

# 301-315 Pelatihan Canva Guru.pdf

## PENINGKATAN KETERAMPILAN GURU DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM RANGKA MEWUJUDKAN PEMBELAJARAN ABAD 21

Hanif Alkadri<sup>1</sup>, Yulianto Santoso<sup>2</sup>, Widiawati Widiawati<sup>3\*</sup>, Fifin Wildanah<sup>4</sup>

1 Universitas Negeri Padang, Indonesia, email : [hanifalkadri@fip.unp.ac.id](mailto:hanifalkadri@fip.unp.ac.id)

2 Universitas Negeri Padang, Indonesia, email : [yuliantosantoso@fip.unp.ac.id](mailto:yuliantosantoso@fip.unp.ac.id)

3 Universitas Negeri Padang, Indonesia, email : [widiawati@fip.unp.ac.id](mailto:widiawati@fip.unp.ac.id)

4 Universitas Negeri Padang, Indonesia, email : [fifinwildanah@fip.unp.ac.id](mailto:fifinwildanah@fip.unp.ac.id)

\*Koresponden penulis

### Article History:

Received: 19 Oktober 2023

Revised: 06 Mei 2024

Accepted: 31 Mei 2024

**Keywords:** Aplikasi Canva  
Keterampilan Guru, Media  
Pembelajaran, Pembelajaran  
Abad 21

**Abstract:** Gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu usaha yang seharusnya dilakukan oleh pendidik adalah dengan menyajikan pembelajaran menggunakan media interaktif melalui pemanfaatan perkembangan teknologi salah satunya melalui aplikasi canva. Namun belum semua mereka memiliki keterampilan dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva tersebut. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 03 Labuah Gunung, Kec. Lareh Sago Halaban, dengan pesertaterdiri dari seluruh guru SD Negeri yang berjumlah 34 orang.

Kegiatan terlaksana sesuai rencana dan target. Seluruh peserta mengikuti setiap kegiatan pelatihan dengan fokus, semangat dan antusias. Hasil pengukuran terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan capaian 93,1%. Hasil evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta pelatihan diperoleh bahwa tingkat pemahaman peserta pelatihan berada pada persentase 97,06% dan kemampuan dalam menggunakan media canva dalam membuat media pembelajaran berada pada capaian 95,10

### Introduction

Sebagai generasi digital, gaya belajar peserta didik harus berubah baik dari segi cara mengajar sekaligus penyiapan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas (Faisal et al., 2020). Puspitarini (2022) menyatakan bahwa dalam melakukan proses pengajaran kepada siswa generasi abad ke-21, guru harus mampu menyesuaikan strategi, model dan metode pengajaran berdasarkan karakteristik generasi tersebut. Guru tidak dapat lagi mengajar dengan strategi pembelajaran yang konvensional, standar atau biasabiasa saja.

Guru harus inovatif dengan memperkaya dan memperbaharui ilmu maupun keterampilan untuk dapat menyuguhkan kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi (Indarta, Jalinus, Waskito, Samala, Riyanda, & Adi, 2022). Maka dari itu, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih semangat dalam proses belajar mengajar dan juga dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan sehingga membantu peserta didik untuk mengembalikan minat belajar (Siregar, Darwis, Baroroh, & Andriyani, 2022). Media pembelajaran dikategorikan sebagai faktor eksternal yang mempengaruhi proses pembelajaran di kelas, baik pada diri pengajar maupun pembelajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan seseorang diperoleh dari pengalaman pendengaran 11%, dari pengalaman penglihatan 83%. Disisi lain, kemampuan daya ingat yaitu berupa pengalaman yang diperoleh dari apa yang didengar 20%, dari pengalaman apa yang dilihat 50% (Siregar, et.al, 2022). Nilai dan kegunaan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar yang dicapai dalam proses pembelajaran (Isa, 2010). Seperti yang telah dijelaskan bahwa pembelajaran yang baik dapat terjadi apabila didukung oleh proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan didukung oleh media pembelajaran yang menarik serta menyesuaikan dengan 2 perkembangan teknologi. Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020). Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran, yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018). Pentingnya menggunakan media pembelajaran saat ini sangat dirasakan di semua lini pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, sampai dengan perguruan tinggi khususnya di sekolah dasar yang notabane objek pendidikannya adalah anak-anak yang kapasitas belajarnya masih tergantung pada visual konkret dan audio visual. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan koordinator wilayah pendidikan Kec. Lareh Sago Halaban diperoleh informasi bahwa berdasarkan hasil supervisi akademik yang dilakukan ditemukan permasalahan bahwa masih sedikit guru yang membuat media pembelajaran

untuk menyampaikan materi pelajaran di kelas. Meskipun terdapat sebagian guru lainnya yang membuat media pembelajaran, namun media pembelajaran tersebut masih bersifat tradisional, dengan memanfaatkan power point sederhana dan kurang menarik. Lebih lanjut, media pembelajaran yang dibuat oleh guru harus memperhatikan aspek perkembangan Ilmu pengetahuan teknologi (Adittia, 2017). Hal ini dikarenakan pengintegrasian TIK dalam pembelajaran merupakan suatu komponen pembelajaran abad 21 (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022). Salah satu bentuk pengintegrasian atau pemanfaatan TIK dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan aplikasi canva. Akan tetapi, berdasarkan jejalah pendapat dan pengetahuan dari beberapa orang guru di salah satu SD Negeri di Kecamatan Lareh Sago Halaban tersebut, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru SD Negeri se Kec. Lareh Sago Halaban belum mengetahui adanya aplikasi canva yang mudah digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik, apabila dipersentasekan hanya 45% yang mengetahui aplikasi canva. Meskipun terdapat beberapa orang guru SD Negeri se Kec. Lareh Sago Halaban yang telah mengetahui tentang aplikasi Canva, namun belum semua mereka memiliki keterampilan dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva tersebut. Bila dipersentasekan baru 20% yang menggunakan aplikasi canva tersebut dalam membuat media pembelajaran.

Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi desain secara online, yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook (Dian et al., 2021; Rahma Elvira Tanjung, 2019). Triningsih (2021) menyampaikan bahwa canva mempermudah guru serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, Hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik. Menurut Tanjung (2019) dan Fitria et al., (2021), pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.. Sama halnya dengan Garris Pelangi (2020), ia menyatakan bahwa aplikasi canva memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut: (1) tersedia desain menarik yang beragam; (2) meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam

membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia; (3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran; (4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai. Dengan menggunakan aplikasi canva ini dihasilkan media pembelajaran yang akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran. Berdasarkan situasi tersebut, maka salah satu kegiatan yang masih perlu dioptimalkan bagi para guru SD Negeri se Kec. Lareh Sago Halaban adalah pembuatan media pembelajaran yang menarik berbasis aplikasi Canva. Setelah bersepakat dengan Korwil Pendidikan Kec. Lareh Sago Halaban, maka mitra dengan tim pengabdian bersepakat untuk mengadakan sebuah pelatihan untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan judul peningkatan keterampilan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva dalam rangka mewujudkan pembelajaran abad 21 di SD Negeri se-Kec. Lareh Sago Halaban. Kab. 50 Kota.

### Method

Pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 03 Lareh Sago Kab. 50 Kota selama dua hari yaitu pada hari Rabu - Kamis, 23 – 24 Agustus 2023. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh Guru Dasar Negeri se Kec. Lareh Sago Halaban yang dalam kegiatan ini dihadiri oleh perwakilan dari 34 sekolah dasar negeri yang terdapat di Kecamatan ini.

Kegiatan pelatihan mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva yang dilaksanakan di SD Negeri se-Kecamatan Lareh Sago Halaban Kabupaten 50 Kota ini dilakukan dengan mengikuti dan mengadopsi beberapa tahapan-tahapan pengabdian masyarakat yang pernah dilakukan oleh Suyasa, Divayana dan Adiarta (2017: 124), diantaranya: (1) penentuan target kegiatan, (2) penentuan kuota peserta, (3) prosedur peminjaman tempat pelatihan, (4) penyusunan materi atau modul pelatihan, (5) pencetakan modul pelatihan, (6) persiapan tempat pelatihan, (7) perencanaan dan penentuan jadwal pelatihan, (8) sosialisasi kegiatan, (9) pelaksanaan pelatihan, (10) evaluasi pelatihan, (11) pencetakan dan pengiriman sertifikat, serta (12) penyusunan laporan akhir kegiatan P2M.

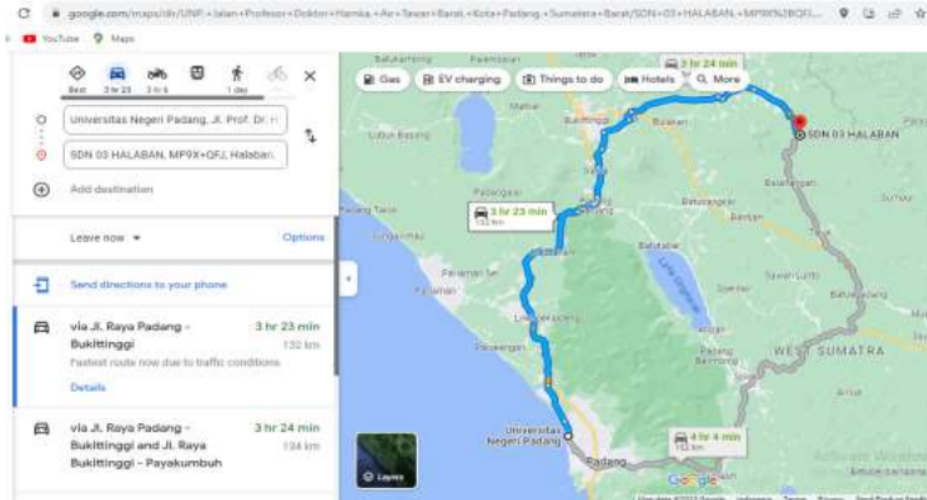
Secara rinci, kegiatan PKM sebagai berikut:

- a. Bulan Mei 2023 dilakukan penyusunan draf bahan ajar atau panduan workshop termasuk penggunaan aplikasi canva sebagai pegangan bagi peserta pelatihan (guru).
- b. Pada bulan Juni-Juli 2023 menginstruksikan guru-guru peserta pelatihan untuk menyediakan materi mata pelajaran yang di ampu yang akan didesain media pembelajarannya.





gambarannya dapat dilihat pada peta berikut ini:



Gambar 1. Jarak Lokasi Pengabdian dengan Kampus UNP Pusat

Evaluasi kegiatan pengabdian untuk melihat tingkat pengetahuan dan pemahaman guru terkait penyusunan media pembelajaran dengan aplikasi canva dengan cara memberikan angket persepsi/respon pemahaman peserta sebelum dan sesudah pebekalan materi. Kategori level pemahaman disajikan pada table1 dibawah ini.

Tabel 2. Skala Tingkat Pemahaman Peserta

Skala Nilai	Tingkat Pemahaman
3	Mampu
2	Cukup Mampu
1	Tidak Mampu

Selain itu, evaluasi juga dilakukan <sup>5</sup> untuk mengukur tingkat efektivitas program pelatihan yang telah dilakukan dengan menggunakan skala penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Skala Tingkat Persepsi Peserta Tentang Efektivitas Program Pelatihan

Skala Nilai	Tingkat Efektivitas
4	SS
3	B
2	C
1	K

Keterangan:

K = Kurang sesuai/ Kurang jelas/ Kurang Mampu/ Kurang Efektif

C = Cukup sesuai/ Cukup jelas/ Cukup Mampu/ Cukup Efektif

B = Sesuai, Jelas, Mampu, Efektif

SS = Sangat sesuai, Sangat jelas, Sangat mampu, Sangat efektif

## 1 Hasil Dan Pembahasan

### Pelaksanaan Program Pelatihan

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan secara luring di SD Negeri 03 Kec. Lareh Sago Halaban. Kab. Limo Puluah Kota. Kegiatan pengabdian ini terselenggara sesuai dengan rencana yaitu dilaksanakan selama 2 hari yaitu mulai dari tanggal 23-24 Agustus 2023.

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan kegiatan pembukaan dengan pembacaan ayat suci alquran oleh salah seorang siswa dari sekolah tersebut. Kemudian dilanjutkan sambutan dari ketua pelaksana pelaksanaan pengabdian yang disampaikan oleh Yulianto Santoso, M.Pd. Selanjutnya, sambutan sekaligus pembukaan pelaksanaan pengabdian Kepada Masyarakat disampaikan oleh Nur Asra, M.Pd. selaku pengawas TK SD Lareh Sago Halaban. Beliau menyampaikan ungkapan terima kasih telah menjadikan sekolah mereka sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Dalam sambutannya beliau juga menyatakan bahwa “besar harapan kami kedepannya kegiatan semacam ini dapat terus berlanjut”.

Kegiatan pengabdian ini juga dihadiri oleh korwil pendidikan Kabupaten 50 Kota yaitu Ibu Efni, S.Pd. Dalam kegiatan pengabdian kali ini, ibu Efni diberikan kesempatan untuk menyampaikan sambutan. Dalam sambutannya beliau mengucapkan terima kasih atas kesempatan yang telah diberikan oleh tim pengabdian untuk menjadikan sekolah mereka sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian ini. Harapan Ibu Efni terkait dengan kegiatan ini agar kegiatan seperti ini dapat dilanjutkan kembali dimasa yang akan datang sebagai upaya konkret dalam membantu pengembangan dan pembinaan sekolah mereka. Terhadap peserta pelatihan, ibu Efni berharap agar kegiatan ini dapat diikuti dengan serius dan sungguh-sungguh oleh setiap guru agar dapat kita implementasikan praktik.

Setelah kegiatan pembukaan dilakukan yang diakhiri dengan pembacaan doa, kegiatan selanjutnya adalah pengkondisian peserta yaitu kepala sekolah dan guru untuk masing-masing memasuki ruang kelas yang telah disediakan dalam kegiatan pengabdian sesuai dengan tema pengabdian.

Kegiatan hari pertama diawali dengan penyampaian materi tentang Pembuatan Media Pembelajaran dengan Aplikasi Canva yang disampaikan oleh Singgih Ginanjar, M.Pd. serta dimoderatori oleh Widiawati, M.Pd.





Gambar 2. Penyampaian Materi Oleh Singgih Ginanjar, M.Pd.

Sebelum memaparkan materi pelatihan, pemateri membagi peserta pelatihan menjadi empat kelompok untuk mencoba mempraktekkan sebuah media pembelajaran yang telah didesain dengan menggunakan aplikasi canva (Gambar. 6). Setap perwakilan dari kelompok atau yang menjadi ketua kelompok diminta ke depan untuk memainkan sebuah game yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan. Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi yang dilakukan dengan menggunakan metode praktik langsung dan pendampingan yang dilanjutkan dengan diskusi dan kegiatan tanya jawab.

Berdasarkan pengamatan tim pengabdian, peserta pelatihan terlihat semangat, serius dan antusias dalam mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari keaktifan mereka bertanya dan menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh pemateri serta terlihat juga keseriusan mereka dalam mempraktekkan secara langsung cara-cara dalam membuat media pembelajarang dengan canva.



Gambar 3. Perwakilan Kelompok Sedang Mengikuti Games Sebagai Kegiatan Pendahuluan dalam Pelatihan

Pada siang harinya materi dilanjutkan dengan praktik pembuatan media

pembelajaran dengan aplikasi canva yang disampaikan oleh Indra Jaya, S.Pd., M.Pd.. Pada awal sesi, pemateri menampilkan sebuah video pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi canva. Peserta pelatihan terlihat serius dalam memperhatikan video tersebut. Selanjutnya, dalam mempraktikkan pembuatan media pembelajaran ini, guru terlihat fokus dan antusias dalam mencoba mempraktikkan langkah-langkah yang disampaikan oleh narasumber pada perangkat mereka masing-masing.



Gambar 4. Penyampaian Materi Pelatihan

Pada hari kedua, dilaksanakan penyampaian materi pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva yang telah dilakukan sebelumnya dengan menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab serta praktik secara langsung sebagai bentuk lanjutan kegiatan yang telah dilakukan pada hari sebelumnya. Pada tahap praktik, peserta pelatihan dipersilahkan memilih jenis mata pelajaran apa yang akan dibuat media pembelajarannya kemudian langsung mengerjakan secara mandiri. Peserta yang kesulitan bisa langsung melakukan konsultasi hingga menghasilkan produk media yang diharapkan. Dalam pelaksanaannya, tim pengabdian memberikan bantuan teknis secara langsung terkait. Peserta antusias mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan, hal ini karena mereka ingin mempraktekkan langsung cara menggunakan media pembelajaran yang diajarkan oleh pemateri. Selama sesi praktik berlangsung, terdapat beberapa peserta yang berhasil dan yang belum berhasil mendapatkan bantuan dari tim pendamping dari tim pengabdian.



Gambar 5. Keaktifan Peserta dalam Mengikuti Kegiatan Pelatihan



Gambar 6. Keseriusan Peserta dalam Memperhatikan Video Pembelajaran



Gambar 7. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran

5 Kegiatan pengabdian ditutup dengan menyebarkan angket kepada peserta pelatihan untuk mengevaluasi kemampuan peserta dan untuk mengukur tingkat efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan ditutup dengan doa dan foto bersama dengan seluruh peserta.

### Evaluasi Kemampuan Peserta

Evaluasi kemampuan peserta ini dilakukan dengan menyebarkan angket kepada peserta pada saat awal kegiatan pelatihan dan diakhir kegiatan pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa respon awal guru terkait dengan pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Respon Awal Guru terkait Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva

Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
	Tidak		Ya	
	F	%	F	%
1 Mengetahui aplikasi canva	6	18%	28	82%
2 Mempunyai akun canva	24	71%	10	29%

Berdasarkan tabel tersebut diatas, dapat diketahui bahwa mayoritas guru mengetahui aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran akan tetapi belum semua mereka mempunyai akun canva. Hanya sebesar 29% dari peserta yang mempunyai akun canva.

Setelah kegiatan pelatihan dilakukan, diperoleh hasil evaluasi bahwa seluruh guru yang ikut pelatihan tersebut telah mengetahui aplikasi canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran serta seluruh mereka pun telah mempunyai akun canva. Hasil evaluasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 5. Respon Akhir Guru terkait Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva

Pertanyaan	Alternatif Jawaban			
	Tidak		Ya	
	F	%	F	%
1 Mengetahui aplikasi canva	0	0%	34	100%
2 Mempunyai akun canva	0	0%	34	100%

Selanjutnya, evaluasi juga dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman guru terkait materi pelatihan dan sejauh mana kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi canva. Berdasarkan hasil evaluasi, diperoleh bahwa tingkat pemahaman peserta pelatihan berada pada persentase 97,06% dan kemampuan dalam menggunakan media canva dalam membuat media pembelajaran berada pada capaian 95,10%. Secara rinci, hasil



evaluasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 6. Tingkat Pemahaman dan Kemampuan Peserta setelah Kegiatan Pelatihan**

Pertanyaan	Alternatif Jawaban						Jumlah	rata-rata	Persentase
	Tidak Mampu		Kurang Mampu		Mampu				
	F	%	F	%	F	%			
Pemahaman terkait materi yang disampaikan	0	0	3	9%	31	91%	99	2,91	97,06%
Mampu menggunakan canva untuk membuat media pembelajaran	0	0	5	15%	29	85%	97	2,85	95,10%

### Evaluasi Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan kepada guru di Kec. Lareh Sago Halaban dinilai sangat efektif oleh peserta pelatihan dengan persentase capaian 93,1%. Hasil evaluasi terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 7. Evaluasi Efektivitas Pelaksanaan Pelatihan**

Pernyataan	Skor Maksimal	Jumlah Capaian	Rata-rata jawaban	Persentase
Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan dan kebermanfaatannya	136	130	3,82	95,6
Kejelasan materi yang disampaikan	136	125	3,67	91,9
Efektivitas waktu pelaksanaan pelatihan	136	118	3,47	86,8
Kemampuan narasumber/pemateri pelatihan	136	131	3,85	96,3
Penggunaan metode pelatihan	136	129	3,79	94,9
Jumlah		126,6	3,72	93,1

### 5 Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Rangka Mewujudkan Pembelajaran Abad 21 di SD Negeri Se-Kec. Lareh Sago Halaban. Kab. 50 Kota” telah terlaksana sesuai rencana dan target kegiatan. Seluruh peserta mengikuti setiap kegiatan pelatihan dengan fokus, semangat dan antusias. Mereka pun aktif dalam mencoba mempraktikkan apa yang dipelajari serta bertanya ketika ada kendala saat pengoperasian



aplikasi canva dalam membuat media. Hasil pengukuran terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan capaian 93,1%. Sementara hasil evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta pelatihan diperoleh bahwa tingkat pemahaman peserta pelatihan berada pada persentase 97,06% dan kemampuan dalam menggunakan media canva dalam membuat media pembelajaran berada pada capaian 95,10%.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran yang dapat diberikan adalah kepada peserta pelatihan diharapkan ilmu pengetahuan dan pengalaman belajar yang telah dipelajari dan diperoleh melalui kegiatan pengabdian ini dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Peserta pelatihan pun diharapkan dapat *sharing* ilmu nya kepada rekan-rekan guru yang ada di masing-masing sekolah.

### Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Negeri Padang, khususnya Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas kesempatan dan dukungan pendanaan dalam kegiatan pengabdian ini. Kami juga berterima kasih kepada tim pengabdian, narasumber dan pihak mitra serta seluruh peserta pengabdian pada masyarakat yang telah mau bekerjasama dan meluangkan waktu demi kelancaran dan keberhasilan kegiatan pengabdian pada masyarakat.

### References

- Adittia, A. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>
- Dian Aulia Inzani, Sri Ashrini AR, Nur Halisa, Latifah Asmil Fauzi, Muh. Rahmat, Muh.Syukur, Muhammad Sofyan, F. N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran. *Journal Lepa-Lepa* ..., 1, 143–151. <https://ojs.unm.ac.id/JLLO/article/view/16867>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <http://ojs.unm.ac.id/index.php/pubpend>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050>

- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78.  
[journal.uin-alauddin.ac.id](http://journal.uin-alauddin.ac.id)
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi kurikulum merdeka belajar dengan model pembelajaran abad 21 dalam perkembangan era society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 3011-3024.
- Isa, A. (2010). Keefektifan Pembelajaran Berbantuan Multimedia Menggunakan Metode Inkuiri Ter-bimbing Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia* 6, no. 1
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.  
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.
- Rahma Elvira Tanjung, D. F. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.  
<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 69-75.
- Suyasa, P.W.A., Divayana, D.G.H., & Adiarta, A. (2017). Pemberdayaan Teknologi Open Source Dalam Pembuatan Modul Digital Bagi Para Dosen di Lingkungan STIKES Buleleng. *Jurnal Widya Laksana*, 6 (2), 120-129.
- Triningsih, diah erna. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *PaperKnowledge . Toward a Media History of Documents*, 15(1), 128–144.  
<https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>

# 301-315 Pelatihan Canva Guru.pdf

---

## ORIGINALITY REPORT

---

# 19%

SIMILARITY INDEX

---

### PRIMARY SOURCES

---

1	<a href="https://ojs.unik-kediri.ac.id">ojs.unik-kediri.ac.id</a> Internet	211 words — 6%
2	<a href="https://eprints.unm.ac.id">eprints.unm.ac.id</a> Internet	127 words — 4%
3	<a href="https://openjournal.unpam.ac.id">openjournal.unpam.ac.id</a> Internet	110 words — 3%
4	<a href="https://journals.alptkptm.org">journals.alptkptm.org</a> Internet	101 words — 3%
5	<a href="https://journal.iicet.org">journal.iicet.org</a> Internet	94 words — 3%

---

EXCLUDE QUOTES ON

EXCLUDE BIBLIOGRAPHY ON

EXCLUDE SOURCES < 3%

EXCLUDE MATCHES OFF