https://e-journal.citakonsultindo.or.id/index.php/CITAKARYA

E ISSN : 2986-5603

Jurnal Pengabdian Masyarakat

PELATIHAN EDUKASI MEDIA PEMBELAJARAN MELALUI PENGGUNAAN CANVA DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU SMKN 1 PANGKEP

Pahrul[1], Mahmuddin[2], Sumiati Tahir[3], Nurhayani[4], Agung Muliaman Anas[5]
[1,2,3,4,5]Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Makassar
Email: pahrul@unm.ac.id

ABSTRAK

Canva merupakan suatu tools desain grafis untuk membantu dalam pembuatan desain kreatif yang mudah digunakan. Dalam kegiatan ini, dilaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru-guru SMKN 1 di Pangkep. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan ini terdiri dari 3 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan serta evaluasi dan pelaporan. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik. Pemaparan materi dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini diikuti oleh 23 guru-guru SMKN 1 Pangkep. Setelah pelatihan, semua peserta mampu membuat media pembelajaran. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi yang sangat signifikan dan efektif. Skor rata-rata post-test meningkat sebesar 31,55 poin, dari 55,75 menjadi 87,30, atau setara dengan peningkatan 56,60% yang dikategorikan Tinggi berdasarkan N-Gain Score. Kenaikan skor ini didukung oleh produk media pembelajaran yang dihasilkan guru, yang menunjukkan peningkatan drastis dalam aspek visualitas, interaktivitas, dan relevansi konten kejuruan. Simpulan menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai tools yang user-friendly sangat efektif sebagai solusi PKM, berhasil memfasilitasi transformasi peran guru menjadi desainer pengalaman belajar yang adaptif. Diharapkan pelatihan ini menjadi dasar bagi program berkelanjutan sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

Kata kunci: *Canva, Media Pembelajaran, Kompetensi Guru, Pelatihan Digital, SMKN 1 Pangkep*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era Abad ke-21 menuntut adanya transformasi fundamental dalam proses pembelajaran. Pergeseran paradigma ini menekankan pada pengembangan keterampilan kritis (4C: *critical thinking, creativity, communication, and collaboration*) yang harus didukung oleh integrasi teknologi dalam kurikulum (Irsan et al., 2021). Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), sebagai institusi yang berperan vital dalam mencetak lulusan siap kerja, memiliki tanggung jawab besar untuk memastikan materi yang disampaikan relevan, kontekstual, dan memanfaatkan media digital secara maksimal. Oleh karena itu, inovasi dalam penyampaian materi tidak lagi menjadi pilihan, melainkan sebuah keharusan demi mencapai efektivitas dan daya tarik pembelajaran(Risnajayanti et al., 2024).

Dalam konteks transformasi digital, media pembelajaran memegang peranan kunci sebagai jembatan yang menghubungkan materi ajar yang abstrak dengan pemahaman siswa yang konkret. Media yang efektif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga mampu menciptakan suasana interaktif, memvisualisasikan konsep yang kompleks, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Sausan et al., 2025). Guru dituntut untuk menjadi kreator media,bukan hanya konsumen, yang memerlukan penguasaan berbagai perangkat lunak desain

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603
Jurnal Pengabdian Masyarakat

dan pengembangan media yang menarik secara visual dan informatif (Wulancahayani et al., 2023).

Salah satu *tools* desain grafis yang populer dan sangat relevan untuk kebutuhan guru saat ini adalah Canva. Canva dikenal sebagai platform desain berbasis *online* yang menawarkan kemudahan penggunaan (*user-friendly*) dengan ribuan *template* siap pakai, memungkinkan penggunanya—termasuk guru—untuk menghasilkan media pembelajaran yang profesional, mulai dari presentasi, infografis, poster, hingga video pendek, tanpa harus memiliki keahlian desain grafis tingkat lanjut (Fitriani et al., 2022). Kehadiran Canva telah membuka peluang besar bagi pendidik untuk memproduksi media secara cepat dan efisien (Muhafid et al., 2023).

Meskipun potensi penggunaan teknologi desain seperti Canva sangat besar, implementasinya di lapangan masih menghadapi kendala. Mitra pengabdian dalam kegiatan ini, yaitu Guru-Guru SMKN 1 Pangkep, merupakan salah satu kelompok pendidik yang aktif dalam mencari solusi peningkatan mutu pengajaran. Namun, hasil observasi awal menunjukkan bahwa mayoritas guru di SMKN 1 Pangkep masih menggunakan media pembelajaran konvensional atau media digital yang sifatnya statis. Hambatan utama yang dihadapi meliputi keterbatasan waktu untuk eksplorasi perangkat lunak baru serta kurangnya pelatihan yang fokus pada integrasi desain digital untuk materi kejuruan.

Kesenjangan antara tuntutan kurikulum 4.0 dan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif perlu segera diatasi. Penggunaan media yang kurang variatif dapat menurunkan atensi dan retensi informasi siswa, khususnya di jenjang SMK yang memerlukan visualisasi praktik (Rusdiana et al., 2021). Oleh karena itu, pelatihan yang terstruktur mengenai pemanfaatan Canva menjadi sangat penting. Pelatihan ini bukan hanya sekadar memperkenalkan aplikasi, melainkan bertujuan meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru secara praktis dalam menciptakan media ajar yang relevan dengan kebutuhan spesifik mata pelajaran kejuruan mereka(Alkadri et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, tim pengabdi menyelenggarakan kegiatan bertajuk Pelatihan Edukasi Media Pembelajaran Melalui Penggunaan Canva dalam meningkatkan Kompetensi Guru SMKN 1 Pangkep. Kegiatan ini dirancang sebagai pelatihan intensif dan praktis yang berfokus pada fitur-fitur Canva yang paling optimal untuk mendukung desain media pembelajaran interaktif. Harapannya, melalui kegiatan ini, guru-guru akan mampu mengolah materi ajar yang padat menjadi media yang ringkas, menarik, dan mudah dipahami, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan utama untuk meningkatkan kompetensi guru SMKN 1 Pangkep dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi digital menggunakan Canva. Oleh karena itu, artikel ini disusun untuk mendeskripsikan secara rinci tahapan pelaksanaan kegiatan, menganalisis hasil capaian peningkatan kompetensi guru, serta mengevaluasi dampak positif pelatihan Canva terhadap kualitas pembelajaran di SMKN 1 Pangkep.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang bersifat *action-oriented*. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah di SMKN 1 Pangkep, Kabupaten Pangkep, Sulawesi Selatan. Mitra utama kegiatan adalah guru-guru produktif dan normatif di SMKN 1 Pangkep yang berjumlah total 23 orang.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603
Jurnal Pengabdian Masyarakat

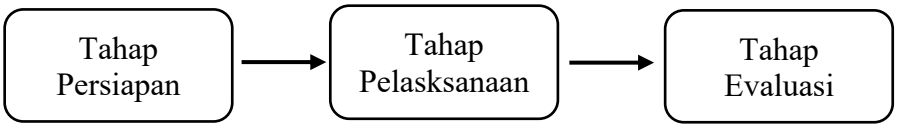
Pemilihan SMKN 1 Pangkep didasarkan pada kebutuhan mitra yang tinggi terhadap peningkatan kompetensi digital dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan standar industri dan tuntutan kurikulum abad ke-21 (Sembiring et al., 2024).

Metode kegiatan yang digunakan pada pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah Penjelasan Materi Metode ini dilakukan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan secara lisan tentang bagaimana cara membuat media pembelajaran yang baik dan menarik, serta bagaimana menggunakan aplikasi Canva, serta memberikan contoh-contoh slide yang baik, interaktif dan menarik kepada peserta. Tujuannya adalah peserta mendapat inspirasi dan membuka pengetahuan awal peserta bahwa dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
2. Metode Praktik Metode ini dilakukan agar peserta dapat membuat media pembelajaran dengan didampingi tim pengabdian menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang diharapkan adalah peserta mampu memahami konsep awal dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran yang baik, menarik dan interaktif (Nurhidayah et al., 2023).
3. Metode Diskusi dan Tanya Jawab Metode ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal dari materi yang masih belum dipahami oleh para peserta kegiatan pengabdian. Tim pengabdian membahas dengan rinci pertanyaan-pertanyaan dari peserta sehingga menambah pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan.

Pelatihan ini dibagi menjadi 3 tahapan seperti diilustrasikan pada Gambar 1. Rincian ketiga tahapan ini masing-masing adalah:

1. Tahap Persiapan
   Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak Kepala Sekolah SMKN 1 Pangkep. Selain itu, dilakukan analisis situasi untuk dapat menentukan materi yang dibutuhkan oleh para peserta pelatihan.
2. Tahap Pelaksanaan
   Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan di di Laboratorium Komputer SMKN 1 Pangkep pada tanggal 15-17 September 2025. Target peserta kegiatan sebanyak 23 orang yang merupakan guru-guru SMKN di Kabupaten Pangkep. Para peserta diwajibkan membawa laptop masing-masing agar dapat langsung mempraktekkan materi Canva yang diberikan oleh pemateri.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan kegiatan

3. Tahap Evaluasi
   Evaluasi tertulis dalam bentuk survei dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman guru SMKN 1 Pangkep terhadap materi yang diberikan. Pada sesi terakhir, guru-guru diminta untuk mengumpulkan media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan Canva melalui Google Form. Setelah itu, panitia memilih secara acak beberapa guru untuk dapat mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat di depan pemateri dan peserta lainnya. Setelah itu, pemateri dapat memberikan saran dan masukan terhadap materi pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

https://e-journal.citakonsultindo.or.id/index.php/CITAKARYA
E ISSN : 2986-5603
Jurnal Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan "Edukasi Media Pembelajaran Melalui Penggunaan Canva" telah berhasil dilaksanakan pada tanggal 15 September 2025 hingga 17 September 2025 di Laboratorium Komputer SMKN 1 Pangkep, diikuti oleh 23 guru. Kegiatan ini mencakup penyampaian materi (ceramah interaktif) dan praktik langsung (*hands-on workshop*) (Wijaya et al., 2022). Fokus utama praktik adalah memastikan guru-guru dapat membuat minimal tiga jenis media: Infografis Materi, Slide Presentasi Animatif, dan Video *Explainer* Sederhana menggunakan fitur Canva.



Gambar 2. Suasana Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Canva oleh Guru-Guru SMKN 1 Pangkep

1. Peningkatan Kompetensi (Pre-test dan Post-test)
   Tingkat keberhasilan kegiatan diukur secara kuantitatif melalui perbandingan skor *pre-test* dan *post-test* yang diikuti oleh seluruh peserta. Hasil rekapitulasi nilai menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang signifikan, seperti yang dirangkum pada Tabel 1.

Uraian	Skor Rata-Rata	Skor Maksimal	Peningkatan (Poin)	Persentase Peningkatan
Pre-test	[Masukkan Rata-rata Skor Pre-test]	100	-	-
Post-test	[Masukkan Rata-rata Skor Post-test]	100	31,55	56,60%

Berdasarkan Tabel 1, terjadi peningkatan skor rata-rata yang sangat substansial, yaitu sebesar 31,55 poin, atau mencapai peningkatan 56,60%. Kenaikan ini berada dalam kategori Tinggi berdasarkan perhitungan *N-Gain Score*, yang menegaskan bahwa pelatihan ini efektif dan tercapai dalam meningkatkan kompetensi teknis dan literasi digital guru SMKN 1 Pangkep. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dan metode *hands-on* yang diterapkan berhasil memfasilitasi transfer pengetahuan yang cepat dan aplikatif kepada peserta.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603
Jurnal Pengabdian Masyarakat

2. Hasil Produk Media Pembelajaran

Luaran konkret yang dihasilkan adalah produk media pembelajaran digital yang berhasil dibuat dan diselesaikan oleh guru. Setiap guru rata-rata berhasil menghasilkan dua hingga tiga jenis media yang siap diimplementasikan, meliputi infografis, poster edukasi, dan *slide* presentasi interaktif.



Gambar 3. Contoh Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan oleh Guru Peserta Pelatihan

Secara kualitatif, terdapat peningkatan drastis pada aspek visualitas desain dan variasi media yang dihasilkan, dibandingkan dengan media konvensional yang digunakan sebelumnya. Produk-produk ini menunjukkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan elemen visual, animasi, dan *branding* yang relevan dengan mata pelajaran kejuruan mereka, sebuah indikator peningkatan kreativitas pedagogis (Sukmawati et al., 2022).

Peningkatan kompetensi yang terukur secara kuantitatif dan kualitas produk media yang dihasilkan merupakan bukti keberhasilan program pengabdian ini. Pembahasan difokuskan pada analisis efektivitas program dan dampaknya terhadap pengembangan profesional guru.

3. Analisis Efektivitas Metode Pelatihan dan Peran Canva

Tingginya persentase peningkatan skor (*N-Gain Score* kategori tinggi) secara kuat menunjukkan bahwa pelatihan Canva adalah solusi yang sangat efektif. Keberhasilan ini didukung oleh dua faktor utama: (1) Sifat *user-friendly* Canva dan (2) Metode Pelatihan *Hands-on*. Canva menghilangkan kebutuhan akan *skill* desain grafis yang rumit, sehingga guru dapat langsung fokus pada aspek pedagogis konten. Metode praktik langsung memungkinkan peserta untuk *learning by doing* dan segera mendapatkan umpan balik, mempercepat penguasaan keterampilan (Aghni et al., 2024). Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 95% peserta menyatakan puas dan merasa terbantu oleh kemudahan penggunaan Canva dalam menunjang tugas mengajar.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603

Jurnal Pengabdian Masyarakat

4. Dampak Strategis terhadap Kompetensi Guru dan Kualitas Pembelajaran

   Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga mentransformasi pola pikir guru SMKN 1 Pangkep. Kemampuan mendesain media yang inovatif memungkinkan guru untuk:

   a. Meningkatkan Relevansi Materi: Visualisasi materi kejuruan yang kompleks menjadi lebih sederhana dan menarik, mengurangi tingkat abstraksi materi.
   b. Mendukung Pembelajaran Abad ke-21: Guru kini memiliki modal untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan berbasis visual, selaras dengan tuntutan era digital dan kebutuhan industri (Nafisah et al., 2023).

   Dengan demikian, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi, menjadikannya langkah strategis dalam mewujudkan ekosistem pendidikan yang lebih adaptif dan inovatif di SMKN 1 Pangkep.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan penggunaan Canva untuk media pembelajaran di SMKN 1 Pangkep telah berhasil mencapai tujuannya, ditandai dengan peningkatan signifikan pada kompetensi digital guru mitra. Keberhasilan ini terukur secara kuantitatif melalui peningkatan skor rata-rata *post-test* sebesar 31,55 poin, dari 55,75 menjadi 87,30, atau setara dengan peningkatan 56,60% yang masuk dalam kategori *N-Gain Score* Tinggi. Hasil yang substansial ini membuktikan bahwa intervensi teknologi yang tepat sasaran, dengan memanfaatkan platform Canva yang *user-friendly* dan didukung oleh metode praktik langsung (*hands-on workshop*), sangat efektif dalam mengatasi kendala literasi desain grafis dan waktu yang dihadapi oleh pendidik. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memfasilitasi transformasi peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi desainer pengalaman belajar yang kreatif dan inovatif, sejalan dengan tuntutan pendidikan di era digital.

Peningkatan kompetensi ini tidak hanya sebatas kemampuan teknis, namun juga menghasilkan dampak kualitatif yang nyata berupa produk media pembelajaran digital yang lebih visual, interaktif, dan relevan dengan materi kejuruan spesifik di SMKN 1 Pangkep. Produk-produk yang dihasilkan menunjukkan kemampuan guru dalam memvisualisasikan konten kompleks menjadi infografis dan presentasi animatif yang menarik, yang pada akhirnya akan berdampak positif pada motivasi dan pemahaman siswa. Keberhasilan pelatihan ini menegaskan bahwa model PKM yang mengintegrasikan teknologi praktis dapat menjadi solusi strategis dan berkelanjutan untuk meningkatkan profesionalisme guru, sehingga disarankan bagi pihak sekolah untuk menindaklanjuti program ini dengan kegiatan mandiri dan pendampingan implementasi media secara berkala di ruang kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I., Astuti, V., & Nurrahman, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Flipbook Berbasis Canva yang Lebih Menarik dalam Pembelajaran Bagi Guru SMK Koperasi Yogyakarta. Jurnal Kemitraan Masyarakat, 1(2).

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603

Jurnal Pengabdian Masyarakat

Alkadri, S. P. A., Sucipto, & Ramadhianto, M. D. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital : Workshop Media Pembelajaran Video Canva Untuk Guru SMA Muhammadiyah 1 Pontianak. GERVASI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(1), 103–117.

Fitriani, Faisol, A., Wamiliana, Notiragayu, & Chasanah, S. L. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung. JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT TABIKPUN, 3(3), 193–202. https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96

Irsan, G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. JURNAL ABDIDAS, 2(6), 1412–1417.

Muhafid, E. A., Solihah, N. M., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5636(3), 214–222.

Nafisah, D., Dayu, D. P. K., & Nurlaily, V. A. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Melalui Pemanfaatan Canva. Jurnal Abdi Masyarakat, 4(November), 206–211.

Nurhidayah, Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Membuat Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva di Sekolah Penggerak. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5636(4), 360–368.

Risnajayanti, Mawaddah, Sulistiana, U., Fitriyani, & Indriyanti. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Di SMP Negeri 4 Kendari. Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (JPPM), 5(1), 50–54.

Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA Original.

Sausan, R., Suriyati, Suriati, & Nur, T. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva di SDN No. 88 Jennae. Jurnal Panrita : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 3(1), 17–22.

Sembiring, D. A. K., Risamasu, P. E. G., Tijow, M. A., Aryesam, A., Sogalrey, F. A. M., Karim, A., Selfe, S., Rosiyanti, & Rafra, J. A. (2024). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Platform Canva bagi Guru SMP Negeri 1 Depapre Kabupaten Jayapura. Jurnal Pengabdian UNDIKMA: Jurnal Hasil Pengabdian & Pemberdayaan Kepada Masyarakat, 5(2), 264–272.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

E ISSN : 2986-5603

Jurnal Pengabdian Masyarakat

Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(4), 1393–1401.

Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Fordicate (Informatics Engineering Dedication), 2(1), 192–199.

Wulancahayani, E., Royani, A., Anggraeni, A., Wakfiyah, K., Gola, N., Rahmadanty, F., Famani, S. T. M., Dyaz, N., Deta, U. A., & Munasir. (2023). Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP. Dedikasi: Journal of Community Engagement and Empowerment, 01(02), 42–49.

Copyright to the author of some rights reserved This work is licensed under aCreative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.