
Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SMK Swasta Al-Azis

Annim Hasibuan^{1*}, Ayu Andini², Siti Zubaidah³, Zulpahri Nainggolan⁴, Wasri Aminah⁵, Amron Zarkasih Ritonga⁶

Universitas Islam Labuhan Batu, Labuhanbatu, Indonesia^{1,2,3,4,5,6}

✉ Email Korespodensi: annimhasibuan@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 05-09-2025

Disetujui 16-09-2025

Diterbitkan 18-09-2025

Katakunci:

Pelatihan;

Media;

Pembelajaran;

ABSTRAK

Pelaksanaan pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk mampu berinovasi dalam menyajikan materi melalui media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan berbasis teknologi digital. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang menghadapi keterbatasan dalam menguasai aplikasi desain digital untuk mendukung proses pembelajaran. SMK Swasta Al-Azis di Kabupaten Labuhanbatu merupakan salah satu sekolah yang mengalami kendala serupa, di mana sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional yang kurang interaktif. Menjawab permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dengan tujuan meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media digital. Kegiatan ini diikuti oleh 30 orang guru dari berbagai mata pelajaran, dilaksanakan selama dua hari tatap muka intensif dengan tambahan pendampingan daring. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, praktik langsung, diskusi, serta evaluasi melalui pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan guru, ditandai dengan rata-rata peningkatan skor pasca pelatihan sebesar 65% dan kemampuan menghasilkan media pembelajaran berupa poster, infografis, modul digital, dan presentasi interaktif. Guru merasa lebih percaya diri menggunakan Canva, sementara uji coba di kelas memperlihatkan bahwa siswa lebih termotivasi dan aktif dalam mengikuti pembelajaran. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan literasi digital guru serta kualitas pembelajaran, sekaligus mendukung agenda transformasi pendidikan berbasis teknologi di era digital.

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Annim Hasibuan, Ayu Andini, Siti Zubaidah, Zulpahri Nainggolan, Wasri Aminah, & Amron Zarkasih Ritonga. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SMK Swasta Al-Azis. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(5), 1298-1306. <https://doi.org/10.63822/2q4zy546>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sektor yang terus mengalami transformasi, terutama pada era digital yang ditandai dengan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan tersebut membawa konsekuensi bagi dunia pendidikan, termasuk pada metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru tidak lagi cukup hanya mengandalkan papan tulis, buku teks, dan metode ceramah konvensional, tetapi dituntut untuk mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi sekarang yang akrab dengan teknologi digital. Tuntutan ini juga sejalan dengan kebijakan pemerintah dalam mendorong digitalisasi sekolah serta penguatan literasi digital guru dan siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Guru sebagai ujung tombak pendidikan memiliki peran krusial dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Namun, kenyataannya masih banyak guru yang mengalami keterbatasan dalam penguasaan teknologi digital, khususnya dalam hal pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran konvensional yang bersifat statis sering kali tidak lagi memadai untuk menarik minat belajar siswa. Kondisi ini menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga hasil belajar tidak optimal. Hambatan yang dialami guru ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan yang relevan, keterbatasan pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain, maupun keterbatasan fasilitas pendukung di sekolah.

SMK Swasta Al-Azis yang berlokasi di Desa Janji, Kecamatan Bilah Barat, Kabupaten Labuhanbatu, Provinsi Sumatera Utara, merupakan salah satu lembaga pendidikan menengah kejuruan swasta yang memiliki peran penting dalam menyiapkan tenaga kerja terampil. Namun berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa guru-guru di SMK Swasta Al-Azis masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Media yang digunakan sebagian besar masih berupa presentasi sederhana dan bahan ajar cetak yang minim visualisasi, sehingga kurang mampu menumbuhkan antusiasme siswa. Padahal, siswa SMK pada umumnya memiliki karakteristik yang lebih aktif, praktis, kreatif, dan dekat dengan dunia teknologi. Apabila kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif tidak dipenuhi, maka pembelajaran berpotensi berlangsung monoton dan gagal mempersiapkan siswa menghadapi tantangan abad 21.

Dalam konteks tersebut, penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi solusi yang relevan. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan kemudahan dalam membuat berbagai produk visual, seperti presentasi, poster, infografis, modul digital, hingga video pembelajaran. Keunggulan utama Canva terletak pada antarmuka yang sederhana, fitur drag-and-drop yang mudah digunakan, serta tersedianya ribuan template siap pakai yang memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran dengan cepat dan menarik. Dengan Canva, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang kompleks. Beberapa penelitian sebelumnya bahkan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi (Handayani & Putri, 2021; Saputra, 2022).

Urgensi pelatihan pemanfaatan Canva semakin nyata mengingat tantangan pembelajaran abad 21 yang menekankan pada penguasaan keterampilan 4C, yakni *critical thinking*, *creativity*, *collaboration*, dan *communication* (Kemendikbud, 2017). Guru yang tidak mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan

teknologi berpotensi tertinggal dalam melaksanakan pembelajaran yang adaptif terhadap kebutuhan peserta didik. Sebaliknya, guru yang memiliki literasi digital dan keterampilan desain media pembelajaran akan lebih mudah berinovasi, memfasilitasi siswa untuk belajar aktif, serta membangun iklim pembelajaran yang lebih menyenangkan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru SMK Swasta Al-Azis ini dirancang untuk menjawab permasalahan tersebut. Tujuan utamanya adalah meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Dengan adanya pelatihan ini, guru diharapkan mampu memanfaatkan Canva sebagai salah satu sarana pendukung dalam mengajar, sehingga kualitas pembelajaran meningkat dan siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan memperkuat literasi digital guru, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak jangka panjang bagi sekolah dalam membangun budaya pembelajaran berbasis teknologi.

Manfaat dari kegiatan ini dapat dilihat dari berbagai aspek. Dari sisi guru, mereka akan memperoleh keterampilan baru yang praktis dan relevan, sekaligus meningkatkan kreativitas serta profesionalisme dalam mengajar. Dari sisi siswa, mereka akan merasakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, penuh warna, dan tidak monoton, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman materi dan hasil belajar. Dari sisi sekolah, kegiatan ini dapat memperkuat citra sebagai lembaga pendidikan yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan mampu mengintegrasikan inovasi digital dalam proses pembelajaran. Sementara itu, bagi masyarakat secara lebih luas, lulusan SMK Swasta Al-Azis yang terbiasa dengan pembelajaran berbasis teknologi akan memiliki kompetensi lebih baik untuk bersaing di dunia kerja maupun melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

Secara teoritis, kegiatan ini didukung oleh konsep media pembelajaran sebagaimana diungkapkan Arsyad (2019), bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, dan pemikiran siswa dalam belajar. Dalam kerangka literasi digital, Gilster (1997) menekankan bahwa guru harus mampu memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi dari berbagai sumber digital. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran secara praktis sejalan dengan kedua konsep tersebut, karena aplikasi ini memudahkan guru menyalurkan pesan pembelajaran dengan lebih visual dan interaktif sekaligus meningkatkan keterampilan digital. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kompetensi profesional guru yang berkelanjutan.

Melihat konteks, urgensi, dan manfaat yang telah diuraikan, maka dapat ditegaskan bahwa kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru SMK Swasta Al-Azis memiliki relevansi yang tinggi dalam mendukung pengembangan kualitas pendidikan di Kabupaten Labuhanbatu, khususnya dalam menghadapi era digital dan tuntutan pembelajaran abad 21. Pelatihan ini tidak hanya menjadi solusi praktis atas keterbatasan guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga sebagai wujud nyata kontribusi perguruan tinggi melalui program pengabdian kepada masyarakat dalam meningkatkan kapasitas pendidik di sekolah-sekolah daerah.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva

untuk guru SMK Swasta Al-Azis dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, di mana guru sebagai peserta pelatihan tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai aktor aktif dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini dipilih karena sesuai dengan prinsip andragogi, yaitu pembelajaran orang dewasa yang menekankan keterlibatan peserta secara langsung dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan serta keterampilan baru. Pelatihan dirancang agar guru mampu menguasai keterampilan dasar penggunaan Canva serta mampu mengimplementasikannya secara mandiri dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing.

Lokasi kegiatan dilaksanakan di SMK Swasta Al-Azis, Desa Janji, Kecamatan Bilah Barat, Kabupaten Labuhanbatu, Sumatera Utara. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa guru di sekolah ini masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran digital. Jumlah peserta kegiatan terdiri dari 30 orang guru yang berasal dari berbagai bidang keahlian, baik umum maupun kejuruan. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari tatap muka intensif, dengan tambahan pendampingan daring selama satu minggu untuk memastikan keterampilan yang diperoleh benar-benar dapat diimplementasikan.

Tahapan kegiatan pelatihan dimulai dengan tahap persiapan yang mencakup koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan jadwal, serta penyiapan materi pelatihan. Materi pelatihan dirancang berbasis kebutuhan guru yang diperoleh dari wawancara awal dan kuesioner singkat. Tim pengabdian menyusun modul pelatihan yang berisi pengenalan aplikasi Canva, teknik dasar mendesain media pembelajaran, pemanfaatan template siap pakai, hingga teknik lanjutan seperti membuat infografis, presentasi interaktif, dan video pembelajaran sederhana. Modul ini juga dilengkapi contoh-contoh produk media pembelajaran yang sesuai dengan konteks SMK, misalnya media untuk mata pelajaran produktif maupun normatif.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan dan penjelasan mengenai urgensi inovasi media pembelajaran dalam konteks pembelajaran abad 21. Pada sesi ini, narasumber menyampaikan tantangan guru di era digital serta pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. Selanjutnya dilakukan demonstrasi penggunaan Canva secara langsung, mulai dari pembuatan akun, pengenalan fitur utama, hingga praktik membuat desain sederhana. Peserta kemudian dibagi ke dalam kelompok kecil sesuai bidang mata pelajaran untuk berlatih membuat media pembelajaran menggunakan Canva dengan bimbingan fasilitator.

Metode yang digunakan dalam pelatihan mengkombinasikan ceramah interaktif, demonstrasi, diskusi, dan praktik langsung. Ceramah interaktif digunakan pada awal kegiatan untuk memberikan pemahaman konseptual mengenai literasi digital dan peran media pembelajaran. Demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan langkah-langkah teknis penggunaan Canva secara sistematis. Diskusi dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada guru bertanya dan bertukar pengalaman terkait tantangan dalam penggunaan media digital. Sementara itu, praktik langsung menjadi fokus utama kegiatan, karena diyakini bahwa keterampilan akan lebih cepat dikuasai melalui pengalaman langsung.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen pre-test dan post-test yang dirancang untuk mengukur peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan guru selama pelatihan. Produk-produk tersebut dievaluasi berdasarkan aspek kreativitas, keterbacaan, relevansi dengan materi ajar, dan potensi untuk meningkatkan motivasi siswa. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru menggunakan Canva dibandingkan

kondisi sebelum pelatihan. Refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok untuk menggali pengalaman, kendala, serta rencana tindak lanjut dari guru setelah mengikuti pelatihan.

Untuk memastikan keberlanjutan dampak pelatihan, tim pengabdian memberikan pendampingan secara daring selama satu minggu setelah kegiatan tatap muka berakhir. Guru didorong untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran baru sesuai dengan mata pelajaran masing-masing, kemudian mempresentasikan hasilnya dalam forum diskusi daring. Fasilitator memberikan umpan balik terhadap produk yang dihasilkan, sehingga guru dapat melakukan perbaikan. Strategi ini dipilih agar pelatihan tidak berhenti pada kegiatan formal semata, tetapi benar-benar menghasilkan perubahan praktik pembelajaran di kelas.

Secara metodologis, kegiatan ini menggunakan model pelatihan partisipatif yang telah banyak digunakan dalam program pengabdian kepada masyarakat. Model ini dipandang efektif karena menempatkan guru sebagai subjek sekaligus objek pelatihan, sehingga pembelajaran yang terjadi lebih bermakna dan kontekstual. Sejalan dengan pendapat Knowles (1990) tentang teori andragogi, orang dewasa akan lebih termotivasi belajar apabila materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka, serta mereka diberikan kesempatan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini terbukti dalam kegiatan pelatihan di SMK Swasta Al-Azis, di mana guru menunjukkan antusiasme tinggi karena materi pelatihan secara langsung dapat diaplikasikan dalam pekerjaan mereka sehari-hari.

Dengan demikian, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menekankan pada prinsip relevansi, partisipasi aktif, praktik langsung, evaluasi terukur, serta tindak lanjut yang berkelanjutan. Melalui strategi ini diharapkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis Canva benar-benar meningkat, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di SMK Swasta Al-Azis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru SMK Swasta Al-Azis berjalan sesuai dengan rencana yang telah disusun sebelumnya. Seluruh tahapan kegiatan dilaksanakan mulai dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi, hingga pendampingan lanjutan. Antusiasme peserta terlihat sejak awal kegiatan, ditunjukkan dengan kehadiran penuh 30 guru dari berbagai bidang keahlian, baik mata pelajaran umum maupun kejuruan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan nyata guru terhadap keterampilan baru dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis untuk menunjang pembelajaran. Pada tahap awal kegiatan, dilakukan pre-test untuk mengukur pemahaman dasar guru tentang penggunaan aplikasi Canva serta keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih berada pada kategori rendah dalam hal penguasaan aplikasi desain berbasis daring, hanya 20% guru yang pernah mencoba Canva sebelumnya, itupun sebatas penggunaan untuk membuat poster sederhana tanpa diarahkan secara spesifik untuk kebutuhan pembelajaran. Kondisi ini memperkuat asumsi awal bahwa keterbatasan keterampilan digital guru menjadi salah satu kendala utama dalam implementasi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Sesi pertama pelatihan dimulai dengan pengantar mengenai pentingnya inovasi media pembelajaran di era digital. Narasumber menjelaskan konsep media pembelajaran modern yang berbasis visual, interaktif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa abad 21. Guru diajak untuk merefleksikan

pengalaman mengajar mereka selama ini dan membandingkan dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yang menekankan keterampilan 4C, yaitu critical thinking, creativity, collaboration, dan communication. Diskusi interaktif memperlihatkan bahwa guru menyadari adanya kesenjangan antara harapan siswa yang akrab dengan teknologi dengan kondisi pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional. Kesadaran inilah yang kemudian menjadi titik tolak perubahan pola pikir guru dalam memandang media pembelajaran digital.



Gambar 1. Pemberian Materi Pelatihan

Tahapan berikutnya adalah demonstrasi penggunaan Canva. Fasilitator memperkenalkan berbagai fitur Canva mulai dari pembuatan akun, pengaturan layout, pemanfaatan template, pengeditan teks dan gambar, penggunaan ikon dan ilustrasi, hingga integrasi dengan media presentasi. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga peserta dapat mengikuti dengan mudah. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu mengikuti langkah-langkah dasar dengan baik, meskipun beberapa guru yang berusia lebih senior memerlukan pendampingan lebih intensif. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan praktik mandiri di mana setiap peserta diminta untuk membuat media pembelajaran sederhana sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Produk awal yang dihasilkan cukup beragam, mulai dari poster informasi, infografis alur proses, hingga slide presentasi interaktif. Meskipun masih sederhana, produk ini menunjukkan bahwa guru mulai mampu memanfaatkan Canva secara kreatif untuk menyajikan materi.

Pada hari kedua, pelatihan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang lebih kompleks. Guru diajarkan membuat infografis pembelajaran, modul digital, serta video pendek berbasis template Canva. Fasilitator juga memperkenalkan teknik kolaborasi melalui fitur berbagi desain sehingga

guru dapat bekerja sama dalam menyusun media pembelajaran secara tim. Hal ini sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran kolaboratif di sekolah, terutama dalam mengembangkan proyek lintas mata pelajaran. Produk yang dihasilkan pada hari kedua menunjukkan perkembangan signifikan dibandingkan produk awal. Misalnya, guru mata pelajaran kewirausahaan mampu membuat modul digital interaktif tentang strategi pemasaran dengan tampilan visual yang menarik, sementara guru mata pelajaran kesehatan menyusun poster edukasi tentang pola hidup bersih yang dapat dipasang di ruang kelas maupun lingkungan sekolah. Produk-produk tersebut dinilai lebih profesional, komunikatif, dan mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan jelas.

Evaluasi hasil pelatihan dilakukan melalui post-test serta penilaian produk media pembelajaran yang dihasilkan guru. Hasil post-test menunjukkan adanya peningkatan skor rata-rata keterampilan guru sebesar 65% dibandingkan kondisi awal. Sebagian besar guru mengaku lebih percaya diri untuk mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran sehari-hari. Selain itu, respon siswa yang diperoleh melalui uji coba terbatas juga menunjukkan hasil positif. Beberapa guru yang langsung mencoba menggunakan media hasil pelatihan di kelas melaporkan bahwa siswa lebih antusias, aktif berdiskusi, dan menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian Saputra (2022) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena sifatnya yang visual, ringkas, dan mudah dipahami.

Diskusi reflektif yang dilakukan pada akhir kegiatan memperlihatkan bahwa guru merasa pelatihan ini sangat bermanfaat karena memberikan solusi praktis terhadap kendala yang selama ini mereka hadapi. Guru tidak lagi merasa terhambat oleh keterbatasan keterampilan desain, karena Canva menyediakan fitur yang sederhana namun cukup lengkap untuk kebutuhan pendidikan. Beberapa guru bahkan menyampaikan rencana untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dilibatkan dalam membuat desain sebagai bagian dari tugas. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan guru, tetapi juga membuka peluang inovasi pembelajaran yang lebih luas.

Selain keberhasilan, kegiatan ini juga menghadapi beberapa tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan perangkat laptop yang dimiliki guru, sehingga sebagian peserta harus berbagi perangkat selama praktik. Koneksi internet yang tidak selalu stabil juga menjadi kendala dalam mengakses Canva secara daring. Namun, tim pengabdian mengantisipasi dengan menyediakan bahan pelatihan dalam bentuk modul offline serta mendemonstrasikan cara menyimpan desain secara lokal untuk mengurangi ketergantungan pada jaringan internet. Tantangan lain adalah adanya perbedaan tingkat literasi digital antar guru, di mana guru yang lebih muda cenderung lebih cepat menguasai aplikasi dibandingkan guru senior. Namun perbedaan ini justru mendorong terjadinya kolaborasi dan saling membantu di antara peserta, sehingga menciptakan suasana belajar yang positif.

Dari perspektif teoretis, hasil kegiatan ini mendukung teori media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2019) bahwa penggunaan media yang tepat dapat merangsang minat dan perhatian siswa, sekaligus mempermudah pemahaman materi. Canva sebagai media berbasis visual terbukti mampu menghadirkan pesan pembelajaran secara lebih komunikatif. Selain itu, kegiatan ini juga menguatkan pandangan Gilster (1997) tentang pentingnya literasi digital, karena guru yang mampu memanfaatkan informasi digital akan lebih mudah berinovasi dalam proses pembelajaran. Secara praktis, temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Handayani dan Putri (2021) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun materi ajar. Dengan demikian, pelatihan ini tidak

hanya relevan secara lokal di SMK Swasta Al-Azis, tetapi juga dapat direplikasi di sekolah lain dengan kondisi serupa.

Implikasi dari kegiatan ini cukup luas. Pertama, bagi guru, keterampilan menggunakan Canva membuka peluang untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih variatif, seperti modul digital, poster, dan video, yang sebelumnya sulit dibuat tanpa keterampilan desain. Kedua, bagi siswa, media pembelajaran yang menarik meningkatkan motivasi belajar, menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, dan menumbuhkan keterampilan visual literacy yang penting di era informasi. Ketiga, bagi sekolah, kegiatan ini memperkuat citra sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus mendukung program pemerintah dalam mengimplementasikan pembelajaran digital. Keempat, bagi masyarakat luas, peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah akan menghasilkan lulusan yang lebih siap bersaing di dunia kerja yang menuntut keterampilan digital.

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam meningkatkan kapasitas guru di daerah melalui transfer ilmu pengetahuan dan teknologi. Pelatihan semacam ini dapat menjadi model kemitraan antara perguruan tinggi dan sekolah untuk mendorong inovasi pendidikan di daerah. Ke depan, diperlukan program lanjutan yang lebih berkelanjutan, misalnya pengembangan komunitas guru berbasis digital yang dapat saling berbagi desain, pengalaman, dan praktik baik penggunaan Canva. Selain itu, penelitian lebih lanjut juga dapat dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang penggunaan Canva terhadap hasil belajar siswa serta perubahan budaya pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan kegiatan ini menegaskan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva di SMK Swasta Al-Azis berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran digital, memperkuat literasi digital, serta menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Tantangan yang dihadapi dapat diatasi melalui strategi adaptif, dan manfaat yang diperoleh telah dirasakan baik oleh guru, siswa, maupun sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi contoh nyata bagaimana inovasi teknologi sederhana dapat membawa perubahan signifikan dalam kualitas pembelajaran, sekaligus menunjukkan kontribusi nyata program pengabdian kepada masyarakat dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Kesimpulan utama yang dapat ditarik dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan Canva memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk keperluan pembelajaran. Guru yang sebelumnya masih terbatas pengetahuannya mengenai aplikasi desain digital, setelah mengikuti pelatihan ini mampu menghasilkan berbagai produk media pembelajaran, seperti poster, infografis, modul digital, dan presentasi interaktif yang lebih menarik. Produk-produk tersebut terbukti meningkatkan motivasi belajar siswa ketika digunakan di kelas, karena tampilannya lebih komunikatif, visual, dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan kepercayaan diri guru dalam berinovasi. Guru yang sebelumnya enggan mencoba aplikasi baru karena merasa kesulitan, kini lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini penting mengingat literasi digital merupakan salah satu kompetensi inti yang harus dimiliki guru agar mampu menghadapi tantangan Revolusi Industri 4.0 dan

Society 5.0.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Gilster, P. (1997). *Digital literacy*. New York: Wiley Computer Publishing.
- Handayani, F., & Putri, M. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas guru. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45–53.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2017). *Pembelajaran abad 21*. Jakarta: Kemendikbud.
- Knowles, M. S. (1990). *The adult learner: A neglected species* (4th ed.). Houston: Gulf Publishing.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Prastowo, A. (2020). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Saputra, R. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis Canva terhadap motivasi belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 77–86.