

# Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung

Muhammad Junaidi<sup>1)\*</sup>, Saddam Hussain Inonu<sup>2)</sup>, Yuli Syafitri<sup>3)</sup>, Usman Rizal<sup>4)</sup>, Rusdan<sup>5)</sup>, Ketut Prtayasa<sup>6)</sup>

<sup>1)</sup> Institut Bakti Nusantara

Jl. Pramuka, Labuhan Ratu II, Way Jepara, Lampung Timur

<sup>2)4)5)6)</sup> Universitas Satu Nusa

Jl. ZA. Pagar Alam No.17A 35141 Bandar Lampung Lampung

<sup>3)</sup> Institute Teknologi Bisnis dan Bahasa Dian Cipta Cendikia

Jl. Cut Nyak Dien No. 65 Durian Payung Palapa Bandar Lampung

<sup>1)</sup>[Muhammadjunaidi1180@gmail.com](mailto:Muhammadjunaidi1180@gmail.com)

<sup>2)</sup>[saddam.inonu@yahoo.com](mailto:saddam.inonu@yahoo.com)

<sup>3)</sup>[ayulisyafitri@gmail.com](mailto:ayulisyafitri@gmail.com)

<sup>4)</sup>[usmanrizalxxx@gmail.com](mailto:usmanrizalxxx@gmail.com)

<sup>5)</sup>[rusdangun@gmail.com](mailto:rusdangun@gmail.com)

<sup>6)</sup>[ketutpartayasa65@gmail.com](mailto:ketutpartayasa65@gmail.com)

Jejak artikel:

Unggah artikel 6 November 2023;  
Perbaikan 7 November 2023;  
Diterima 8 November 2023;  
Tersedia online 10 November 2023

Kata kunci:

Kompetensi Guru  
Media Pembelajaran  
Aplikasi  
Canva

**Abstrak**

Upaya peningkatan mutu Pendidikan di Indonesia yang tertuang Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, yang menyatakan bahwa pembangunan nasional dalam bidang Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mewujudkan masyarakat yang adil, Makmur, dan beradab berdasarkan Undang-undang dasar 1945 dan Pancasila. Kegiatan Pengabdian ini adalah upaya peningkatkan kompetensi guru yang dibutuhkan kegiatan pendampingan atau pelatihan pada guru SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Perkembangan teknologi yang begitu cepat sekolah juga harus siap menghadapi tantangan dari sisi akademik, keilmuan ataupun sumber daya manusia. Teknologi berkembang dan kini menjadi kebutuhan semua kalangan membuat media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan. Pendampingan ini berupa pendampingan desain media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat meningkatkan kompetensi guru SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Analisa kegiatan pengabdian ini menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui keefektifan kegiatan pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman secara signifikan membuat desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva sehingga pembelajaran bias lebih baik.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran atau bahan ajar baik itu elektronik, interaktif, dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, dalam Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023) Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik telah menjadi suatu keharusan bagi guru-guru SMA yang berdedikasi. Dunia pendidikan di saat ini di upayakan untuk slalu memberikan pembaharuan dalam segala bidang ilmu pengetahuan sehingga dapat mengikuti perubahan dunia yang begitu cepat. Upaya dalam meningkatkan mutu Pendidikan ini yaitu

\* Corresponding author

tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa pembangunan nasional dalam bidang Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mewujudkan masyarakat yang adil, Makmur, dan beradab berdasarkan Undang-undang dasar 1945 dan Pancasila. Dalam mendukung kegiatan tersebut yaitu meningkatkan kompetensi guru di butuhkan kegiatan pelatihan pelatihan. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah dalam bentuk electronic presentation. E-Presentation merupakan penerapan teknologi yang menghadirkan efektifitas pada aktivitas pembelajaran. Konsep e-presentation ialah guru dan siswa memanfaatkan teknologi yang ada kapanpun dan dimanapun secara real time, tidak perlu dilakukan secara tatap muka. Dewasa ini sekolah juga harus siap menghadapi tantangan dari sisi akademik, keilmuan ataupun sumber daya manusia. Teknologi berkembang dan kini menjadi kebutuhan semua kalangan membuat media pembelajaran yang digunakan juga harus disesuaikan.

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran atau bahan ajar baik itu elektronik, interaktif, dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, dalam Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik telah menjadi suatu keharusan bagi guru-guru SMA yang berdedikasi Guru yang profesional selain mampu memanfaatkan media pembelajaran digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga mampumendesain media pembelajaran sendiri (Roesminingsih, et al, 2020). Dalam rangka memenuhi tuntutan ini, *canva for education* telah muncul sebagai alat yang sangat berharga dan transformative. Canva for education adalah sebuah platform desain grafis online yang dirancang khusus untuk dunia pendidikan. Dengan fitur-fitur intuitif dan beragam, canva for education memungkinkan guru-guru SMA untuk dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang memikat, dari presentasi hingga poster, infografis, dan banyak lagi. Penggunaan media pembelajaran *canva for education* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran

Aplikasi *e-presentation Canva*, adalah aplikasi yang dibuat pada tahun 2009 ini disebut sebagai aplikasi inovatif karena berpotensi menggeser PowerPoint. Kelebihan Canva adalah fitur kanvas yang tidak terbatas dan menghadirkan gaya presentasi yang memberikan keleluasaan kepada pengguna untuk menyunting slide secara online. Aplikasi Canva merupakan aplikasi gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan bahkan saat mendesain media pembelajaran. Canva adalah aplikasi online yang memungkinkan Anda untuk membuat media pembelajaran. Situs web ini dapat diakses melalui [www.canva.com](http://www.canva.com).

Pada saat ini, SMK Ma'arif 3 Pesawaran belum banyak guru yang menggunakan PowerPoint dan hanya beberapa guru saja yang sudah menggunakan media pembelajaran berbasis canva untuk mengajar di kelas karena efektifitasnya sebagai media e-presentation, PowerPoint juga memungkinkan guru menggunakan waktu untuk mengajar materi yang ditampilkan pada slide secara interaktif, berkolaborasi dengan siswa dengan menghindari penulisan yang terlalu panjang di papan tulis. Namun disisi lain, PowerPoint juga punya beberapa kelemahan, salah satunya fitur offline dan keterbatasan media tampilan, tidak dapat diakses secara online kapanpun dan dimanapun, yang membuat agak sulit untuk menemukan dokumen.

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru SMK Ma'arif 3 Pesawaran tentang mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang menjadi salah satu media pembelajaran yang menarik. Infrastruktur teknologi informasi yang terdapat di SMK Ma'arif 3 Pesawaran saat ini cukup baik, Saat ini, proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan pengajar di sekolah tersebut sesuai dengan hasil evaluasi masih banyak terdapat yang menggunakan metode konvensional dan belum semuanya memanfaatkan media teknologi informasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran, sehingga memberikan sedikit kendala dalam proses penyampaian materi yang diberikan kepada siswa karena harus menggunakan tulisan di papan tulis serta buku-buku. Dalam rangka peningkatan wawasan dan ilmu pengetahuan serta kemampuan Bapak dan Ibu Guru SMK Ma'arif 3 Pesawaran, maka diperlukan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan saat ini yaitu penggunaan aplikasi Canva Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021).

## II. METODE

### A. Penyusunan Jadwal

Pada tahap awal pelaksanaan kegiatan PkM ini yaitu pembentukan tim dan melakukan koordinasi berdasarkan pada jadwal yang telah disepakati bersama. Kegiatan PkM ini dilaksanakan menindaklanjuti kerjasama dan permintaan dari pihak sekolah SMK Ma'arif 3 Pesawaran di teruskan dengan berkoordinasi antara pihak sekolah dan kampus. Penetapan jadwal pelaksanaan kegiatan PkM di SMK Ma'arif 3 Pesawaran di lakukan pada tanggal 4 November 2023.



Gambar 1. Rapat Kordinasi Perencanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

## B. Alur Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Alur pelaksanaan kegiatan PKM ini, pada kegiatan pertama ini melakukan penyusunan rencana dan metode dengan melakukan kordinasi semua pihak baik sekolah ataupun pihak kampus tujuannya untuk mengetahui apa saja yang dibutuhkan pihak sekolah dan bermanfaat serta rencana selama kegiatan yang akan dilakukan. *Road map* proses pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Kegiatan PkM

Dalam implementasi kegiatan PKM yang dilaksanakan metode pendampingan menggunakan pendekatan learning-by-doing, artinya selain melakukan ceramah dan diskusi lebih diutamakan kegiatan hands-on, selain itu bimbingan belajar dilakukan ketika kegiatan berlangsung maupun setelah kegiatan. Junaidi, M., Syafitri, Y., ER, L. S., Utama, W. B., & Rizal, U. (2023). Implementasi kegiatan pengabdian dalam pendampingan desain pembuatan media

pembelajaran berbasis aplikasi canva dilakukan di SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Kegiatan dilakukan hari pada tanggal 4 januari 2023. Peserta pelatihan adalah terdiri dari para guru dan staf pengajar 24 orang.

### C. Hasil Pre Test

Pada saat awal kegiatan berlangsung pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva, tim dari pengabdian masyarakat terlebih dahulu melakukan pretest kepada 24 guru dan staf lingkungan SMK Ma'arif 3 Pesawaran bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terkait dengan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva melalui. Kegiatan awal ini menghasilkan pre-test sebagai berikut :

**Tabel 1. Hasil Pre-Test Pada Peserta Kegiatan Sebelum Acara di Laksanakan**

Aspek	Memahami	Tidak Memahami
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva , Pembuatan Akun Canva	7	17
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	5	18
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Canva	2	22
Memahami Tentang Desain Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva	6	18

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Metode Pelaksanaan

Metode yang dilakukan dalam pengabdian masyarakat ini berupa pendampingan. Terdapat 3 tahapan dalam pelaksanaan pengabdian ini yaitu. (1) Tahap persiapan berupa wawancara dengan guru dan kepala sekolah mengenai permasalahan mitra di sekolah. Langkah selanjutnya adalah observasi awal mengenai media pembelajaran yang digunakan saat ini. Berdasarkan dari observasi awal maka diperlukan pelatihan canva untuk membuat desain pembelajaran karena mudah untuk diaplikasikan oleh guru dan dapat digunakan untuk membantu menyelesaikan permasalahan guru serta melaksanakan pre test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru tentang aplikasi canva (2) Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan. Pada tahap pelaksanaan ini dilakukan dengan memberikan materi secara umum mengenai aplikasi canva, dilanjutkan dengan praktik langsung disertai tanya jawab permasalahan dalam menggunakan aplikasi canva. (3) Tahap ketiga. Pada tahapan ini berupa evaluasi secara internal maupun secara eksternal berkaitan dengan pelaksanaan pengabdian dan tindak lanjut. Evaluasi internal ini dilakukan oleh tim pengabdian dengan melibatkan 6 orang yang terdiri dari 5 orang dosen, 1 orang mahasiswa. Evaluasi eksternal dilakukan berupa pemberian pre test yang harus diisi oleh peserta pendampingan. Angket kepuasan peserta pelatihan ini terdiri dari beberapa indikator berupa (1) isi materi yang disampaikan oleh tim pengabdian, (2) penyampaian materi dari tim pengabdian, (3) tanya jawab dan diskusi selama pelatihan berlangsung, (4) tingkat kepuasan peserta pengabdian, dan (5) terjadinya perubahan keterampilan dan sikap sesuai dengan sasaran pengabdian Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022).

### B. Waktu dan Tempat Kegiatan

Implementasi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan pada hari sabtu tepatnya pada tanggal 4 November 2023 di SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Dengan dihadiri para Ibu-Ibu dan Bapak-Bapak guru dan staff. Kegiatan yang dilakukan meliputi :

1. Penjelasan Mengenai Apa itu Aplikasi Canva serta penguatan materi
2. Praktik pembuatan akun canva, membuat desain materi
3. Praktik dalam penyajian materi menggunakan aplikasi Canva serta di terapkan menggunakan google classroom.
4. Evaluasi

### C. Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan tahapan demi tahapan dari awal sampai akhir acara dilaksanakan di SMK Ma'arif. Mulai awal dari proses seperti koordinasi, verifikasi, permohonan izin, pelaksanaan dan sebagainya. Dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil presentasi pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva



Gambar 4. Hasil presentasi pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva



Gambar 5. Pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva

#### D. Hasil Post Test

Setelah melaksanakan kegiatan pelatihan di SMK Ma'arif 3 Pesawaran tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan posttest kepada 24 guru dan staf untuk mengetahui peningkatan pemahaman mereka terkait dengan media pembelajaran penggunaan aplikasi canva. Sehingga hasil yang di dapat dari posttest tersebut sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Post Test Peserta Setelah Melakukan Pendampingan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva**

Aspek	Memahami	Tidak Memahami
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva	22	2
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	20	4
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Canva	16	8
Memahami Tentang Desain Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva	16	8

#### E. Analisa Hasil PkM

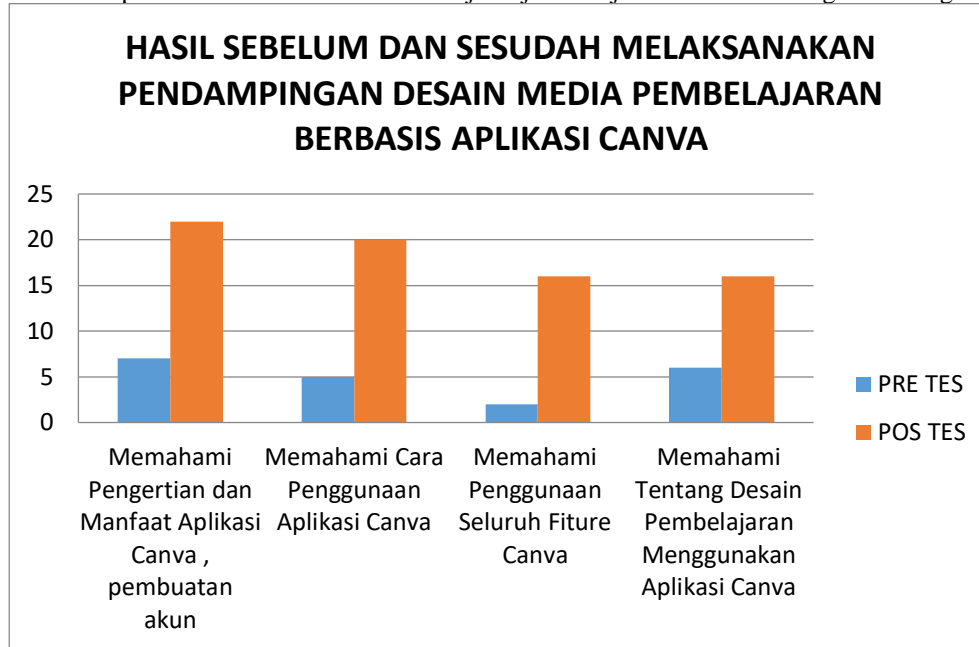
Hasil dari kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah di laksanakan yaitu diharapkan para guru dan staf di lingkukan SMK Ma'arif 3 Pesawaran dapat memanfaatkan aplikasi canva lebih cakap sebagai sarana peningkatkan kompetensi guru. Berdasarkan dari hasil pretest dan posttest, terlihat bahwa terdapat peningkatan pemahaman secara signifikan para guru di SMK Ma'arif 3 Pesawaran mengenai membuat desain pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Adapun peningkatan untuk setiap butir penilaian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4. Pengaruh Pendampingan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva**

Aspek	Pretes	Postes	Prosentase peningkatan
Memahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva , pembuatan akun	7	22	63%
Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva	5	20	63%
Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Canva	2	16	58%

Memahami Tentang <i>E- Presentation</i> Menggunakan Aplikasi Canva dan membuat desain	6	16	42%
---	---	----	-----

Tingkat pemahaman terhadap 24 guru dan staf di SMK Ma'arif 3 Pesawaran tentang pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva akan terlihat lebih jelas jika disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 6. Grafik Perbandingan Hasil Sebelum Pendampingan dan Setelah Pendampingan

#### IV. KESIMPULAN

Kegiatan pelaksanaan pengabdian masyarakat di SMK Ma'arif 3 Pesawaran yang di laksanakan bersama para guru dan staf berjalan dengan baik dan lancar. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan ini memberikan manfaat yang baik bagi para guru dan staf di SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Dari hasil uraian tersebut di atas, hasil dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah di laksanakan pada tanggal 4 November 2023 dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari keberhasilan jumlah target para peserta, Dalam acara Pengabdian Kepada Masyarakat ini di hadiri oleh 24 orang Ibu dan Bapak guru dan staf di lingkungan SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Ketercapaian tersebut sesuai target materi yang telah di rencanakan.
2. Kemampuan yang di peroleh para peserta dalam pemahaman materi selama pelatihan tentang pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva di SMK Ma'arif 3 Pesawaran, dan memberikan manfaat guna meningkatkan kompetensi guru.
3. Berdasarkan hasil pretest dan postest yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman tentang pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva di SMK Ma'arif 3 Pesawaran. Aspek Pemahami Pengertian dan Manfaat Aplikasi Canva 63%, Aspek Memahami Cara Penggunaan Aplikasi Canva 63%, Aspek Memahami Penggunaan Seluruh Fitur Google Classroom 58%, dan Aspek Memahami Tentang pendampingan desain media pembelajaran berbasis aplikasi canva 42%.

#### 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.
- Ahmad Fahrudin1 , Adhis Darussalam Pamungkas, (2022) PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN KETERAMPILAN PEMBUATAN E-PRESENTATION DENGAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Junaidi, M., Syafitri, Y., ER, L. S., Utama, W. B., & Rizal, U. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan E-PRESENTATION dengan Aplikasi Canva dan Google Class Room pada SMK Satu Nusa 1 Bandar Lampung. *JURNAL SINERGI*, 5(01), 36-39.
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170-174.
- Mohammad Tegar Kharissidqi, Vicky Wahyu Firmansyah, (2022) APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF
- Rhodhiathi Fadzillah, Talitha Salsabila , Nazrida Kurna, Silvina Noviyanti (2022) Analisis Keefektifan Penggunaan Aplikasi Google Classroom sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Siswa Sekolah Dasar
- Nurhayati, Machdalena Vianty, Medio Lailatin Nisphi, Dian Eka Sari (2022) Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang
- Rini Atikah , Rani Titik Prihatin , Herni hernayati , Jajang Misbah (2021) Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19
- Roesminingsih, E., Muharlisiani, L. T., Jatiningrum, C., Noerhartati, E., Hariyati, N. (2020). The Measurement Dimensions of Lecturer Performance in Higher Education: Impact of Covid-19 Pandemic. 56-93. *Novateur Publication*
- Setya Rahdiyatmi Kurnia Jatilinuvar , Arya Dani Setyawan , Enggar Kartikasari, Ditya Yulia Kurnia (2022) Strategi Dalam Mencapai Kapabilitas Belajar Siswa Melalui Smartphone Pada Era Pembelajaran Tatap Muka