kesimpulan

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva ini berhasil dalam meningkatkan kompetensi guru dan mendapatkan respons yang sangat positif dari para peserta. Peningkatan keterampilan yang terukur dan tingkat kepuasan yang tinggi menunjukkan bahwa investasi dalam pelatihan ini memberikan dampak yang

nyata dan positif terhadap kualitas sumber daya manusia guru, yang pada akhirnya akan berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kepada SMK Negeri 2 Kupang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga kepada Universitas Nusa Cendana telah memberikan pendanaan untuk mendukung pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang berjudul “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Kupang”.

Referensi

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE)*, 2(1), 47–54.
- Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Mustika Yanti, E., Wirastri, D., Hamzar Lombok Timur, Stik., TGH Zainuddin Aryad Mamben Daya Wanasaba, J., & Timur, L. (2023). Indonesian Journal of Community Dedication. *Indonesian Journal of Community Dedication*, 5(October), 69–78.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Putriani, N., Oktaviani, A., Widayani, H., Machsunah, Y., & Cornellia, R. (2024). Eksplorasi Media Pembelajaran Baru: Canva Sebagai Medium Desain Loga Brand Bagi Siswa SMK. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7, 4367–4378.
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Titiyanti, Y., Anam, S., & Retnaningdyah, P. (2022). Implementing Canva In The Digital

- Learning Process For Junior High School. *Jurnal Education And Development*, 10(3), 708–712. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/4346>
- Windasari, V., Helmy, M. S., Wilandari, A., & Naufalia, V. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Kampanye Efektif dan Media Promosi pada Bank Sampah Kelurahan Gaga Tangerang. *Irajagaddhita*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.59996/irajagaddhita.v1i1.93>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105. <https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>