

PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU DI SEKOLAH MENENGAH ATAS

Aris Kusumawati^{1*}, Raulia Riski², Sri Hidayati³, Farid Duta Hadyanto⁴,
Anandito Satria Pradana⁵, Fitri Rayani Siahaan⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Institut Teknologi Telkom Surabaya, Indonesia
arisk@ittelkom-sby.ac.id¹, rauliariski@ittelkom-sby.ac.id², srihidayati@ittelkom-sby.ac.id³,
farid.duta.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁴, anandito.satria.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁵,
fitri.rayani.21@student.is.ittelkom-sby.ac.id⁶

ABSTRAK

Abstrak: Pembelajaran daring mendorong kebutuhan guru akan media pembelajaran yang menarik untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran dan menghadirkan minat belajar siswa. Namun, kebanyakan guru belum memiliki kemampuan desain media pembelajaran yang memadai sesuai dengan perkembangan teknologi. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan desain media pembelajaran guru-guru di SMA Negeri 1 Surabaya melalui pelatihan desain menggunakan *platform* desain Canva. Sebanyak 25 guru dengan latar belakang pengajaran yang berbeda-beda menerima materi cara mendesain media pembelajaran menggunakan Canva serta melakukan praktik mandiri didampingi tim pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan pemberian kuesioner. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan desain peserta dengan persentase kepuasan sebesar 88%, serta potensi keberlanjutan pemanfaatan Canva untuk mendesain media pembelajaran sebesar 90%.

Kata Kunci: desain media pembelajaran; guru; Canva.

Abstract: *Online learning encourages teachers' need for interesting learning media to maximize learning effectiveness and generate student learning interest. However, most teachers do not have adequate learning media design skills in accordance with technological developments. This community service aims to improve the learning media design skills of teachers at SMA Negeri 1 Surabaya through design training using the Canva design platform. As many as 25 teachers with different teaching backgrounds received material on how to design learning media using Canva and carried out independent practice accompanied by the service team. Evaluation was carried out by observing, interviewing, and giving questionnaires. The evaluation results show that this training succeeded in increasing the participants' design skills with a satisfaction percentage of 88%, as well as the potential for sustainable use of Canva to design learning media by 90%.*

Keywords: *learning media design; teacher; Canva.*



Article History:

Received: 25-01-2023

Revised : 24-02-2023

Accepted: 01-03-2023

Online : 08-04-2023



*This is an open access article under the
CC-BY-SA license*

A. LATAR BELAKANG

Salah satu dampak yang timbul dari Covid-19 adalah proses belajar mengajar yang dilakukan secara *online* atau disebut juga secara dalam jaringan, yang kemudian disingkat daring. Para siswa atau pelajar dan guru dari berbagai tingkatan sekolah di seluruh daerah di Indonesia 'dipaksa' untuk dapat memanfaatkan teknologi untuk mengakses maupun menyebarkan materi pembelajaran (Suryaningsih, 2022). Hal ini mengakibatkan para pelajar memiliki akses yang lebih sering terhadap penggunaan teknologi, yang berdampak pada paparan berbagai aplikasi dan media visual yang juga lebih banyak. Dengan berbagai paparan media visual yang diterima oleh para pelajar, tidak dapat dipungkiri bahwa visual pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk menarik minat belajar siswa, terutama karena sistem pembelajaran daring tidak memungkinkan guru atau pengajar untuk mengontrol atau menarik perhatian siswa secara langsung dalam proses belajar mengajar. Untuk itulah guru membutuhkan kemampuan desain media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran secara daring, karena guru dituntut untuk dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif, dan inovatif meskipun pembelajaran dilakukan secara daring (Resmini et al., 2021). Dalam jangka waktu yang panjang, kemampuan ini tentu masih dapat terus digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring (luar jaringan atau *offline*).

Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Surabaya (SMA N 1 Surabaya) merupakan salah satu sekolah yang juga menerapkan sistem pembelajaran secara daring. SMA N 1 Surabaya adalah salah satu sekolah dari 15 SMA terbaik di Surabaya di tahun 2022 Setyaningrum (2022), sehingga pihak sekolah mengharapkan prestasi ini dapat terus dipertahankan meskipun proses pembelajaran dilakukan secara daring, salah satu caranya adalah dengan mempertahankan atau bahkan meningkatkan proses pembelajaran yang efektif, baik secara luring maupun secara daring. Dari hasil wawancara dengan perwakilan dari SMA N 1 Surabaya, yaitu Bapak Rusnawi, S.Pd., yang merupakan wakil kepala sekolah bidang hubungan masyarakat (humas), diketahui bahwa sistem pembelajaran daring yang dilakukan di SMA N 1 Surabaya adalah sistem pembelajaran menggunakan *zoom* serta pemberian *softcopy handout* dan materi pembelajaran kepada siswa melalui *whatsapp*. Selain itu pihak sekolah juga menyampaikan bahwa pemanfaatan literasi teknologi informasi dan komunikasi guru-guru SMA N 1 Surabaya dapat dikatakan sudah memadai karena guru-guru telah mengikuti banyak pelatihan literasi teknologi informasi dan komunikasi, namun kemampuan desain media pembelajaran guru dirasa masih kurang memadai. Oleh karena itu, pihak sekolah berharap bisa mendapatkan pelatihan desain media pembelajaran yang sesuai.

Setelah dilakukan *brainstorming* antara tim pengabdian dan perwakilan mitra, diputuskan bahwa pelatihan desain media pembelajaran akan

menggunakan Canva web. Pertimbangannya adalah (1) beberapa guru SMA N 1 Surabaya sudah pernah menggunakan Canva namun belum dimanfaatkan secara maksimal, sehingga bisa ditingkatkan pengetahuannya mengenai Canva agar dapat membimbing guru-guru lain menggunakan Canva bahkan setelah pelatihan berakhir; (2) dibandingkan *platform* desain *online* lain, Canva merupakan salah satu *platform* desain yang cukup banyak digunakan guru-guru di Indonesia untuk membuat media pembelajaran Kasih (2021); Rahmawati (2022); Tiani (2022), sehingga dapat mempermudah kolaborasi antarsekolah jika diinginkan; dan (3) Canva berpotensi menjadi lebih populer digunakan kedepannya dikarenakan banyak pelatihan Canva yang telah dilakukan sebelumnya kepada guru-guru dari berbagai tingkatan sekolah di banyak daerah di Indonesia.

Pelatihan Canva untuk guru sudah banyak juga dilakukan di daerah lain di Indonesia pada tingkatan sekolah yang berbeda-beda, mulai dari guru di tingkat PAUD Manullang & Susanti (2022), guru di tingkat SD Asri & Refianti, (2022), guru di tingkat SMP (Rusdiana et al. (2021); Wiza Yunifa & Yesi Sriyeni (2022), maupun guru di tingkat SMA. Salah satu pelatihan Canva untuk guru SMA yang pernah dilakukan adalah pelatihan Canva bagi guru SMA di Jember yang bertujuan untuk membuat bahan ajar berbasis handout yang menarik dan efektif, dimana hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan kreativitas guru dalam membuat handout yang didasarkan pada hasil praktik guru selama pelatihan (Setiawan & Jatmikowati, 2021). Selain itu ada juga pelatihan Canva bagi guru SMK di Riau dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan berkualitas, sekaligus untuk meningkatkan produktivitas guru dalam hal pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi informasi (Yogi Yunefri et al., 2022). Pelatihan Canva lainnya adalah pelatihan Canva bagi guru SMK di Jakarta untuk mendukung pembelajaran jarak jauh (PJJ) untuk kebutuhan pembelajaran dengan visualisasi yang lebih menarik dan dinamis serta untuk meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi, dimana hasilnya adalah pengetahuan guru bertambah sebesar 78,57% dengan persentase kepuasan sebesar 85,71% (Sinduningrum et al., 2021). Selain ketiga pelatihan ini, masih banyak pelatihan Canva lain yang diperuntukkan bagi guru-guru untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran *online* guna meningkatkan kualitas pembelajaran daring (Asma et al., 2022; Bakri et al., 2021; Mahardika et al., 2021).

Pelatihan Canva bagi guru SMA N 1 Surabaya yang dilakukan pada program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan *awareness* sekaligus meningkatkan kemampuan guru akan media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, dengan adanya pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva ini diharapkan guru-guru SMA N 1 Surabaya dapat

lebih terekspos dan, sekaligus dalam pelatihan ini, dapat meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi informasi dalam hal pembuatan media pembelajaran, khususnya menggunakan Canva untuk memaksimalkan kualitas pembelajaran di kelas. Dengan tereksposnya guru-guru terhadap teknologi desain media pembelajaran yang baru ini, maka guru dapat meningkatkan pengetahuan dan keingintahuan mereka akan keberadaan *alternative* pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik. Terlebih akan ada potensi keberlanjutan pengaplikasian Canva dalam aktivitas belajar mengajar kedepannya jika guru-guru memiliki minat yang lebih untuk mempelajari Canva bahkan setelah pelatihan berakhir, dengan tujuan untuk meningkatkan keinginan dan ketertarikan siswa dalam belajar yang terdeteksi menurun dengan adanya sistem pembelajaran daring beberapa tahun terakhir.

B. METODE PELAKSANAAN

Mitra pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMA Negeri 1 Surabaya yang berlokasi di Jl. Wijaya Kusuma No.48, Ketabang, Kec. Genteng, Kota SBY, Jawa Timur. Lokasi mitra ini cukup dekat dengan kampus tim peneliti, yaitu sekitar 8 km atau sekitar 25 menit berkendara menggunakan mobil atau motor. Selama proses persiapan, tim pengabdian berkomunikasi dengan perwakilan mitra secara *offline* maupun *online* untuk membahas berbagai keperluan kegiatan pengabdian. Dalam kegiatan pengabdian ini peran mitra adalah menyediakan *venue* kegiatan pelatihan, *projector*, peserta pelatihan dengan membawa laptop masing-masing, serta tenaga kebersihan untuk membersihkan *venue* kegiatan sebelum dan setelah pelatihan. Daftar peserta dari mitra diberikan kepada tim pengabdian sebelum kegiatan pengabdian, yang terdiri dari 25 orang guru SMA N 1 Surabaya dari 16 latar belakang bidang pengajaran yang berbeda. Profil peserta dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Profil peserta pelatihan Canva Web untuk guru SMA N 1 Surabaya

No	Guru mata pelajaran	Jumlah
1	Bahasa Indonesia	2
2	Bahasa Inggris	2
3	Bahasa Jawa	1
4	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	1
5	Matematika	4
6	Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti	1
7	Ekonomi	1
8	Geografi	1
9	Biologi	2
10	Informatika	1
11	Fisika	1
12	Kimia	1
13	Sosiologi	1
14	Sejarah	1
15	Seni Budaya	1
16	Bimbingan Konseling	4

Secara detail, metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada Tabel 2, dimana kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan, dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan yang melibatkan tim pengabdian dan perwakilan mitra, dilakukan analisis kondisi dan kebutuhan pelatihan apa yang dibutuhkan oleh mitra, penentuan topik pelatihan, serta pembuatan modul dan materi pelatihan dengan mempertimbangkan profil peserta. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan. Pada tahap ini dilakukan pemaparan materi oleh dua orang mahasiswa jurusan Sistem Informasi IT Telkom Surabaya, lalu dilanjutkan dengan praktik desain media pembelajaran menggunakan Canva web dimana peserta didampingi oleh seluruh tim pengabdian yang hadir, kemudian diadakan lomba desain sederhana selama 20 menit yang diikuti oleh seluruh peserta pelatihan. Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan, dimana panitia mengevaluasi hasil observasi terhadap peserta selama pelatihan berlangsung, serta melakukan wawancara dengan beberapa peserta pelatihan dan mengambil respon seluruh peserta pelatihan menggunakan kuesioner setelah pelatihan berlangsung. Indikator keberhasilan yang ingin dicapai adalah mendapatkan nilai minimal 75% untuk setiap kategori yang dinilai dalam kuesioner yang diberikan kepada peserta, dengan hasil observasi dan wawancara sebagai data pendukung. Adapun kategori-kategori yang dinilai dalam kuesioner adalah kenyamanan interaksi, pendampingan yang diberikan, kebermanfaatan, peningkatan kemampuan, dan potensi keberlanjutan, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

No	Tahap	Kegiatan yang dilakukan	Pelaksana
1	Persiapan	Analisis kebutuhan dan penentuan topik pelatihan, pembuatan modul dan materi pelatihan	Tim pengabdian dan perwakilan mitra
2	Pelatihan	Pemaparan materi, praktik dan pendampingan oleh tim pengabdian, lomba desain antar peserta	Tim pengabdian dan peserta pelatihan dari mitra
3	Evaluasi	Evaluasi kegiatan melalui observasi peserta selama pelatihan berlangsung, serta melakukan wawancara dengan beberapa peserta pelatihan dan pengambilan respon seluruh peserta pelatihan menggunakan kuesioner setelah pelatihan berlangsung.	Tim pengabdian dan peserta pelatihan dari mitra

Rincian materi dan kegiatan yang dilakukan selama pelatihan dapat dilihat pada Tabel 3, dimana dapat dilihat bahwa pemberian materi, praktik desain media pembelajaran mandiri, serta lomba desain sederhana dilakukan selama 120 menit. Selain itu, ada alokasi waktu 60 menit

lainnya yang digunakan untuk pembukaan, ice breaking, penilaian hasil lomba, dan penutupan, seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Rincian materi dan kegiatan pelatihan

No	Materi	Alokasi Waktu (menit)	Keterangan
1	Pengenalan Canva	10	Penyampaian materi oleh pemateri
2	Manfaat Canva	10	
3	Fitur-fitur Canva	10	
4	Cara mendesain media pembelajaran menggunakan Canva web	70	Penyampaian materi sekaligus praktik mandiri peserta menggunakan laptop masing-masing dan dipandu oleh tim pengabdi
5	Lomba desain media pembelajaran sederhana	20	Peserta membuat desain presentasi materi pelajaran sesuai bidang masing-masing menggunakan Canva web di laptop masing-masing

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Kegiatan Pelatihan

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, dilakukan beberapa persiapan yang melibatkan tim pengabdi dan perwakilan mitra. Beberapa persiapan yang dilakukan termasuk analisis kebutuhan dan penentuan topik pelatihan sesuai kebutuhan mitra, pembuatan modul dan materi pelatihan sesuai topik yang dipilih, serta perencanaan rincian kebutuhan sarana dan prasarana yang diperlukan untuk pelatihan. Setelah topik pelatihan Canva bagi guru dalam membuat desain media pembelajaran ditetapkan, selanjutnya dibuat modul dan materi pelatihan yang akan disampaikan kepada peserta saat pelatihan.

Modul pelatihan dibuat oleh tim pengabdi dalam bentuk *e-book* menggunakan Canva. *E-book* ini berisi semua materi yang akan diajarkan kepada peserta pelatihan, mulai dari pengenalan apa itu Canva, manfaat Canva terutama bagi guru, fitur-fitur Canva yang penting diketahui oleh guru, cara membuat akun Canva gratis, hingga langkah-langkah pembuatan media pembelajaran sederhana (membuat sebuah *file* presentasi sederhana sesuai dengan bidang pengajaran setiap peserta) menggunakan Canva web. Dikarenakan waktu pelatihan yang terbatas, isi modul dan materi pelatihan lebih berfokus pada praktik pembuatan *file* presentasi sederhana yang akan dilakukan oleh peserta, seperti cara memilih dan mengedit *background*, teks, berbagai jenis dan contoh ilustrasi, hingga cara mengunduh atau menampilkan *file* presentasi yang dibuat peserta secara *online* menggunakan Canva. Isi modul ini kemudian dibuat juga dalam bentuk *presentation file* menggunakan Canva web untuk digunakan oleh pemateri dalam menjelaskan materi saat pelatihan.

2. Pelaksanaan Pelatihan Canva Web untuk Guru

Pelatihan Canva Web untuk Guru dilaksanakan pada tanggal 16 Agustus 2022 di Aula SMA N 1 Surabaya dengan judul “Pelatihan Canva dalam Menunjang Pembelajaran di Era Digital: Untuk Guru SMA Negeri 1 Surabaya”. Pelatihan berlangsung selama kurang lebih 3 jam sejak pukul 09.00 pagi hingga pukul 12.00 siang. Peserta pelatihan terdiri dari 25 orang guru dari berbagai latar belakang bidang pendidikan dan pengajaran yang semuanya merupakan bagian dari mitra. Dari seluruh peserta, sebanyak 5 orang atau dapat dikatakan sebanyak 20% peserta sudah pernah menggunakan Canva sebelumnya dalam mendesain media pembelajaran, namun diakui kemampuan yang mereka miliki masih kurang, sehingga tujuan kelima guru ini mengikuti pelatihan Canva ini adalah untuk meningkatkan kemampuan desain mereka menggunakan Canva web. Sisanya sebanyak 80% peserta merupakan guru yang belum pernah menggunakan Canva sebelumnya. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjadi batu loncatan yang berguna bagi peserta untuk lebih mengenal cara membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva dan termotivasi untuk mempelajari lebih jauh mengenai *platform* desain ini bahkan setelah pelatihan selesai dilaksanakan.

Pelatihan dimulai oleh MC dengan pembacaan doa, lalu dilakukan pembukaan dengan pemberian kata sambutan oleh perwakilan mitra dan perwakilan dosen dari IT Telkom Surabaya. Setelah itu peserta langsung disuguhkan materi pelatihan, praktik, dan lomba desain materi pembelajaran sederhana. Pemateri adalah dua orang mahasiswa semester 2 jurusan Sistem Informasi di IT Telkom Surabaya yang sudah mempunyai pengalaman dua sampai tiga tahun menggunakan Canva secara aktif untuk berbagai keperluan desain, sehingga dapat dikatakan pemateri cukup andal dalam menggunakan Canva web. Adapun jenis Canva web yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva gratis, sehingga fitur-fitur yang dapat diakses pun terbatas, namun fitur-fitur ini dirasa sudah sangat mencukupi untuk kebutuhan desain media pembelajaran sederhana dan untuk membangun *awareness* peserta akan *platform* desain media pembelajaran, sehingga tim pengabdian memilih menggunakan jenis Canva ini.

Suasana kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 1, dimana Gambar 1 (a) memperlihatkan kondisi atau suasana ketika pelatihan Canva bagi guru SMA N 1 Surabaya berlangsung, sedangkan Gambar 1 (b) memperlihatkan kondisi ketika beberapa mahasiswa yang merupakan anggota tim pengabdian sedang mendampingi dan membimbing peserta selama praktik desain media pembelajaran menggunakan Canva berlangsung. Pada kedua gambar ini terlihat peserta mengikuti pelatihan dengan antusias menggunakan laptop masing-masing dan tidak segan bertanya jika membutuhkan pendampingan dari dosen maupun mahasiswa yang hadir saat pelatihan, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. (a) Suasana saat pelatihan berlangsung, (b) Tim pengabdian mendampingi dan membimbing peserta selama pelatihan berlangsung

Setelah mendapatkan materi dan praktik mandiri didampingi tim pengabdian, agenda lain yang dilakukan peserta saat pelatihan adalah lomba desain media pembelajaran sederhana, dimana disarankan desain materi pembelajaran yang dibuat dapat disesuaikan dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Gambar 2 menunjukkan suasana ketika peserta mengikuti lomba desain tersebut yang berlangsung selama 20 menit, dimana ketika lomba ini berlangsung peserta masih diperkenankan untuk bertanya kepada tim pengabdian terkait fitur-fitur Canva yang ingin digunakan. Hal ini dilakukan karena lomba yang dilakukan masih termasuk bentuk pelatihan, namun dibuat dalam bentuk lomba untuk meningkatkan antusiasme peserta yang sebagian besar baru mengenal Canva. Hasil desain media pembelajaran yang dibuat peserta kemudian langsung dinilai oleh tim pengabdian dan diumumkan tiga pemenang yang masing-masing mendapatkan souvenir sederhana sebagai bentuk apresiasi. Akhirnya, pelatihan ditutup dengan pengisian kuesioner oleh peserta, wawancara singkat beberapa peserta terkait pelatihan yang diberikan, dan foto bersama, seperti terlihat pada Gambar 2.

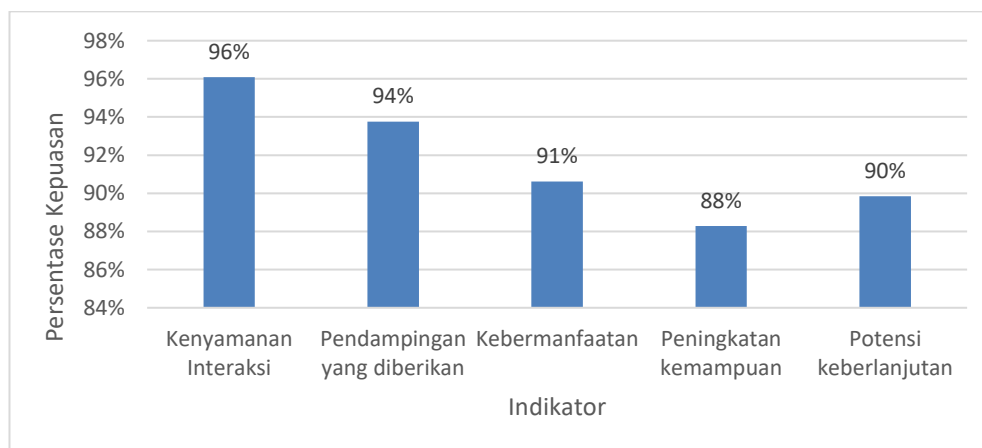


Gambar 2. Suasana saat lomba membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva web

3. Evaluasi

Evaluasi pelatihan dilakukan selama pelatihan berlangsung melalui observasi peserta oleh tim pengabdian dan setelah pelatihan berlangsung melalui kuesioner yang diisi oleh peserta pelatihan. Selama pelatihan berlangsung peserta terlihat antusias mengikuti pelatihan, baik saat menerima materi yang diberikan maupun saat praktik dan lomba desain sederhana.

Evaluasi yang dilakukan dengan melihat respon peserta melalui kuesioner berisi lima kategori kepuasan, yaitu kenyamanan interaksi antara peserta dengan tim pengabdian selama pelatihan berlangsung, efektivitas pendampingan yang diberikan selama pelatihan berlangsung, kebermanfaatan materi pelatihan yang diberikan dengan bidang pekerjaan peserta, peningkatan kemampuan desain peserta setelah mengikuti pelatihan, dan potensi keberlanjutan penggunaan Canva kedepannya, seperti terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Hasil kuesioner peserta pelatihan

Gambar 3 menunjukkan hasil kuesioner yang diisi oleh 25 orang peserta pelatihan, dimana setiap kategori memenuhi standar keberhasilan 75% yang ingin dicapai pada program pengabdian kepada masyarakat ini. Pada kategori kenyamanan interaksi, sebanyak 96% peserta atau sebanyak 24 dari 25 orang peserta merasa nyaman dengan interaksi yang dilakukan dengan tim pengabdian selama pelatihan. Hal ini menunjukkan respon positif dari mitra dalam menerima pelatihan atau program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa IT Telkom Surabaya, sehingga diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan kembali di masa mendatang. Selanjutnya pada kategori pendampingan yang diberikan, sebanyak 94% peserta atau sebanyak 23 dari 25 peserta merasa puas dengan pendampingan yang diberikan. Pada saat pelatihan berlangsung, ada dua orang dosen dan tujuh orang mahasiswa yang hadir, sehingga ada total sembilan orang yang mendampingi 25 peserta, atau dapat dikatakan bahwa satu orang anggota tim pengabdian mendampingi tiga orang peserta. Hal ini

dirasa sangat membantu peserta untuk menutupi kekurangan dari sisi waktu pelatihan yang terbatas. Kategori ketiga adalah kebermanfaatan. Sebanyak 91% peserta atau 22 dari 25 peserta setuju bahwa materi pelatihan yang diberikan yaitu desain media pembelajaran menggunakan Canva sesuai dan akan bermanfaat untuk diterapkan dalam bidang pekerjaan mereka sebagai guru, terlepas dari perbedaan latar belakang mata pelajaran yang mereka ajarkan. Kategori selanjutnya adalah kategori yang mendapat nilai kepuasan terendah, yaitu peningkatan kemampuan. Untuk kategori ini, 88% peserta atau 22 dari 25 peserta merasa ada peningkatan kemampuan yang cukup untuk membuat desain media pembelajaran sederhana, sedangkan 3 orang lainnya merasa pelatihan yang diberikan tidak cukup untuk meningkatkan kemampuan desain mereka. Berdasarkan responsi kuesioner diketahui bahwa alasan utama rendahnya kepuasan peserta pada kategori ini adalah dikarenakan waktu pelatihan yang dirasa kurang, sehingga hal ini dapat dijadikan masukan bagi tim pengabdian dalam merencanakan kegiatan serupa selanjutnya. Kategori terakhir adalah potensi keberlanjutan, dimana 90% peserta atau 22 dari 25 peserta memberikan respon positif bahwa pengetahuan desain media pembelajaran sederhana menggunakan Canva yang didapatkan selama pelatihan dapat dimanfaatkan setelah pelatihan berlangsung.

4. Kendala yang Dihadapi

Ada beberapa kendala yang dihadapi selama pelatihan. Kendala pertama adalah kurangnya kemampuan guru dalam menggunakan fitur-fitur Canva, sehingga diharapkan akan ada pelatihan Canva tahapan selanjutnya untuk meningkatkan level kemampuan desain guru SMA N 1 Surabaya dalam menggunakan Canva. Selain kurangnya kemampuan penggunaan Canva, diketahui selama pelatihan ada beberapa laptop peserta yang tidak mendukung beberapa fitur Canva, sehingga pemateri maupun pendamping pelatihan dapat memberikan pengertian kepada peserta sebelum pelatihan untuk mengurangi kebingungan peserta. Kendala lainnya adalah waktu pelatihan yang terbatas yang disanggupi oleh mitra. Untuk hal ini diperlukan perencanaan yang lebih baik antara tim pengabdian dan mitra.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru-guru SMA N 1 Surabaya telah berhasil dijalankan sesuai rencana. Berdasarkan hasil wawancara dan kuesioner peserta, diketahui pelatihan ini berhasil meningkatkan *awareness* peserta akan kebutuhan desain media pembelajaran yang baik untuk mendukung proses pembelajaran secara daring, terbukti dari setiap kategori dalam kuesioner yang dibagikan mendapatkan nilai di atas standar keberhasilan 75% dari responden. Selain itu diketahui bahwa pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kemampuan

desain peserta dengan persentase kepuasan sebesar 88%. Terlebih lagi, sebanyak 20% peserta atau 5 dari 25 peserta telah menggunakan Canva sebelumnya, sehingga peningkatan kemampuan desain Canva kelima peserta ini menjadi lebih baik daripada peserta lain setelah pelatihan. Kelima peserta ini diharapkan dapat membantu peserta lain dalam mempelajari Canva setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Namun, tentu akan lebih baik jika diadakan pelatihan Canva tingkat lanjutan untuk meningkatkan kemampuan desain guru SMA N 1 Surabaya untuk digunakan dalam proses pembelajaran maupun dalam hal lain yang berkaitan dengan kegiatan guru dan siswa di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Institut Teknologi Telkom Surabaya yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini, serta Pusat Teknologi Informasi (PuTI) Institut Teknologi Telkom Surabaya dan Bagian Admisi Institut Teknologi Telkom Surabaya yang turut memberikan berbagai jenis bantuan demi kelancaran pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Asma, A., Santoso, A. B., Jafar, G. F., Wulandari, S., Pgmi, P. S., Tarbiyah, F., & Keguruan, I. (2022). *Pelatihan Pembuatan Konten Digital menggunakan Canva pada Pembelajaran Matematika bagi Guru MI Kota Bitung*. 4(4), 1569–1575.
- Asri, L., & Refianti, R. (2022). *Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers*. 3,issue? 320–332.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/download/18777/7086>
- Kasih, A. P. (2021). *Guru, Manfaatkan 5 Aplikasi Pembuat Media Pembelajaran Interaktif*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/22/152752071/guru-manfaatkan-5-aplikasi-pembuat-media-pembelajaran-interaktif?page=all>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817>
- Manullang, L. M., & Susanti, R. (2022). Nusantara Hasana Journal. *Nusantara Hasana Journal*, 2(8), 81–91.
- Rahmawati, P. A. (2022). *Desain Media Pembelajaran dengan Aplikasi Canva*. Ayoguruberbagi.Kemdikbud.Go.Id. <https://ayoguruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/desain-media-pembelajaran-dengan-aplikasi-canva/>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris.

- Abdimas* *Siliwangi*, 4(2), 335–343.
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru smpn 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
<https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmpi/article/view/952>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di sma baitul arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8.
<http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232>
- Setyaningrum, P. (2022). *15 Besar SMA Terbaik di Surabaya Berdasar Nilai UTBK 2022, Ada Sekolahmu?* Kompas.Com.
<https://surabaya.kompas.com/read/2022/08/28/120252778/15-besar-sma-terbaik-di-surabaya-berdasar-nilai-utbk-2022-ada-sekolahmu?page=all>
- Sinduningrum, E., Hanif, I. F., Rosalina, R., Pratiwi, N., & Sholeh, M. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pelajaran Jarak Jauh Bagi Guru Smk Muhammadiyah 7 Jakarta. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 25. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.4898>
- Suryaningsih, S. I. (2022). *Pemanfaatan Teknologi Pembelajaran dalam Adaptasi Pandemi Covid-19*. Pusdatin.Kemendikbud.Go.Id.
<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pemanfaatan-teknologi-pembelajaran-dalam-adaptasi-pandemi-covid-19/>
- Tiani, R. (2022). *Guru, 7 Aplikasi Presentasi Media Pembelajaran untuk Digitalbisa.Id*. <https://digitalbisa.id/artikel/7-aplikasi-presentasi-media-pembelajaran-untuk-guru-zej4D>
- Wiza Yunifa, & Yesi Sriyeni. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Web Bagi Guru SMP Bina Cipta. *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 10–18. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i2.849>
- Yogi Yunefri, Sutejo, & Yogi Ersan Fadrial. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru Di Smkn 2 Pinggir. *J-COSCIS: Journal of Computer Science Community Service*, 2(2), 84–89.
<https://doi.org/10.31849/jcscis.v2i2.10516>