



PELATIHAN CANVA FOR EDUCATION: MENINGKATKAN KETERAMPILAN DIGITAL GURU SMP 1 WATANSOPPENG

CANVA FOR EDUCATION TRAINING: ENHANCING DIGITAL SKILLS OF SMP 1 WATANSOPPENG TEACHERS

Zul Fadli¹⁾, Andi Adriani Wahditiya²⁾

¹⁾Universitas Pattimura

zf.fadli12@gmail.com

²⁾Universitas Pattimura

andiadrianiwahditiya@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan Canva for Education bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru di SMP 1 Watansoppeng, terutama dalam penggunaan teknologi desain grafis untuk membuat materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Pelatihan ini diikuti oleh 22 guru dari berbagai mata pelajaran, yang mendapatkan pengenalan tentang cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat slide presentasi, infografis, dan poster edukatif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan digital peserta, dengan 85% peserta mampu membuat materi ajar menggunakan Canva. Selain itu, para peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dalam berkolaborasi dan berbagi pengalaman selama sesi diskusi kelompok. Meskipun ada tantangan terkait durasi pelatihan yang terbatas, mayoritas peserta merasa lebih percaya diri untuk mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran mereka. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kualitas pengajaran dan pembelajaran di SMP 1 Watansoppeng.

Kata Kunci: Pelatihan, Canva for Education, keterampilan digital, guru, materi pembelajaran, teknologi, desain grafis, pembelajaran kreatif, kolaborasi.

ABSTRACT

The Canva for Education training aimed to enhance the digital skills of teachers at SMP 1 Watansoppeng, particularly in using graphic design technology to create more creative and engaging learning materials. The training was attended by 22 teachers from various subjects, who were introduced to using Canva to create slide presentations, infographics, and educational posters. The results showed a significant improvement in participants' digital skills, with 85% of them able to create learning materials using Canva. Additionally, participants demonstrated high enthusiasm in collaborating and sharing experiences during group discussions. Although there were challenges related to the limited duration of the training, most participants felt more confident in integrating Canva into their teaching practices. This training had a positive impact on the quality of teaching and learning at SMP 1 Watansoppeng.

Keywords: Training, Canva for Education, digital skills, teachers, learning materials, technology, graphic design, creative learning, collaboration.

PENDAHULUAN

Pada era digital yang semakin berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada alat bantu pembelajaran seperti proyektor dan komputer, tetapi juga melibatkan berbagai aplikasi dan platform digital yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran. Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan oleh pendidik untuk memperkaya materi pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan siapa saja, termasuk guru, untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dengan mudah.

Pendidikan di Indonesia, terutama pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), menghadapi tantangan besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang tidak hanya mengutamakan penguasaan materi, tetapi juga kemampuan untuk menyajikan informasi secara kreatif dan inovatif. Pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa menjadi salah

satu faktor utama dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar (Adriani et al., 2023). Oleh karena itu, penggunaan teknologi seperti Canva for Education menjadi sangat relevan dalam konteks ini, mengingat kemampuan platform ini untuk menghasilkan desain grafis yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

Salah satu tujuan dari pendidikan adalah menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki pengetahuan, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Di sisi lain, guru sebagai pendidik memegang peran penting dalam mengelola dan menyampaikan proses pembelajaran. Dengan meningkatnya penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan digital bagi guru menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan. Keterampilan ini tidak hanya terbatas pada kemampuan menggunakan perangkat keras seperti komputer atau ponsel pintar, tetapi juga mencakup kemampuan untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital dalam mendukung proses pembelajaran. Sebagai contoh, aplikasi seperti Canva for Education memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih bervariasi, seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya, yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Fahrudin & Pamungkas, 2022).

Namun, meskipun Canva memiliki berbagai fitur yang bermanfaat, tidak semua guru memahami cara menggunakannya secara maksimal. Berdasarkan observasi awal, banyak guru yang masih merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis, baik karena keterbatasan waktu, pengetahuan, maupun pengalaman. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mendapatkan pelatihan yang memadai agar dapat memanfaatkan Canva for Education dengan optimal. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital para guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan keterampilan tersebut, diharapkan para guru dapat lebih mudah beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan lebih percaya diri dalam menggunakan berbagai alat bantu digital dalam mengajar.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMP 1 Watansoppeng, sebuah sekolah yang memiliki komitmen untuk terus meningkatkan kualitas pengajaran melalui pemanfaatan teknologi. Sebanyak 22 guru dari berbagai mata pelajaran turut serta dalam pelatihan ini. Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan Canva for Education sebagai alat yang dapat membantu guru dalam mendesain berbagai materi pembelajaran, seperti slide presentasi, infografis, dan materi visual lainnya. Dengan pemahaman dan keterampilan yang lebih baik dalam menggunakan Canva, diharapkan guru dapat menyajikan materi yang lebih menarik dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Henukh et al., 2024), penggunaan teknologi dalam pembelajaran, termasuk aplikasi desain grafis, terbukti dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Visualisasi yang menarik dapat membantu siswa memahami konsep yang sulit, serta membuat mereka lebih termotivasi untuk belajar. Hal ini sangat relevan dengan tujuan pelatihan Canva for Education yang diselenggarakan, yaitu untuk memberikan keterampilan kepada guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih dinamis dan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih efektif. Seiring dengan perkembangan zaman, keterampilan digital menjadi kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan yang praktis, di mana para peserta tidak hanya diberi materi teori, tetapi juga langsung diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang didapat melalui latihan-latihan yang melibatkan pembuatan desain materi pembelajaran menggunakan Canva. Hal ini bertujuan agar guru dapat langsung merasakan manfaat dari aplikasi tersebut dan mengimplementasikannya dalam kegiatan belajar mengajar mereka. Diharapkan, dengan pelatihan yang praktis dan berbasis pengalaman ini, para guru akan lebih mudah memahami cara kerja Canva dan dapat menggunakannya secara mandiri di kelas.

Selain itu, pelatihan ini juga mencakup berbagai tips dan trik dalam mengoptimalkan fitur-fitur Canva, seperti penggunaan template, pengaturan layout, dan integrasi dengan platform lain seperti Google Classroom. Dengan begitu, para guru dapat menyusun materi

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Adapun topik-topik yang dibahas dalam pelatihan ini meliputi pembuatan desain presentasi yang menarik, pembuatan infografis untuk materi pelajaran, serta cara membuat poster edukatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa.

Pelatihan Canva for Education ini juga bertujuan untuk menciptakan komunitas guru yang dapat saling berbagi pengalaman dan ide dalam menggunakan teknologi untuk pendidikan. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak hanya terjadi di dalam ruang kelas, tetapi juga dapat diperluas melalui jejaring sosial antar guru. Hal ini sejalan dengan konsep Community of Practice (CoP), yang diusulkan oleh Lave dan Wenger (1991) dalam (Iramaynti et al., 2023), yang menyatakan bahwa pembelajaran dapat terjadi secara kolaboratif melalui interaksi dalam suatu komunitas yang memiliki minat dan tujuan yang sama. Dalam hal ini, pelatihan Canva for Education dapat menjadi salah satu wadah untuk membangun komunitas guru yang semakin terbuka terhadap pemanfaatan teknologi dalam pendidikan.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan Canva for Education yang dilaksanakan di SMP 1 Watansoppeng ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi para guru, baik dalam hal peningkatan keterampilan digital mereka maupun dalam hal kualitas pengajaran yang lebih baik. Dengan menguasai berbagai alat dan aplikasi digital, guru dapat lebih kreatif dan inovatif dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan juga akan mempermudah guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital saat ini.

BAHAN DAN METODE

Dalam pelaksanaan pelatihan Canva for Education, beberapa bahan dan alat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar dan mencapai tujuan pelatihan, yaitu untuk meningkatkan keterampilan digital para guru dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat bantu desain grafis untuk pembelajaran. Bahan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah:

1. Canva for Education:

Aplikasi utama yang diperkenalkan dalam pelatihan ini adalah Canva for Education. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang dapat diakses melalui komputer atau perangkat mobile. Dalam versi pendidikan (Canva for Education), aplikasi ini menyediakan berbagai fitur gratis yang bisa dimanfaatkan oleh para guru, seperti template pembelajaran, elemen desain, foto, dan ikon yang mendukung pembuatan materi ajar yang kreatif dan menarik.

2. Laptop/Komputer:

Setiap peserta menggunakan perangkat komputer atau laptop untuk mengakses Canva. Komputer ini dilengkapi dengan koneksi internet yang stabil untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran daring serta pengunduhan template dan elemen desain yang digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran.

3. Materi Pelatihan:

Materi pelatihan yang digunakan mencakup panduan penggunaan Canva, tutorial langkah demi langkah tentang cara membuat desain grafis, serta contoh aplikasi Canva dalam pembuatan materi ajar, seperti poster, slide presentasi, dan infografis. Materi ini disusun dalam bentuk presentasi yang mudah diikuti oleh peserta dan disertai dengan latihan-latihan praktis.

4. Panduan Langkah-demi-Langkah:

Setiap peserta diberikan panduan tertulis yang berisi langkah-langkah praktis dalam menggunakan Canva, termasuk cara membuat desain, mengedit template, serta menambahkan elemen-elemen grafis yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Panduan ini juga mencakup berbagai tips dan trik dalam mendesain materi ajar agar lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

5. Sumber Daya Internet:

Dalam pelatihan ini, internet menjadi bahan penting yang memungkinkan peserta untuk mengakses Canva for Education secara langsung. Koneksi internet juga digunakan untuk

mengunduh berbagai template atau elemen tambahan yang mungkin dibutuhkan peserta dalam proses pembuatan desain.

Pelatihan ini menggunakan pendekatan yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta, dengan metode yang mengutamakan pembelajaran berbasis praktik. Pelatihan dilaksanakan dengan tiga tahap utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut adalah penjelasan rinci mengenai setiap tahap pelatihan:

1. Persiapan Pelatihan

a. Identifikasi Kebutuhan:

Sebelum pelatihan, dilakukan identifikasi kebutuhan melalui survei singkat yang dikirimkan kepada para peserta. Survei ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan digital peserta, serta harapan mereka terhadap pelatihan Canva for Education. Dari survei ini, diketahui bahwa sebagian besar guru sudah familiar dengan penggunaan teknologi dasar, namun masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis untuk kebutuhan pengajaran.

b. Penyusunan Materi:

Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan, materi pelatihan disusun dengan mengutamakan penggunaan fitur-fitur Canva yang paling relevan bagi para guru, seperti pembuatan slide presentasi, infografis, dan poster edukatif. Materi pelatihan juga mencakup tips untuk menggunakan Canva secara efektif dalam konteks pendidikan.

c. Pengaturan Perangkat dan Koneksi:

Mengingat pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan daring (online), semua peserta diminta untuk membawa perangkat laptop/komputer yang dilengkapi dengan koneksi internet yang stabil. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan uji coba perangkat dan koneksi untuk memastikan kelancaran proses pelatihan.

2. Pelaksanaan Pelatihan

a. Pembukaan:

Pelatihan dibuka dengan penjelasan singkat mengenai tujuan dan manfaat penggunaan Canva for Education dalam konteks pengajaran. Peserta diberikan gambaran umum tentang aplikasi Canva, serta cara membuat akun dan memulai desain di Canva.

b. Sesi Demonstrasi:

Pada tahap ini, fasilitator melakukan demonstrasi langsung mengenai cara menggunakan Canva. Peserta diperkenalkan dengan berbagai template dan fitur Canva yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan materi ajar, seperti template presentasi, poster, dan infografis. Demonstrasi ini disertai dengan penjelasan mengenai cara memilih template yang sesuai dengan jenis materi ajar yang ingin dibuat dan cara mengedit elemen-elemen dalam template tersebut.

c. Latihan Mandiri:

Setelah sesi demonstrasi, peserta diberikan waktu untuk mencoba membuat desain mereka sendiri. Setiap peserta diberi tugas untuk membuat satu desain materi pembelajaran, seperti slide presentasi untuk suatu topik pembelajaran atau poster edukatif. Peserta dibimbing langsung oleh fasilitator selama sesi ini dan diberi kesempatan untuk bertanya jika ada kendala atau kesulitan dalam menggunakan aplikasi.

d. Diskusi Kelompok:

Setelah sesi latihan mandiri, peserta dibagi dalam kelompok kecil untuk berdiskusi mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan Canva. Kelompok ini juga diminta untuk berbagi hasil desain yang telah mereka buat dan memberikan umpan balik satu sama lain. Diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva secara optimal.

e. Penyelesaian Tugas:

Sebagai penutup, peserta diberi tugas untuk mengembangkan materi ajar berbasis Canva yang akan digunakan dalam kelas mereka. Tugas ini dirancang untuk memastikan bahwa peserta dapat mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan ke dalam kegiatan pembelajaran nyata di sekolah.

3. Evaluasi

a. Evaluasi Proses:

Evaluasi dilakukan secara terus-menerus selama pelatihan melalui observasi terhadap partisipasi aktif peserta selama sesi latihan dan diskusi. Fasilitator memberikan umpan balik langsung mengenai hasil desain yang dibuat oleh peserta, serta memberikan saran untuk perbaikan.

b. Evaluasi Hasil:

Setelah pelatihan selesai, peserta diminta untuk mengisi formulir evaluasi mengenai pengalaman mereka selama pelatihan. Formulir ini berisi pertanyaan terkait kepuasan peserta terhadap materi, metode pelatihan, serta tingkat pemahaman dan keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan.

c. Tindak Lanjut:

Sebagai tindak lanjut, para peserta diharapkan untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam pelatihan ke dalam proses pembelajaran di kelas. Selain itu, fasilitator juga menyediakan forum daring bagi peserta untuk berbagi pengalaman dan bertanya mengenai penggunaan Canva for Education setelah pelatihan selesai.

Dengan metode yang berbasis pada praktek langsung dan interaksi antar peserta, diharapkan pelatihan ini dapat efektif dalam meningkatkan keterampilan digital guru dan memotivasi mereka untuk memanfaatkan Canva dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan Canva for Education di SMP 1 Watansoppeng berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatkan keterampilan digital guru dan memperkenalkan aplikasi desain grafis Canva sebagai alat untuk meningkatkan kualitas materi ajar. Dengan diikuti oleh 22 orang guru dari berbagai mata pelajaran, pelatihan ini diadakan untuk memberikan keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak yang positif dan signifikan, baik dari sisi keterampilan penggunaan teknologi oleh para peserta maupun pada kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan.

Peningkatan Keterampilan Digital Guru

Pada awal pelatihan, sebagian besar peserta memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi, namun tidak terbiasa dengan aplikasi desain grafis seperti Canva. Melalui sesi-sesi pembelajaran yang intensif, mulai dari pengenalan Canva, pembuatan akun, hingga latihan membuat berbagai jenis desain materi ajar, peserta menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Beberapa peserta yang sebelumnya merasa kesulitan dalam menggunakan alat desain digital kini dapat dengan mudah memanfaatkan Canva untuk membuat desain yang lebih profesional dan menarik.

Peningkatan keterampilan ini juga tercermin dalam hasil evaluasi yang dilakukan di akhir pelatihan. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh fasilitator, 85% peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan aplikasi Canva, dengan fokus utama pada keterampilan membuat slide presentasi, infografis, dan poster edukatif.

Berikut adalah hasil survei keterampilan yang dilakukan sebelum dan sesudah pelatihan, yang menggambarkan seberapa besar peningkatan keterampilan yang dialami peserta:

Tabel 1. Hasil Survei Keterampilan Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Aspek Keterampilan	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)	Persentase Peningkatan (%)
Kemampuan Menggunakan Canva	45	85	40
Kemampuan Membuat Desain Slide Presentasi	50	80	30
Kemampuan Membuat Infografis/Poster	40	75	35
Penguasaan Fitur Canva (Template, Elemen)	55	90	35

Sumber: Hasil Kegiatan, 2025.

Dari tabel tersebut, dapat dilihat bahwa setelah mengikuti pelatihan, peserta mengalami peningkatan yang signifikan di hampir semua aspek keterampilan digital yang diukur. Peningkatan terbesar terjadi pada kemampuan peserta dalam menggunakan Canva untuk mendesain berbagai jenis materi ajar, di mana lebih dari 80% peserta merasa lebih percaya diri untuk memanfaatkan aplikasi tersebut.

Pembuatan Materi Pembelajaran yang Kreatif

Salah satu tujuan utama pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas para guru dalam membuat materi ajar yang menarik. Sebelum pelatihan, banyak guru yang masih menggunakan bahan ajar tradisional yang kurang variatif, seperti teks dalam format PowerPoint atau papan tulis. Namun, setelah pelatihan, peserta berhasil menciptakan berbagai jenis materi ajar menggunakan Canva, seperti slide presentasi yang lebih menarik, infografis yang menggambarkan proses atau konsep, serta poster edukatif yang dapat dipasang di ruang kelas untuk memperkaya pembelajaran.

Sebagai contoh, seorang guru mata pelajaran IPA berhasil membuat infografis yang menggambarkan siklus air dengan elemen grafis yang mudah dipahami siswa. Selain itu, beberapa guru Bahasa Indonesia juga menciptakan poster tentang penggunaan tanda baca yang disertai dengan contoh penggunaan dalam kalimat. Guru-guru Matematika juga menciptakan slide presentasi yang berisi rumus-rumus matematika dengan penjelasan visual yang menarik. Tabel berikut ini menggambarkan jenis materi pembelajaran yang dihasilkan oleh para peserta pelatihan:

Tabel 2. Materi Pembelajaran yang Dihasilkan

Mata Pelajaran	Jenis Materi Ajar yang Dibuat	Jumlah Peserta yang Membuat
Bahasa Indonesia	Poster Edukatif tentang Tanda Baca	5 orang
IPA	Infografis tentang siklus air	4 orang
Matematika	Slide presentasi tentang rumus matematika	6 orang
Sejarah	Poster dan timeline Sejarah	3 orang
Bahasa Inggris	Slide presentasi tentang tenses	4 orang

Sumber: Hasil Kegiatan, 2025.

Sebagian besar peserta merasa bahwa dengan menggunakan **Canva**, mereka dapat lebih mudah menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh siswa. Mereka juga merasa desain yang dibuat dengan Canva memberikan **nilai tambah** bagi proses pembelajaran karena lebih menarik dan memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi.

Kolaborasi dan Diskusi Antarguru

Pelatihan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi peserta untuk belajar secara mandiri, tetapi juga untuk berkolaborasi dengan rekan guru lainnya. Dalam sesi diskusi kelompok, peserta diberikan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan saling memberikan umpan balik mengenai materi yang telah mereka buat. Banyak guru yang saling berbagi tips dan trik dalam menggunakan Canva, serta bagaimana cara mereka mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat membuat desain.

Diskusi ini tidak hanya memperkaya pemahaman para peserta mengenai cara memanfaatkan Canva, tetapi juga membangun rasa komunitas di antara para guru. Beberapa guru bahkan berencana untuk terus melakukan kolaborasi setelah pelatihan selesai, baik dengan cara berbagi materi ajar yang mereka buat maupun dengan memberikan umpan balik satu sama lain.

Hasil dari diskusi kelompok ini sangat positif, dengan banyak guru yang mengungkapkan keinginan untuk terus berbagi pengalaman dan hasil karya mereka melalui forum daring yang akan dibuat oleh fasilitator. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya belajar selama pelatihan, tetapi juga berkomitmen untuk menerapkan pembelajaran secara berkelanjutan.

Untuk mengukur keberhasilan pelatihan, evaluasi dilakukan melalui formulir umpan balik yang diisi oleh peserta di akhir kegiatan. Hasil evaluasi ini memberikan gambaran yang jelas tentang tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan serta area yang masih perlu diperbaiki. Berikut adalah hasil evaluasi yang dikumpulkan dari peserta:

Tabel 3. Evaluasi dan Umpan Balik Peserta

Aspek Evaluasi	Skor Rata-rata (1-5)	Persentase Kepuasan (%)
Keterampilan Digital yang Diperoleh	4,5	90
Materi Pelatihan (Kesesuaian dengan Kebutuhan)	4,6	92
Durasi Pelatihan	3,9	78
Fasilitator (Keterampilan Pengajaran)		94
Penggunaan Aplikasi Canva for Education	4,8	96

Sumber: Hasil Kegiatan, 2025.

Dari hasil evaluasi di atas, dapat dilihat bahwa sebagian besar peserta merasa sangat puas dengan pelatihan ini. Mereka memberikan skor yang sangat tinggi terhadap materi pelatihan, keterampilan yang diperoleh, serta fasilitator yang memandu pelatihan. Namun, ada sedikit masukan terkait durasi pelatihan yang dirasa terlalu singkat, mengingat banyaknya fitur yang perlu dipelajari dalam Canva. Oleh karena itu, beberapa peserta berharap untuk adanya pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang.

Tindak Lanjut Pasca-Pelatihan

Sebagai bagian dari tindak lanjut, peserta diharapkan untuk mengimplementasikan keterampilan yang telah dipelajari dalam pengajaran mereka. Para peserta juga diminta untuk mengirimkan materi ajar yang telah mereka buat menggunakan Canva, yang kemudian akan dianalisis lebih lanjut oleh fasilitator. Forum daring yang akan dibuat pasca-pelatihan bertujuan untuk menjaga kolaborasi antara guru dan memberikan ruang bagi mereka untuk berbagi pengalaman serta materi ajar yang telah mereka buat.

Selain itu, evaluasi lanjutan akan dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan Canva sudah diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Fasilitator juga akan memberikan umpan balik kepada peserta mengenai penggunaan Canva dalam konteks pendidikan, serta memberikan saran-saran untuk meningkatkan kualitas desain yang dibuat.

PEMBAHASAN

Pelatihan Canva for Education yang dilaksanakan di SMP 1 Watansoppeng memberikan sejumlah temuan penting terkait penerapan teknologi desain grafis dalam konteks pendidikan. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan alat desain yang mudah digunakan, tetapi juga untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran melalui teknologi. Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dijelaskan sebelumnya, beberapa hal yang perlu dibahas meliputi: efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan digital guru, tantangan yang dihadapi oleh peserta, relevansi penggunaan Canva dalam pembelajaran, dan saran untuk pelatihan lanjutan.

Pentingnya Peningkatan Keterampilan Digital Guru

Salah satu hasil yang paling menonjol dari pelatihan ini adalah peningkatan keterampilan digital para guru. Seiring dengan perkembangan era Pendidikan 4.0, keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh pendidik (Lestari et al., 2022). Dengan semakin banyaknya alat dan platform digital yang digunakan dalam pembelajaran, guru dituntut untuk terus beradaptasi agar dapat memberikan pengalaman belajar yang berkualitas bagi siswa.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah disajikan, terlihat bahwa ada peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk menggunakan Canva sebagai alat desain

pembelajaran. Sebelum pelatihan, hanya 45% peserta yang merasa percaya diri dalam menggunakan Canva, namun setelah pelatihan, angka ini meningkat tajam hingga 85%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memberikan dampak langsung terhadap peningkatan keterampilan teknologi peserta, khususnya dalam membuat materi ajar berbasis desain grafis.

Peningkatan keterampilan digital ini sejalan dengan penelitian oleh Harrison & Rainer (2018) dalam (Maharani et al., 2022) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan digital guru, yang pada gilirannya berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan penguasaan alat desain seperti Canva, guru dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Relevansi Canva for Education dalam Pembelajaran

Pelatihan ini menunjukkan bahwa Canva for Education merupakan alat yang sangat relevan dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Canva, dengan antarmuka yang ramah pengguna dan berbagai fitur yang mudah diakses, memungkinkan guru untuk membuat materi ajar dalam bentuk slide presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya. Sebagai platform berbasis web, Canva memungkinkan akses yang fleksibel, baik di perangkat komputer maupun mobile.

Dalam konteks pendidikan, visualisasi informasi memainkan peran penting dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang abstrak. Mayer (2009) dalam (Nurhayati et al., 2022) menjelaskan teori Cognitive Theory of Multimedia Learning bahwa pembelajaran yang menggunakan kombinasi teks dan visual dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan teks saja. Oleh karena itu, penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan daya serap siswa.

Sebagai contoh, dalam pelatihan ini, seorang guru IPA berhasil membuat infografis siklus air yang memvisualisasikan proses-proses tersebut secara jelas dengan gambar, simbol, dan teks yang mudah dipahami. Begitu pula dengan guru Bahasa Indonesia yang membuat poster edukatif tentang tanda baca. Penggunaan desain visual ini memudahkan siswa untuk memahami konsep yang diajarkan dan mengingatnya lebih baik. Canva memberikan kesempatan kepada guru untuk mendesain materi pembelajaran dengan elemen visual yang menarik, sesuai dengan prinsip-prinsip desain instruksional yang sudah terbukti efektif dalam meningkatkan pembelajaran (Patriot et al., 2023).

Tantangan yang Dihadapi oleh Peserta

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital guru, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh peserta. Salah satu tantangan utama adalah waktu yang terbatas untuk mempelajari seluruh fitur Canva secara mendalam. Canva memiliki berbagai macam template, elemen desain, dan fitur lainnya yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang sangat beragam dan kreatif. Namun, dengan durasi pelatihan yang terbatas, beberapa peserta merasa kesulitan untuk menggali semua potensi aplikasi ini.

Sebagai contoh, beberapa guru merasa kesulitan untuk menggunakan fitur-fitur lanjutan seperti pembuatan animasi atau penggunaan fungsi kolaborasi yang memungkinkan beberapa orang bekerja pada desain yang sama secara bersamaan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun pelatihan memberikan peningkatan yang signifikan, guru masih perlu waktu lebih banyak untuk memaksimalkan penggunaan Canva secara efektif.

Selain itu, meskipun sebagian besar peserta memiliki akses ke perangkat dan internet yang memadai, ada tantangan terkait keterbatasan infrastruktur yang dapat menghambat implementasi teknologi di beberapa sekolah, terutama di daerah terpencil. (Warmansyah et al., 2022) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ketimpangan dalam akses teknologi dapat memperburuk kesenjangan pendidikan, terutama di daerah yang belum memiliki infrastruktur yang memadai. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa akses ke teknologi ini dapat merata di seluruh sekolah.

Pengaruh Kolaborasi dan Diskusi Antar Guru

Salah satu aspek positif dari pelatihan ini adalah kesempatan untuk berkolaborasi dan berdiskusi dengan rekan-rekan sejawat. Diskusi kelompok dan berbagi pengalaman selama pelatihan memberikan ruang bagi guru untuk saling memberikan umpan balik serta tips dan trik dalam menggunakan Canva. Hal ini sangat penting karena belajar dari pengalaman rekan sejawat dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan mereka dalam mengatasi masalah yang dihadapi.

Community of Practice (CoP), yang pertama kali diperkenalkan oleh Lave dan Wenger (1991), adalah konsep yang relevan untuk menjelaskan bagaimana komunitas guru yang berbagi pengetahuan dan pengalaman dapat meningkatkan keterampilan individu dalam menggunakan teknologi. Dalam hal ini, forum diskusi yang terbentuk selama pelatihan berperan penting dalam memperkuat pembelajaran kolektif di antara para peserta. Beberapa guru bahkan berencana untuk melanjutkan kolaborasi ini melalui platform daring, sehingga pembelajaran tidak terbatas hanya pada waktu pelatihan, tetapi dapat berlanjut secara berkelanjutan.

Rekomendasi untuk Pelatihan Lanjutan

Berdasarkan evaluasi yang dilakukan di akhir pelatihan, terdapat beberapa rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas pelatihan selanjutnya. Salah satu saran utama dari peserta adalah perpanjangan durasi pelatihan. Beberapa peserta merasa waktu yang diberikan terlalu singkat untuk menguasai seluruh fitur Canva, terutama fitur lanjutan seperti pembuatan animasi atau desain kolaboratif. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang dapat membantu peserta untuk lebih menguasai penggunaan Canva dalam konteks pendidikan.

Selain itu, pemberian materi tambahan mengenai integrasi Canva dengan platform lain, seperti *Google Classroom* atau *Microsoft Teams*, akan memberikan nilai tambah bagi para peserta. Integrasi ini memungkinkan guru untuk tidak hanya membuat desain materi ajar, tetapi juga mendistribusikan dan berkolaborasi dengan siswa secara lebih efisien. Tamulonis & Hendayana (2019) dalam studi mereka menyarankan bahwa integrasi antara teknologi desain dan platform pembelajaran daring sangat penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih holistik dan terintegrasi.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva for Education di SMP 1 Watansoppeng berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan digital para guru dan memperkenalkan penggunaan alat desain grafis dalam pembelajaran. Peningkatan keterampilan yang signifikan, penciptaan materi ajar yang kreatif, serta kolaborasi antar guru menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak yang positif terhadap kualitas pendidikan. Namun, tantangan terkait durasi pelatihan dan infrastruktur teknologi tetap perlu mendapat perhatian untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Pelatihan *Canva for Education* yang dilaksanakan di SMP 1 Watansoppeng berhasil mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan digital guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Dengan diikuti oleh 22 guru dari berbagai mata pelajaran, pelatihan ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan Canva dan teknologi dalam pengajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan para guru, dengan lebih dari 80% peserta mampu membuat desain menarik seperti slide presentasi, infografis, dan poster edukatif. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk berkolaborasi dan berbagi pengalaman, meningkatkan komitmen mereka untuk terus belajar dan berbagi materi ajar di masa mendatang.

Untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa mendatang, beberapa saran dapat dipertimbangkan. Pertama, durasi pelatihan sebaiknya diperpanjang agar peserta memiliki cukup waktu untuk menguasai fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, seperti animasi dan pembuatan video. Kedua, pelatihan lanjutan atau sesi pendampingan pasca-pelatihan dapat

diadakan untuk membantu peserta mengatasi tantangan yang muncul saat menerapkan Canva dalam pembelajaran sehari-hari. Ketiga, peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah-sekolah, khususnya di daerah terpencil, sangat penting agar pelatihan dapat diakses secara maksimal. Selain itu, integrasi Canva dengan platform pembelajaran lainnya seperti *Google Classroom* dapat memperluas manfaatnya. Evaluasi berkala dan penyediaan modul pelatihan yang komprehensif juga penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam pengajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan pendampingan media pembelajaran Canva for Education bagi guru bahasa SMA se-Kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177.
- Fahrudin, A., & Pamungkas, A. D. (2022). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan keterampilan pembuatan e-presentation dengan aplikasi Canva for Education. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 1(3), 76–81.
- Henukh, A., Riwu, L., & Parlindungan, J. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva For Education di SMAS YPK Merauke. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–8.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Diniya, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSEE)*, 2(1), 47–54.
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768.
- 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.
- Patriot, E. A., Siahaan, S. M., Nurani, D. C., Agung, A., Firansilady, A., Kalsum, U., Nabilah, R., & Lia, R. S. (2023). Pembuatan media infografis melalui pelatihan dan pendampingan desain media pembelajaran berbasis Canva for Education bagi guru-guru SD di Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(2), 24–32.
- Warmansyah, J., Komalasari, E., Yuningsih, R., Sari, M., Rahmadani, W., Putri, H., Data, M. R., & Yanti, E. P. (2022). Pelatihan Canva For Education untuk Guru PAUD Se Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal ABDI PAUD*, 3(2), 34–44.