

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros

Nur Tasmiah Sirajuddin¹, Andi Adriani Wahditiya²

¹Fakultas Perikanan dan Ilmu Kelautan, Universitas Pattimura

²Fakultas Pertanian, Universitas Pattimura

¹nurtasmiahs@gmail.com. ²andiadrianiwahditiya@gmail.com

Abstract

Training on the utilization of the Canva application for teachers of SMP 4 Bantimurung is a crucial step in enhancing the quality of education in the current digital era. Canva, an online graphic design platform, offers a variety of features that enable teachers to create engaging and interactive learning materials. Through this application, teachers can produce creative materials that are easily understood by students. The objective of this training is to provide comprehensive understanding to teachers about Canva's features and techniques for creating effective learning materials. The training also supports the development of teachers' graphic design skills, boosting their confidence in producing high-quality materials. Training materials include creating presentations, posters, infographics, and other learning materials with Canva, accompanied by guidance on layout, color selection, and font choice to make them more appealing and understandable to students. This interactive training encourages active participation from teachers, giving them direct opportunities to create various types of learning materials using Canva, thus enabling them to immediately apply their learning in the classroom. It is hoped that this training will assist SMP 4 Bantimurung teachers in enhancing their technological skills and improving the quality of education. Additionally, it is expected that Canva learning materials will capture students' interest and enhance their understanding. This training represents a tangible step towards supporting the improvement of education quality at SMP 4 Bantimurung.

Keywords: Training, Canva, Junior High School Teacher.

Abstrak

Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung merupakan langkah penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital saat ini. Canva, platform desain grafis online, menawarkan fitur beragam yang memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran menarik dan interaktif. Melalui aplikasi ini, guru dapat menghasilkan materi yang kreatif dan mudah dipahami oleh siswa. Tujuan pelatihan ini adalah memberikan pemahaman komprehensif kepada guru tentang fitur dan teknik Canva untuk menciptakan materi pembelajaran efektif. Pelatihan juga mendukung pengembangan keterampilan desain grafis guru, meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam pembuatan materi berkualitas. Materi pelatihan meliputi pembuatan presentasi, poster, infografis, dan materi pembelajaran lainnya dengan Canva, disertai panduan tata letak, pemilihan warna, dan font agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pelatihan interaktif ini mendorong partisipasi aktif guru dalam proses pembelajaran. Mereka memiliki kesempatan langsung untuk mencoba membuat berbagai jenis materi pembelajaran menggunakan Canva, sehingga dapat segera mengaplikasikan pembelajaran tersebut di kelas. Diharapkan pelatihan ini akan membantu guru SMP 4 Bantimurung mengembangkan keterampilan teknologi

mereka dan memperbaiki kualitas pembelajaran. Selain itu, diharapkan juga bahwa materi pembelajaran Canva akan menarik minat siswa dan meningkatkan pemahaman mereka. Pelatihan ini merupakan langkah nyata dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan di SMP 4 Bantimurung.

Kata kunci: Pelatihan, Canva, Guru SMP.

© 2024 Jurnal Pustaka Mitra

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah salah satu aspek terpenting dalam pembangunan suatu bangsa. Dengan memiliki sistem pendidikan yang berkualitas, sebuah negara dapat mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan-tantangan masa depan dengan lebih baik. Di tengah era digital yang terus berkembang pesat seperti saat ini, pendidikan juga harus ikut bertransformasi agar tetap relevan dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Salah satu cara untuk melakukan transformasi ini adalah dengan memanfaatkan teknologi yang tersedia, salah satunya adalah aplikasi Canva [1].

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak dapat dipandang sebelah mata. Teknologi telah membuka pintu bagi berbagai inovasi dalam proses pembelajaran, memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan relevan bagi siswa. Namun, dalam penerapannya, tidak semua guru memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi tersebut. Inilah salah satu tantangan yang dihadapi dalam menghadirkan pendidikan yang berkualitas di era digital [2].

Salah satu alat yang dapat membantu guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif adalah aplikasi Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan berbagai jenis materi pembelajaran lainnya. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah menghasilkan materi pembelajaran yang kreatif tanpa harus memiliki latar belakang atau keterampilan desain grafis yang mendalam [3].

Namun demikian, meskipun Canva menawarkan kemudahan dalam pembuatan materi pembelajaran, tidak semua guru memiliki pemahaman yang cukup tentang cara menggunakan aplikasi ini secara optimal. Terdapat sejumlah tantangan dan hambatan yang perlu diatasi, termasuk kurangnya pengetahuan tentang fitur-fitur yang tersedia, ketidakmampuan dalam mengatur tata letak yang efektif, serta kesulitan dalam memilih kombinasi warna dan font yang sesuai [4].

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru agar mereka dapat memanfaatkan aplikasi Canva secara maksimal dalam proses pembelajaran. Hal ini akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan membantu siswa dalam

memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Salah satu contoh nyata dari upaya ini adalah pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung.

SMP 4 Bantimurung adalah salah satu sekolah menengah pertama yang berada di daerah Bantimurung, sebuah wilayah yang terletak di Kabupaten Maros, Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia. Sekolah ini memiliki visi untuk memberikan pendidikan berkualitas yang mempersiapkan siswa untuk menjadi individu yang berpotensi dan berprestasi. Dalam upaya mencapai visi tersebut, SMP 4 Bantimurung selalu berusaha untuk mengadopsi inovasi-inovasi terbaru dalam dunia pendidikan, termasuk pemanfaatan teknologi.

Dalam konteks inovasi teknologi pendidikan, pemanfaatan aplikasi Canva dapat menjadi langkah strategis bagi SMP 4 Bantimurung. Dengan mengadopsi Canva sebagai salah satu alat pembelajaran, sekolah ini dapat membantu guru-guru mereka untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Namun, untuk dapat melakukan hal tersebut dengan baik, diperlukan adanya pelatihan dan pendampingan yang komprehensif kepada para guru.

Pelatihan pemanfaatan Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung bukan hanya sekedar langkah praktis untuk mengajarkan penggunaan aplikasi, tetapi juga merupakan bagian dari strategi jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan yang cukup kepada para guru, diharapkan mereka dapat lebih percaya diri dan mahir dalam menciptakan materi pembelajaran yang berkualitas dengan menggunakan Canva.

Selain itu, pemanfaatan Canva juga dapat membuka peluang untuk kolaborasi antara guru-guru dalam pengembangan materi pembelajaran. Dengan adanya platform online yang memungkinkan berbagi dan berkolaborasi, guru dapat saling memberikan masukan dan berbagi ide untuk meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang mereka buat. Hal ini akan memperkaya pengalaman belajar siswa dan membantu mereka untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses Pembelajaran [5].

Meskipun aplikasi Canva menawarkan beragam fitur yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, masih terdapat sejumlah isu permasalahan yang perlu diatasi dalam implementasi pelatihan pemanfaatannya bagi guru SMP 4 Bantimurung. Salah satu isu utama adalah kurangnya pemahaman

dan keterampilan teknologi digital di kalangan guru. Banyak guru yang tidak memiliki latar belakang atau pelatihan dalam penggunaan teknologi, sehingga mereka mungkin menghadapi kesulitan dalam menguasai aplikasi Canva secara mandiri. Isu lainnya adalah keterbatasan aksesibilitas dan infrastruktur teknologi di lingkungan sekolah. Mungkin ada keterbatasan dalam ketersediaan perangkat keras (seperti komputer atau tablet) dan konektivitas internet yang dapat menghambat kemampuan guru untuk menggunakan aplikasi Canva dengan efektif.

Mengatasi isu-isu tersebut menjadi sangat penting mengingat urgensi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP 4 Bantimurung di era digital saat ini. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, dan pendidikan tidak terkecuali dari pengaruhnya. Guru perlu diberdayakan dengan keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam menggunakan teknologi agar mereka dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Dengan memanfaatkan aplikasi Canva, guru dapat lebih mudah menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif, yang pada gilirannya dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Untuk merespon urgensi tersebut, kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung dirancang dengan cermat untuk memastikan keberhasilan implementasinya. Pertama, akan ada sesi pelatihan intensif yang mencakup pemahaman dasar tentang fitur-fitur Canva, teknik desain grafis dasar, dan praktik langsung dalam membuat berbagai jenis materi pembelajaran. Pelatihan akan disusun dalam format yang interaktif dan terstruktur untuk memastikan partisipasi aktif dan pemahaman yang baik dari para peserta.

Selain itu, untuk mengatasi isu aksesibilitas teknologi, akan disediakan sarana dan prasarana yang memadai selama pelatihan. Ini mungkin termasuk menyediakan perangkat keras seperti komputer atau tablet untuk setiap guru, serta memastikan ketersediaan koneksi internet yang stabil dan cepat. Dengan demikian, guru akan dapat fokus sepenuhnya pada proses pelatihan tanpa terganggu oleh kendala teknis [6].

Selama pelatihan, akan diberikan dukungan dan bimbingan yang terus-menerus kepada guru-guru untuk memastikan bahwa mereka dapat menguasai aplikasi Canva dengan baik. Ini dapat mencakup sesi tanya jawab, demonstrasi langsung, dan pengawasan praktik membuat materi pembelajaran. Para peserta juga akan didorong untuk berkolaborasi dan berbagi pengalaman satu sama lain, sehingga mereka dapat belajar dari pengalaman dan pengetahuan kolektif.

Setelah selesai pelatihan, akan dilakukan evaluasi berkala untuk memantau kemajuan dan pemahaman guru dalam menggunakan Canva. Dukungan teknis

tambahan akan tersedia untuk mereka yang membutuhkannya, dan akan ada forum diskusi dan pertemuan rutin untuk memfasilitasi pertukaran ide dan praktik terbaik dalam pemanfaatan Canva dalam pembelajaran.

Dengan rasionalisasi kegiatan yang komprehensif ini, diharapkan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung dapat berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuannya. Guru-guru akan menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi, dan materi pembelajaran yang dihasilkan akan menjadi lebih menarik dan efektif. Ini akan membawa dampak positif yang signifikan bagi kualitas pendidikan di SMP 4 Bantimurung dan membantu siswa untuk meraih kesuksesan di masa depan.

Selain dari pihak sekolah dan guru-guru sendiri, terdapat beberapa pihak lain yang dapat berkontribusi dalam mendukung keberhasilan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung. Beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh pihak lain termasuk:

1. **Pemerintah Daerah:**
Pemerintah daerah dapat memberikan dukungan dalam bentuk anggaran dan sumber daya lainnya untuk menyelenggarakan pelatihan ini. Mereka juga dapat membantu dalam penyediaan infrastruktur teknologi yang diperlukan, seperti akses internet yang stabil dan perangkat keras yang memadai.
2. **Institusi Pendidikan Tinggi:**
Institusi pendidikan tinggi di sekitar wilayah SMP 4 Bantimurung dapat menjadi mitra dalam penyelenggaraan pelatihan. Mereka dapat menyediakan tenaga pengajar atau ahli dalam bidang teknologi dan desain grafis yang dapat membantu dalam menyusun kurikulum dan materi pelatihan.
3. **Perusahaan Teknologi:**
Perusahaan teknologi yang mengembangkan aplikasi seperti Canva dapat berperan dalam memberikan pelatihan khusus atau sumber daya tambahan kepada guru-guru. Mereka juga dapat menyediakan lisensi gratis atau diskon untuk penggunaan aplikasi mereka sebagai bagian dari program CSR mereka.
4. **Komunitas Lokal:**
Komunitas lokal yang memiliki keahlian dalam teknologi dan desain grafis juga dapat berkontribusi dengan menjadi mentor atau fasilitator dalam pelatihan. Mereka dapat memberikan dukungan teknis dan berbagi pengalaman praktis dalam menggunakan Canva.

Dalam mengatasi isu-isu yang mungkin muncul selama pelatihan, beberapa rencana inovasi pemecahan masalah dapat diimplementasikan:

1. **Pembelajaran Berbasis Kolaborasi:**
Mengadopsi pendekatan pembelajaran berbasis kolaborasi yang memungkinkan guru-guru saling

berbagi pengalaman dan belajar dari satu sama lain. Ini dapat dilakukan melalui sesi diskusi, lokakarya kelompok, atau forum online di mana para peserta dapat saling bertukar ide dan solusi.

2. **Penggunaan Sumber Daya Digital:**
Menggunakan sumber daya digital seperti video tutorial, panduan online, dan forum diskusi untuk memberikan dukungan tambahan kepada guru-guru. Ini akan membantu mereka untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka dalam penggunaan aplikasi Canva.
3. **Pemberian Umpan Balik Terus-Menerus:**
Memberikan umpan balik terus-menerus kepada guru-guru selama pelatihan untuk membantu mereka memperbaiki dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang mereka buat dengan menggunakan Canva. Ini dapat dilakukan melalui sesi evaluasi rutin, serta konsultasi individu dengan fasilitator pelatihan.
4. **Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah:**
Menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis masalah di mana guru-guru dihadapkan pada tantangan-tantangan nyata dalam pembuatan materi pembelajaran dengan menggunakan Canva. Ini akan membantu mereka untuk mengembangkan keterampilan problem-solving dan meningkatkan pemahaman mereka tentang aplikasi tersebut.

Tujuan utama dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung adalah:

1. **Meningkatkan Keterampilan Teknologi:**
Membantu guru-guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva sehingga mereka dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
2. **Meningkatkan Kualitas Pembelajaran:**
Memastikan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan pengalaman belajar siswa di SMP 4 Bantimurung.
3. **Meningkatkan Keterlibatan Guru:**
Mendorong partisipasi aktif dan keterlibatan guru-guru dalam proses pembelajaran, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mereka.
4. **Mendorong Inovasi dan Kolaborasi:**
Mendorong inovasi dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan dan memfasilitasi kolaborasi antara guru-guru untuk saling berbagi pengalaman dan praktik terbaik dalam penggunaan aplikasi Canva.

Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung bukan hanya merupakan langkah praktis dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital, tetapi juga merupakan investasi dalam masa depan pendidikan di sekolah tersebut. Dengan memanfaatkan teknologi secara optimal dan memberdayakan para guru sebagai

agen perubahan, SMP 4 Bantimurung dapat terus berkembang menjadi lembaga pendidikan yang unggul dan relevan dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi masa depan yang penuh dengan tantangan dan peluang.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 3 Februari 2024 mulai pukul 09.00 hingga pukul 17.00 Wita. Diselenggarakan di Ruang Laboratorium Komputer SMP 4 Bantimurung. Adapun beberapa metode pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

2.1 Pendahuluan dan Persiapan:

- a. Tim pengabdian melakukan survei awal untuk mengevaluasi pengetahuan dan keterampilan teknologi digital guru SMP 4 Bantimurung serta mengidentifikasi hambatan yang mereka hadapi dalam mengadopsi teknologi. Survei ini melibatkan wawancara dan kuesioner untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang tingkat kesiapan dan kebutuhan guru. Data dari survei ini menjadi dasar untuk merancang program pelatihan yang sesuai dan efektif untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva.
- b. Berdasarkan hasil survei, direncanakan rincian kegiatan pelatihan dengan mempertimbangkan materi yang akan disampaikan, jadwal pelatihan, lokasi, dan sumber daya yang dibutuhkan. Materi pelatihan mencakup pengenalan fitur Canva, teknik desain grafis, dan praktik pembuatan materi pembelajaran. Pelatihan diselenggarakan dalam beberapa sesi yang disesuaikan dengan kebutuhan dan ketersediaan peserta. Lokasi pelatihan di Ruang Laboratorium Komputer SMP 4 Bantimurung, dan sumber daya yang dibutuhkan termasuk perangkat keras, perangkat lunak, serta materi panduan dan contoh.
- c. Tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan yang komprehensif tentang penggunaan Canva, mencakup pengenalan fitur, teknik desain grafis, dan praktik pembuatan materi pembelajaran. Selain itu, perangkat keras seperti komputer dan perangkat lunak Canva akan disediakan untuk setiap peserta pelatihan. Materi panduan dan contoh akan dipersiapkan untuk mendukung pemahaman dan praktik langsung peserta. Dengan persiapan yang cermat ini, diharapkan peserta akan dapat menguasai penggunaan Canva dengan baik dan menerapkannya dalam pembelajaran mereka dengan lebih efektif.

2.2 Pelaksanaan Kegiatan:

2.2.1 Sesi Pelatihan Intensif:

Sesi pelatihan intensif mencakup beberapa materi yang disampaikan secara mendalam untuk memastikan pemahaman yang baik dan penguasaan yang efektif terhadap penggunaan Canva.

Pertama, pengenalan fitur Canva memperkenalkan peserta pada navigasi antarmuka pengguna yang intuitif, memudahkan mereka untuk menjelajahi berbagai fitur yang tersedia. Mereka diajarkan tentang alat-alat desain yang disediakan oleh Canva, seperti pemilihan template, gambar, ikon, dan elemen grafis lainnya. Selain itu, peserta juga mempelajari fungsi dasar seperti mengatur tata letak, yang mencakup pengaturan ukuran, posisi, dan penataan elemen-elemen pada desain mereka. Mereka belajar cara menambahkan dan mengedit elemen grafis, seperti teks, bentuk, dan gambar, untuk menciptakan desain yang menarik dan informatif. Pengenalan fitur Canva ini akan memberikan dasar yang kuat bagi peserta untuk mulai mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat materi pembelajaran yang kreatif dan efektif.

Kedua, peserta diajarkan teknik desain grafis yang meliputi aspek penting seperti pemilihan warna yang tepat untuk menciptakan kesan yang sesuai dengan tujuan komunikasi, serta pemilihan font yang cocok untuk meningkatkan keterbacaan dan estetika desain. Mereka mempelajari prinsip dasar desain, termasuk konsep keseimbangan, proporsi, dan kontras, yang membantu mereka dalam menyusun elemen-elemen visual secara estetik dan efektif. Selain itu, peserta diberi pemahaman tentang penggunaan ruang negatif dan komposisi visual yang efektif dalam mendukung pesan yang ingin disampaikan. Dengan memahami teknik desain grafis ini, peserta dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, profesional, dan mudah dipahami oleh audiensnya, sehingga meningkatkan efektivitas dan daya tarik dari materi yang mereka buat menggunakan Canva.

Ketiga, peserta diberi kesempatan untuk secara aktif menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang mereka pelajari dalam membuat berbagai jenis materi pembelajaran menggunakan Canva. Mereka dibimbing dalam langkah-langkah praktis untuk membuat presentasi yang menarik dengan pengaturan slide yang efektif, menggunakan elemen grafis, teks, dan gambar secara kreatif. Selain itu, peserta mempraktikkan pembuatan poster dengan memilih template yang sesuai, menambahkan elemen visual dan teks yang menarik, serta memperhatikan tata letak yang estetik. Selanjutnya, mereka belajar untuk membuat infografis yang informatif dan mudah dipahami dengan menggabungkan data, grafik, dan ilustrasi secara efektif. Melalui praktik langsung ini, peserta memperoleh pengalaman yang berharga dalam menciptakan berbagai jenis materi

pembelajaran yang berkualitas menggunakan Canva, sehingga dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah.

2.3 Demonstrasi dan Latihan:

2.3.1 Demonstrasi Penggunaan Canva:

Dalam sesi demonstrasi praktis, tim pelatih memperlihatkan kepada peserta cara menggunakan berbagai fitur Canva secara langsung. Mereka memandu peserta melalui langkah-langkah detail dalam pembuatan presentasi, poster, dan infografis menggunakan alat-alat yang disediakan oleh Canva. Demonstrasi ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pemilihan template yang sesuai, manipulasi elemen grafis seperti gambar dan ikon, penambahan teks dengan berbagai gaya dan ukuran font, hingga pengaturan tata letak secara keseluruhan. Peserta diberi pemahaman yang menyeluruh tentang berbagai fitur yang tersedia dan bagaimana cara mengoptimalkannya untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Melalui demonstrasi ini, diharapkan peserta mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang potensi Canva dalam mendukung proses pembelajaran di kelas.

2.3.2 Latihan Interaktif:

Setelah sesi demonstrasi, peserta aktif terlibat dalam latihan praktis. Mereka diberi kesempatan untuk secara langsung mencoba menggunakan Canva dengan tugas-tugas sederhana yang diberikan, seperti membuat slide presentasi atau poster mengenai topik pendidikan tertentu. Dalam latihan ini, peserta diberikan kebebasan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan dari sesi demonstrasi ke dalam praktik nyata. Ini memungkinkan mereka untuk memperkuat pemahaman mereka tentang penggunaan berbagai fitur Canva dan mendapatkan keterampilan praktis dalam menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan efektif. Latihan langsung ini juga memberikan kesempatan bagi peserta untuk mengatasi tantangan dan memperbaiki keterampilan mereka melalui pengalaman langsung, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk keperluan pembelajaran di masa depan.

2.3.3 Bimbingan Individual:

Selama sesi latihan, tim pelatih memberikan bimbingan individual kepada peserta sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Mereka secara aktif memantau kemajuan peserta dan siap membantu mereka yang mengalami kesulitan atau membutuhkan arahan tambahan dalam menggunakan fitur-fitur Canva dengan efektif. Bimbingan ini mencakup penjelasan tambahan tentang fitur tertentu, saran tentang tata letak atau desain, atau solusi untuk masalah teknis yang mungkin timbul. Pendekatan individual ini memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan dukungan yang dibutuhkan untuk mengatasi hambatan dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Ini juga memperkuat hubungan antara peserta dan tim pelatih,

menciptakan lingkungan yang inklusif dan mendukung di mana setiap peserta merasa didukung dan termotivasi untuk belajar.

2.3.4 Kolaborasi dan Pertukaran Ide:

Dalam suasana sesi latihan, peserta didorong untuk aktif berkolaborasi dan bertukar ide satu sama lain. Kolaborasi ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk saling memberikan masukan, memberikan dukungan, dan berbagi pengalaman yang mereka miliki dalam penggunaan Canva. Melalui interaksi ini, peserta memperluas wawasan mereka, mengeksplorasi solusi yang kreatif, dan belajar dari pengalaman kolektif. Proses berbagi ide juga dapat membuka ruang untuk inovasi dan pembelajaran kolaboratif yang lebih dalam. Dengan mendukung kolaborasi antar peserta, sesi latihan menjadi lebih dinamis dan memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk tumbuh dan berkembang dalam penguasaan penggunaan Canva untuk keperluan pembelajaran.

2.3.5 Penilaian dan Umpan Balik:

Setelah sesi latihan selesai, dilakukan penilaian terhadap hasil karya yang telah dibuat oleh peserta menggunakan Canva. Tim pelatih mengevaluasi kualitas materi pembelajaran yang telah dihasilkan, termasuk presentasi, poster, dan infografis yang telah dibuat. Penilaian dilakukan dengan memberikan perhatian khusus terhadap kreativitas, kejelasan pesan, tata letak, penggunaan warna, dan konsistensi desain. Setelah itu, tim pelatih memberikan umpan balik konstruktif kepada peserta untuk membantu mereka meningkatkan kualitas materi pembelajaran mereka. Umpan balik ini berupa saran-saran untuk perbaikan, tips tambahan tentang penggunaan fitur Canva secara lebih efektif, atau pengakuan atas kekuatan yang ada dalam karya peserta. Dengan umpan balik yang diberikan, diharapkan peserta dapat terus berkembang dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif menggunakan Canva.

2.4 Diskusi dan Tanya Jawab:

Dalam sesi ini, peserta diberi kesempatan untuk bertanya, berbagi pengalaman, dan mendiskusikan berbagai aspek terkait dengan penggunaan Canva dalam pembelajaran. Peserta mengajukan pertanyaan tentang fitur-fitur tertentu, strategi desain grafis, atau masalah teknis yang mereka hadapi selama pelatihan. Tim pelatih memberikan jawaban yang informatif dan mendalam untuk membantu peserta memahami konsep atau menyelesaikan masalah yang mereka hadapi. Selain itu, sesi ini juga menjadi forum bagi peserta untuk berbagi tips, trik, dan pengalaman praktis dalam menggunakan Canva. Diskusi yang berlangsung memperkaya pemahaman kolektif peserta dan menciptakan suasana kolaboratif yang mendukung pertukaran ide dan pemecahan masalah. Dengan demikian, sesi diskusi dan tanya jawab menjadi sarana efektif untuk meningkatkan

keterampilan dan pengetahuan peserta dalam menggunakan Canva untuk pembelajaran.

d. Pemantauan dan Evaluasi:

Evaluasi Proses:

Evaluasi ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana proses pelatihan berjalan dengan efektif dan apakah tujuan telah tercapai. Evaluasi melibatkan beberapa langkah, termasuk: (1). Peserta akan diminta untuk mengisi survei atau kuesioner untuk menilai kepuasan mereka terhadap pelatihan, serta untuk memberikan umpan balik tentang kelebihan dan kekurangan dari pelatihan tersebut. (2). Tim pelatih dapat melakukan observasi langsung selama pelatihan untuk memantau interaksi peserta, tingkat partisipasi, dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. (3). Materi pembelajaran yang telah dibuat oleh peserta selama pelatihan akan dievaluasi untuk menilai kualitasnya, kejelasan pesan, kreativitas, dan kecocokannya dengan tujuan pembelajaran. (4). Tim pelatih dapat melakukan wawancara dengan beberapa peserta untuk mendapatkan pandangan lebih mendalam tentang pengalaman mereka selama pelatihan, tantangan yang dihadapi, dan saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Dukungan Teknis Tambahan:

Dukungan teknis tambahan merupakan layanan yang diberikan untuk membantu peserta mengatasi masalah teknis yang mungkin mereka hadapi setelah pelatihan selesai. Ini mencakup: (1). Peserta diarahkan ke sumber daya online seperti panduan pengguna, tutorial video, atau forum diskusi untuk mencari solusi atas masalah yang mereka hadapi. (2). Tim pelatih atau tim dukungan teknis tersedia melalui email, panggilan telepon, atau obrolan daring untuk memberikan bantuan langsung dalam menyelesaikan masalah yang lebih kompleks. (3). Jika diperlukan, sesi pelatihan tambahan dapat dijadwalkan untuk membahas topik khusus atau memberikan bimbingan tambahan dalam menggunakan Canva. (4). Peserta diberi informasi tentang pembaruan terbaru dan peningkatan fitur dari Canva serta cara terbaik untuk memanfaatkannya dalam pembelajaran mereka.

Evaluasi Akhir:

Evaluasi ini dilakukan setelah pelatihan selesai dan mencakup beberapa aspek: (1). Materi pembelajaran yang dibuat oleh peserta selama pelatihan dievaluasi untuk menilai kualitasnya, kreativitas, dan relevansinya dengan tujuan pembelajaran. (2). Peserta diminta untuk mengisi survei atau kuesioner untuk mengevaluasi kepuasan mereka terhadap pelatihan, serta memberikan umpan balik tentang kelebihan dan kekurangan dari pelatihan tersebut. (3). Efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva dievaluasi berdasarkan pemahaman mereka sebelum dan sesudah pelatihan. (4). Tim pelatih melakukan wawancara atau diskusi dengan peserta untuk mendapatkan pandangan lebih

mendalam tentang pengalaman mereka selama pelatihan dan dampaknya pada praktik pembelajaran mereka.

Tindak Lanjut dan Pembinaan:

Setelah evaluasi akhir dilakukan, tindak lanjut dan pembinaan menjadi langkah penting untuk memastikan bahwa manfaat dari pelatihan Canva dapat berlanjut dan terintegrasi ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Berikut adalah beberapa langkah yang diambil:

Mengadakan sesi pembinaan lanjutan yang melibatkan diskusi reflektif tentang pengalaman setelah pelatihan, membagikan praktik terbaik, dan memberikan bimbingan tambahan dalam penggunaan Canva.

Menyediakan dukungan individu atau kelompok bagi peserta yang membutuhkan bantuan tambahan dalam mengimplementasikan keterampilan yang mereka pelajari selama pelatihan ke dalam praktik pembelajaran mereka.

Mengadakan pertemuan periodik atau forum daring untuk memfasilitasi pertukaran pengalaman dan pembelajaran antara peserta, serta memperbarui mereka tentang pengembangan terbaru dalam penggunaan Canva.

Terus memantau dan mengevaluasi penerapan keterampilan yang diperoleh dari pelatihan Canva dalam praktik pembelajaran, serta melakukan penyesuaian dan perbaikan berkelanjutan jika diperlukan.

Menyediakan akses kepada peserta untuk sumber daya tambahan seperti tutorial online, panduan pengguna, atau pelatihan lanjutan untuk mendukung pengembangan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva.

3. Hasil dan Pembahasan

Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan penggunanya, baik yang memiliki latar belakang desain maupun yang tidak, untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Tujuan utama Canva adalah menyediakan alat yang intuitif dan mudah digunakan bagi pengguna untuk menciptakan desain yang menarik dan profesional tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis yang kompleks [7].

Tujuan Canva adalah memberikan akses mudah dan cepat bagi pengguna dari berbagai latar belakang untuk membuat desain grafis yang menarik dan profesional. Berikut adalah beberapa tujuan utama Canva:

Canva dirancang untuk memudahkan pengguna dalam menciptakan desain yang menarik dan estetis, baik itu untuk keperluan pribadi, bisnis, maupun pendidikan.

Dengan menyediakan alat yang intuitif dan berbagai template yang siap pakai, Canva membantu meningkatkan keterlibatan pengguna dalam membuat konten visual yang menarik dan relevan.

Canva menghilangkan kebutuhan akan keterampilan desain grafis yang kompleks. Dengan antarmuka pengguna yang sederhana, pengguna dari berbagai latar belakang dapat dengan cepat membuat desain yang mereka butuhkan.

Dengan Canva, pengguna dapat menghemat waktu dalam proses pembuatan desain, karena mereka dapat memanfaatkan template yang sudah ada dan dengan mudah menyesuaikannya dengan kebutuhan mereka.

Canva menyediakan banyak elemen desain yang dapat digunakan secara gratis, serta opsi berbayar untuk elemen desain premium. Ini membantu pengguna menghemat biaya dalam membuat desain yang berkualitas [8].

Manfaat Canva bagi pengguna sangat beragam, antara lain: (1). Canva memiliki antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah dipahami, sehingga cocok digunakan oleh siapa pun, tanpa memerlukan keterampilan khusus dalam desain grafis. (2). Canva menyediakan ribuan template yang siap pakai untuk berbagai keperluan, mulai dari media sosial, presentasi, poster, hingga kartu ucapan, sehingga pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan kebutuhan mereka. (3). Canva memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan desain sesuai dengan preferensi dan merek mereka sendiri, dengan menyediakan berbagai elemen desain yang dapat disesuaikan. (4). Canva memungkinkan pengguna untuk bekerja secara kolaboratif dengan tim mereka, dengan fitur kolaborasi yang memungkinkan berbagai pengguna untuk bekerja pada proyek desain yang sama secara bersamaan. (5). Canva dapat diakses melalui aplikasi web dan seluler, sehingga pengguna dapat membuat desain di mana saja dan kapan saja sesuai kebutuhan mereka [9].

Terdapat beberapa tujuan guru menggunakan aplikasi Canva, diantaranya: (1). Tujuan utama guru menggunakan Canva adalah untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Dengan Canva, guru dapat membuat presentasi, poster, infografis, dan materi pembelajaran lainnya dengan desain yang profesional dan menarik bagi siswa. (2). Dengan menggunakan desain visual yang menarik, guru dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Materi pembelajaran yang disajikan dengan desain yang menarik cenderung lebih memikat perhatian siswa dan memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. (3). Canva menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran interaktif, seperti menambahkan elemen multimedia, membuat infografis dinamis, atau menyusun tugas-tugas kreatif. Hal ini dapat membantu memperkaya pengalaman belajar siswa.

Dengan menyediakan berbagai template yang siap pakai dan alat desain yang intuitif, Canva membantu memperkuat kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang unik dan sesuai dengan gaya mengajar mereka.

Penggunaan Canva juga dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam persiapan pembelajaran. Dengan template yang sudah tersedia, guru dapat menghemat waktu dalam membuat materi pembelajaran tanpa mengorbankan kualitasnya [10].

Manfaat guru menggunakan Canva adalah sebagai berikut: (1). Canva menyediakan berbagai template dan alat desain yang memudahkan guru dalam membuat materi pembelajaran dengan desain yang menarik dan profesional. (2). Dengan desain visual yang menarik, guru dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran mereka, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman siswa. (3). Materi pembelajaran yang dibuat dengan Canva cenderung lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. (4). Penggunaan Canva dapat menghemat waktu dan biaya bagi guru dalam persiapan pembelajaran, karena mereka dapat dengan cepat membuat materi pembelajaran yang berkualitas tanpa harus mengandalkan keterampilan desain yang kompleks. (5). Canva memberi guru ruang untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan gaya mengajar dan kebutuhan siswa [11].

Berikut merupakan hasil dan pembahasan kegiatan ini:

3.1. Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung telah memberikan dampak yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Melalui pelatihan ini, para guru telah berhasil memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan Canva sebagai alat desain grafis untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif.

Hasil yang mencolok dari pelatihan adalah peningkatan kualitas materi pembelajaran yang disajikan kepada siswa. Para guru kini memiliki keterampilan untuk membuat presentasi yang dinamis dan informatif, poster yang menarik, serta infografis yang mudah dipahami. Mereka telah menerapkan teknik desain grafis yang dipelajari, seperti pemilihan warna yang sesuai, pengaturan tata letak yang estetik, dan pemilihan font yang tepat. Hal ini telah meningkatkan daya tarik visual dan efektivitas pesan dalam materi pembelajaran mereka. Dengan materi yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran.

Selain peningkatan kualitas materi pembelajaran, para guru juga telah meningkatkan keterampilan mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Penggunaan Canva memungkinkan mereka untuk menciptakan materi pembelajaran yang berbasis teknologi dengan lebih percaya diri dan efektif. Mereka dapat menggabungkan berbagai fitur interaktif dan multimedia yang disediakan oleh Canva untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan memanfaatkan teknologi ini, para guru dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik dan berinteraksi, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Hal ini mencerminkan pentingnya pengembangan keterampilan digital bagi para pendidik agar dapat menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang yang ditawarkan oleh perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak langsung pada kualitas materi pembelajaran, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi para guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang fitur dan potensi Canva, para guru merasa lebih siap dan termotivasi untuk menciptakan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi siswa. Kepercayaan diri yang meningkat membantu mereka mengatasi hambatan dan ketakutan dalam mengadopsi teknologi baru. Selain itu, meningkatnya motivasi juga mendorong para guru untuk terus belajar dan eksperimen dengan berbagai fitur dan teknik dalam Canva, sehingga mereka dapat terus meningkatkan kualitas pembelajaran mereka. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam penggunaan Canva, tetapi juga memberikan dorongan positif bagi pengembangan profesionalisme dan inovasi para guru dalam pendidikan.

Keberhasilan pelatihan ini tercermin dalam tingkat partisipasi dan keterlibatan aktif peserta selama sesi latihan. Para guru menunjukkan minat yang tinggi dalam mempelajari penggunaan Canva dan bersemangat untuk mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari dalam praktik pembelajaran mereka. Hal ini mencerminkan adanya dorongan dan dukungan yang kuat dari pihak sekolah terhadap pengembangan profesionalisme guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Tingkat partisipasi yang tinggi menandakan bahwa para guru merasa terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran, dan mereka melihat pelatihan ini sebagai kesempatan untuk meningkatkan keterampilan mereka. Dukungan yang diberikan oleh pihak sekolah juga memberikan motivasi tambahan bagi para guru untuk aktif mengikuti pelatihan dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam praktik sehari-hari. Ini menunjukkan pentingnya lingkungan pendidikan yang mendukung dan memfasilitasi pengembangan

profesionalisme guru dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Hasil kegiatan ini juga memiliki dampak jangka panjang yang signifikan terhadap pembelajaran di SMP 4 Bantimurung. Peningkatan kualitas materi pembelajaran dan penerapan teknologi diharapkan dapat menghasilkan peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa. Materi pembelajaran yang menarik dan interaktif yang dibuat dengan Canva dapat memperkuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka akan lebih termotivasi untuk belajar karena materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan relevan. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga memungkinkan penyajian materi yang lebih bervariasi dan dinamis, yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan demikian, diharapkan bahwa hasil kegiatan ini akan membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inspiratif dan efektif, yang pada gilirannya akan berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik dan pengembangan potensi siswa di SMP 4 Bantimurung.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung telah memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Para guru telah berhasil memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam menggunakan Canva sebagai alat desain grafis untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif. Dengan adanya peningkatan kualitas materi pembelajaran dan penerapan teknologi dalam pembelajaran, diharapkan akan terjadi peningkatan dalam minat belajar dan pemahaman siswa, serta pembelajaran yang lebih bermakna dan efektif di SMP 4 Bantimurung.

Rangkaian hasil pengabdian berdasarkan urutan/susunan logis untuk membentuk sebuah cerita. Isinya menunjukan fakta/data dan jangan diskusikan hasilnya. Dapat menggunakan Tabel dan Angka tetapi tidak menguraikan secara berulang terhadap data yang sama dalam gambar, tabel dan teks. Ilustrasi hasil pengabdian dapat berupa grafik/tabel/gambar yang diberi keterangan secukupnya agar mudah dimengerti. Untuk lebih memperjelas uraian, dapat menggunakan sub judul.

3.2. Pembahasan

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP 4 Bantimurung melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi para guru. Dasar dari kegiatan ini adalah kebutuhan akan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Keterampilan desain grafis dan integrasi teknologi dianggap penting dalam memenuhi tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Hasil pelaksanaan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan Canva telah memberikan dampak positif yang signifikan. Para guru berhasil meningkatkan kualitas materi pembelajaran mereka dengan menerapkan berbagai teknik desain grafis yang dipelajari. Mereka mampu membuat materi pembelajaran yang lebih dinamis, informatif, dan menarik bagi siswa. Selain itu, partisipasi aktif para guru selama pelatihan juga menunjukkan tingkat minat dan motivasi yang tinggi dalam mengembangkan keterampilan mereka.

Hubungan antara pelaksanaan pengabdian dan peningkatan kualitas pembelajaran terlihat dari evaluasi dampak jangka panjangnya. Dengan adanya materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, diharapkan siswa akan lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran. Hal ini menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inspiratif dan efektif, yang pada akhirnya dapat berkontribusi pada peningkatan prestasi akademik siswa.

Tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian dapat diukur melalui berbagai metode evaluasi, seperti survei kepuasan peserta, observasi langsung, dan analisis kualitatif dan kuantitatif terhadap kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan. Misalnya, survei kepuasan peserta dapat mengungkap tingkat kepuasan para guru terhadap pelatihan dan keterampilan yang mereka peroleh setelahnya. Observasi langsung juga dapat memberikan gambaran tentang sejauh mana para guru menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam praktik pembelajaran mereka.

Selain itu, analisis kualitatif terhadap materi pembelajaran yang dihasilkan dapat mengidentifikasi peningkatan dalam hal estetika, keterbacaan, dan efektivitas pesan. Sedangkan analisis kuantitatif dapat dilakukan dengan mengukur tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, misalnya melalui tingkat partisipasi dalam diskusi, tingkat pencapaian dalam ujian, atau peningkatan nilai rata-rata kelas.

Berdasarkan hasil perhitungan dan pengukuran tersebut, dapat disimpulkan tingkat keberhasilan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Keberhasilan tersebut tidak hanya terlihat dari peningkatan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan, tetapi juga dari dampak jangka panjangnya terhadap pembelajaran di SMP 4 Bantimurung. Para guru telah berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi dan desain grafis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, pengabdian ini berhasil memenuhi tujuan awalnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui integrasi teknologi dan keterampilan desain grafis. Pelatihan ini membuktikan bahwa pengembangan profesionalisme guru dalam mengadopsi teknologi dapat menghasilkan dampak positif yang signifikan dalam pembelajaran.

Para guru telah berhasil mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan efektif. Hal ini tercermin dalam peningkatan kualitas materi pembelajaran yang dinamis dan informatif. Selain itu, pelatihan ini juga membangkitkan rasa percaya diri dan motivasi para guru dalam mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran.

Dampak jangka panjangnya terhadap pembelajaran di SMP 4 Bantimurung juga sangat positif, dengan diharapkan adanya peningkatan minat belajar dan pemahaman siswa melalui materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan ini tidak hanya memenuhi kebutuhan akan integrasi teknologi dalam pendidikan, tetapi juga menciptakan lingkungan pembelajaran yang inspiratif dan efektif.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuan awalnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di SMP 4 Bantimurung melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya pengembangan keterampilan guru dalam mengadopsi teknologi untuk memenuhi tuntutan pendidikan di era digital saat ini.

Daftar Rujukan

- [1] N. Rochmawati, Y. Yamasari, Wi. Yustanti, A. Qoiriah, and A. N. Aviana, "Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo," *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 9, no. 1, pp. 46–52, 2023.
- [2] R. K. Sari, I. Hamzah, S. M. Wijaya, and A. M. Ikbarfikri, "Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro," *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, vol. 4, no. 2, pp. 208–213, 2023.
- [3] S. Sarmini, M. U. P. Insan, A. A. Susantari, J. Mauludhi, N. R. Putra, and Y. R. Listiana, "Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 7, no. 2, pp. 1471–1476, 2023.
- [4] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, pp. 291–295, 2021.
- [5] E. Sinduningrum, I. F. Hanif, R. Rosalina, N. Pratiwi, and M. Sholeh, "Pelatihan aplikasi canva dalam mendukung pelajaran jarak jauh bagi guru SMK Muhammadiyah 7 Jakarta," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, pp. 25–30, 2021.
- [6] S. Wiyanah, K. Aviory, and C. E. Nuryani, "Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta," *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 3703–3712, 2022.
- [7] F. Fitriani, A. Faisol, W. Wamiliana, S. L. Chasanah, and D. Kurniasari, "Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung," *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, vol. 3, no. 3, pp. 193–202, 2022.
- [8] I. Irsan, A. Pertiwi, and R. Fina, "Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva," *Jurnal Abdidias*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, 2021.
- [9] P. A. Lestari *et al.*, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta," *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, vol. 2, no. 1, pp. 47–54, 2022.
- [10] V. K. Sari, R. Y. Rusdiana, and W. K. Putri, "Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 tegalampel bondowoso," *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, vol. 4, no. 3, 2021.
- [11] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021.
