



Journal Abdimas
Maduma

JURNAL ABDIMAS MADUMA

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol. 3 No. 2, Oktober 2024

e- ISSN 2828 - 7614, p-ISSN 2828 - 6812

Available online at:

<https://journal.eltaorganization.org/index.php/ecdj>

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru

Yola Pemata Bunda^{1*}, Nurul Afni², Puji Chairu Sabila³, Legito⁴, Baginda Harahap⁵

^{1,2,3,4}Sistem Informasi, Universitas Tjut Nyak Dhien, Indonesia

⁵Teknologi Informasi, Universitas Battuta

*Correspondence Email : yolapermata@utnd.ac.id

Abstract

ARTICLE INFO

Article History:

Received : October 09, 2024

Reviewed : October 15, 2024

Revised : October 20, 2024

Accepted : October 25, 2024

Available online : October 31, 2024

Keywords:

teacher training; digital learning media; Canva

Digital transformation in education requires teachers to effectively integrate technology into the learning process. However, many senior high school teachers still face challenges in digital literacy and technical skills to develop engaging and contextual instructional media. This community service activity aims to enhance the professional competence of teachers at SMA Kemala Bhayangkari through a training program focused on developing instructional media using the Canva platform. The implementation method involved interactive lectures, demonstrations, and hands-on practice using both individual and classical approaches. Evaluation was conducted through pre-tests and post-tests covering three competence aspects: knowledge of digital media, Canva technical skills, and instructional media design creativity. Results showed significant improvement across all aspects, particularly in Canva usage skills, with an average increase of 30 points. Additionally, the training fostered positive changes in participants' motivation, creativity, and pedagogical understanding in designing instructional media aligned with the Merdeka Curriculum. This program not only enhanced teachers' practical skills but also promoted the development of a more adaptive learning ecosystem responsive to technological advances and student needs.

Abstrak

Info Artikel

Proses Artikel:

Submit : 09 Oktober 2024

Review : 15 Oktober 2024

Revisi : 20 Oktober 2024

Diterima : 25 Oktober 2024

Terbit Online : 31 Oktober 2024

Kata Kunci :

pelatihan guru; media pembelajaran digital; Canva

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak guru di sekolah menengah atas yang menghadapi kendala dalam hal literasi digital dan kemampuan teknis dalam menyusun media pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru SMA Kemala Bhayangkari melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menggunakan Canva. Metode pelaksanaan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung dengan pendekatan individual dan klasikal. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test yang mencakup tiga aspek kompetensi, yaitu: pengetahuan media digital, keterampilan penggunaan Canva, dan kreativitas desain. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek, khususnya pada kemampuan teknis menggunakan Canva dengan peningkatan rata-rata sebesar 30 poin. Selain itu, ditemukan pula perubahan positif pada motivasi, kreativitas, dan pemahaman pedagogis peserta dalam menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan guru secara langsung, tetapi juga mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menengah, khususnya di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), memegang peranan penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi era global yang kompetitif. Di jenjang ini, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan adaptif, sebagai bekal untuk melanjutkan pendidikan tinggi maupun memasuki dunia kerja. Dalam proses ini, guru memiliki peran sentral sebagai fasilitator dan penggerak utama pembelajaran yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan zaman (Triningsih, 2021), (Garris Pelangi, 2020).

SMA Kemala Bhayangkari sebagai salah satu lembaga pendidikan menengah, terus berupaya meningkatkan mutu pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada penguatan karakter dan literasi teknologi siswa. Tantangan pendidikan abad ke-21 yang ditandai dengan kemajuan teknologi informasi, globalisasi, serta perubahan sosial yang dinamis, menuntut guru-guru untuk mampu beradaptasi dan mentransformasi metode pembelajarannya. Salah satu tantangan terbesar adalah bagaimana menjadikan pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan konteks digital yang akrab dengan kehidupan siswa saat ini (Hartati et al., 2020).

Integrasi teknologi dalam pembelajaran kini bukan lagi pilihan, melainkan sebuah kebutuhan. Guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media digital untuk menyampaikan materi ajar secara kreatif dan komunikatif. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan juga menuntut perubahan pendekatan pembelajaran, dari yang bersifat teacher-centered menjadi student-centered. Pembelajaran berbasis proyek, diferensiasi, dan penguatan karakter menjadi bagian penting dari strategi kurikulum, yang secara teknis memerlukan dukungan media pembelajaran yang inovatif, relevan, dan kontekstual (Toma & Reinita, 2023).

Salah satu solusi praktis dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah melalui pemanfaatan Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, fleksibel, dan menyediakan berbagai template edukatif. Canva memungkinkan guru untuk membuat berbagai media visual seperti infografis, poster pembelajaran, presentasi interaktif, hingga konten video yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas maupun pembelajaran berbasis digital. Fitur-fitur Canva sangat cocok digunakan dalam berbagai mata pelajaran di tingkat SMA karena mampu menyampaikan informasi kompleks secara visual dan menarik (Noralita, Akmaluddin, Siti Mayang Sari, 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa belum semua guru di SMA Kemala Bhayangkari memiliki literasi digital dan keterampilan desain yang memadai untuk mengoptimalkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Banyak guru masih terbiasa menggunakan metode dan media konvensional, sementara siswa sudah akrab dengan lingkungan digital yang dinamis. Gap ini jika tidak segera dijembatani, dapat mengurangi efektivitas pembelajaran dan menurunkan minat belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu diadakan kegiatan pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Canva bagi guru-guru SMA Kemala Bhayangkari. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan praktis dan pedagogis dalam merancang serta menyusun media pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA. Pelatihan ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan teknis guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga memperkuat wawasan mereka tentang bagaimana merancang media yang selaras dengan capaian pembelajaran, gaya belajar siswa, dan semangat Kurikulum Merdeka (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022).

Lebih dari itu, pelatihan ini merupakan kontribusi nyata dalam mendukung kebijakan nasional Merdeka Belajar dan program digitalisasi sekolah yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Peningkatan kompetensi profesional guru dalam pemanfaatan teknologi informasi merupakan langkah strategis untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa (Purwati & Perdanawanti, 2019).

Dengan meningkatnya kapasitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan digital, diharapkan proses belajar-mengajar di SMA Kemala Bhayangkari menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan mampu mencetak lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kompeten secara teknologi dan siap menghadapi tantangan masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan ini ditujukan untuk meningkatkan kompetensi profesional guru-guru di SMA Kemala Bhayangkari, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menggunakan platform Canva. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring di lingkungan SMA Kemala Bhayangkari dengan jumlah peserta sebanyak 26 guru dari berbagai mata pelajaran. Tim pelaksana terdiri dari dosen-dosen Universitas Majalengka yang telah memiliki pengalaman dalam bidang pengembangan media pembelajaran digital serta aktif sebagai narasumber dalam kegiatan pelatihan guru.

Untuk memastikan bahwa kegiatan pendampingan berjalan efektif dan mampu mengatasi kendala rendahnya pemanfaatan TIK dalam pembelajaran di tingkat SMA, maka metode pelaksanaan menggunakan kombinasi pendekatan klasikal dan individual secara terpadu.

- a. Pendekatan klasikal digunakan saat penyampaian materi konsep dan teori terkait media pembelajaran digital, urgensi transformasi pembelajaran di era digital, dan pengenalan Canva sebagai media desain pembelajaran yang aplikatif.
- b. Pendekatan individual diterapkan saat sesi praktik, di mana setiap peserta dibimbing secara langsung dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva yang sesuai dengan bidang studi masing-masing.

Metode Kegiatan

Adapun metode utama dalam kegiatan pelatihan ini terdiri dari:

1. Ceramah Interaktif

Digunakan untuk menyampaikan konsep dasar tentang pentingnya penguasaan teknologi dalam pembelajaran abad ke-21, urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis digital, serta pemahaman menyeluruh mengenai fitur-fitur Canva. Ceramah didukung dengan visualisasi, contoh desain, dan tanya-jawab untuk mendorong partisipasi aktif. Materi meliputi:

- A. Peran guru profesional dalam pembelajaran digital
- B. Strategi integrasi teknologi dalam pembelajaran SMA
- C. Manfaat dan jenis-jenis media pembelajaran digital
- D. Penggunaan Canva untuk menciptakan konten ajar kreatif

2. Demonstrasi Langsung

Narasumber akan mendemonstrasikan secara teknis cara menggunakan Canva, mulai dari pengenalan antarmuka, pemilihan template, pengelolaan elemen desain, hingga pembuatan media pembelajaran berbentuk poster, infografis, hingga video edukatif. Peserta mengoperasikan Canva di perangkat masing-masing secara real time agar dapat mengikuti proses secara utuh dan langsung praktik.

3. Pelatihan Mandiri dan Pendampingan Personal

Dalam sesi ini, peserta diberikan tugas untuk membuat satu media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan bidang mata pelajaran mereka. Peserta didampingi oleh fasilitator untuk menyelesaikan desain secara bertahap. Penilaian akan diberikan berdasarkan kriteria: kesesuaian isi dengan kurikulum, kejelasan pesan visual, kreativitas, dan potensi implementasi dalam pembelajaran di kelas.

Langkah-Langkah Kegiatan

1. Pembukaan kegiatan dan penjelasan teknis pelatihan
2. Ceramah pengantar tentang pentingnya kompetensi TIK bagi guru SMA
3. Ceramah tentang konsep media pembelajaran digital dan desain berbasis Canva
4. Demonstrasi langkah-langkah penggunaan Canva untuk kebutuhan pembelajaran
5. Sesi praktik individu: pembuatan media pembelajaran sesuai bidang studi
6. Pendampingan langsung dari narasumber (coaching & feedback)
7. Presentasi hasil karya media pembelajaran oleh peserta
8. Evaluasi dan refleksi atas media yang telah dibuat
9. Penutupan dan pemberian rekomendasi pengembangan lanjutan

Metode ini dirancang untuk menjamin terjadinya alih pengetahuan dan keterampilan secara optimal, serta mendorong peserta untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan inovatif dalam memanfaatkan teknologi digital untuk proses pembelajaran. Melalui kegiatan ini, guru-guru di SMA Kemala Bhayangkari diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan dan menjadi agen transformasi pembelajaran digital di lingkungan sekolahnya.

2. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan bertema "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Profesional Guru" berhasil dilaksanakan dengan capaian yang menggembirakan. Kegiatan ini telah menunjukkan keberhasilan tidak hanya dalam aspek kuantitatif berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, tetapi juga secara kualitatif dari antusiasme peserta, kualitas produk yang dihasilkan, serta perubahan sikap terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Hasil Evaluasi Kuantitatif

Evaluasi dilakukan terhadap 20 guru peserta pelatihan melalui pre-test dan post-test yang mengukur tiga aspek utama kompetensi:

- a. Pengetahuan tentang media pembelajaran digital
- b. Kemampuan teknis dalam menggunakan Canva
- c. Kreativitas dalam mendesain media pembelajaran

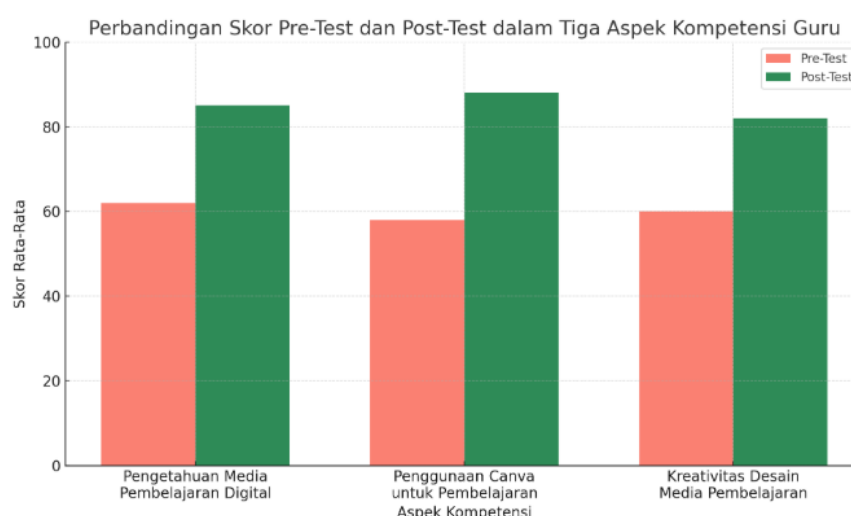
Berikut adalah hasil evaluasi yang dirangkum dalam tabel:

Aspek Kompetensi	Pre-Test (Rata-rata)	Post-Test (Rata-rata)	Peningkatan
Pengetahuan media pembelajaran digital	62	85	+23
Penggunaan Canva dalam pembelajaran	58	88	+30
Kreativitas desain media pembelajaran	60	82	+22

Dari data di atas, peningkatan tertinggi terjadi pada aspek penggunaan Canva dalam pembelajaran. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru sebelumnya belum familiar dengan Canva, dan pelatihan ini mampu memberikan keterampilan teknis yang aplikatif dan langsung bisa digunakan dalam konteks kerja mereka di kelas.

Visualisasi Peningkatan Kompetensi Guru

Untuk memperjelas hasil tersebut, berikut adalah grafik perbandingan skor rata-rata pre-test dan post-test pada ketiga aspek:



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata Pre-Test dan Post-Test dalam Tiga Aspek Kompetensi Guru

Dari grafik tersebut, terlihat lonjakan skor yang cukup tajam pasca pelatihan, yang mengindikasikan efektivitas metode pelaksanaan berbasis praktik langsung dan pendampingan individual.

Temuan Kualitatif: Observasi Lapangan dan Produk Peserta

Selain peningkatan skor, pelatihan juga menghasilkan perubahan perilaku, sikap, dan kreativitas peserta:

- Antusiasme tinggi terlihat dalam sesi praktik. Beberapa peserta bahkan melanjutkan eksplorasi fitur Canva di luar jam pelatihan.
- Produk yang dihasilkan mencerminkan pemahaman yang baik atas prinsip visual dan pedagogis: infografis edukatif, poster tematik, dan presentasi materi pelajaran yang sesuai kurikulum.
- Guru mampu menghubungkan antara desain visual dengan tujuan pembelajaran, seperti pembuatan media untuk proyek “Eco-School”, visualisasi alur proses kimia, dan poster literasi digital.
- Terdapat refleksi kritis dari peserta mengenai pentingnya transisi dari media konvensional

menuju media digital yang lebih relevan dengan karakter siswa generasi digital-native.



Gambar 2. Diskusi Awal Bersama Guru

Relevansi Terhadap Tujuan dan Permasalahan Awal

Jika dikaitkan dengan latar belakang kegiatan ini, hasil pelatihan menjawab secara langsung tiga permasalahan utama:

1. Kesenjangan keterampilan teknologi di kalangan guru: teratasi melalui pelatihan teknis berbasis praktik.
2. Kurangnya inovasi media pembelajaran: diatasi dengan pemanfaatan Canva yang memiliki fleksibilitas desain dan aplikasi luas.
3. Tuntutan Kurikulum Merdeka akan pembelajaran berbasis proyek dan diferensiasi: dijawab dengan penyusunan media pembelajaran yang kontekstual, kreatif, dan berorientasi pada siswa.

Dampak Lanjutan dan Potensi Replikasi

Pelatihan ini tidak hanya menjadi program sesaat, tetapi memiliki potensi untuk diperluas dampaknya, antara lain:

1. Guru yang telah mengikuti pelatihan dapat menjadi agen perubahan internal sekolah, membagikan keterampilan kepada rekan sejawat.
2. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai template standar sekolah untuk media pembelajaran visual.
3. Jika dikembangkan dalam skala lebih luas, kegiatan ini berpotensi menjadi bagian dari program digitalisasi sekolah berbasis komunitas.

3. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi menggunakan Canva di SMA Kemala Bhayangkari terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru. Terdapat peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan, keterampilan teknis, dan kreativitas guru dalam menyusun media ajar digital. Secara kualitatif, pelatihan ini mendorong antusiasme tinggi, semangat kolaborasi, dan munculnya budaya inovatif dalam pembelajaran. Kegiatan ini relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka dan transformasi pendidikan digital yang menuntut guru adaptif dan kreatif dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Untuk itu, pelatihan serupa sebaiknya direplikasi di sekolah lain dengan dukungan infrastruktur digital yang memadai. Program lanjutan berupa pendampingan atau klinik desain media perlu dirancang agar kompetensi guru terus berkembang. Hasil pelatihan juga disarankan diintegrasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar sebagai bagian dari sumber belajar digital sekolah. Evaluasi jangka panjang terhadap dampak pelatihan ini terhadap proses dan hasil belajar siswa sangat dianjurkan guna memastikan keberlanjutan dan efektivitas program dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hartati, M., Ario, F., Nurhafni, Imayanti, R., & Andrian, Y. (2020). Panduan Gerakan literasi Sekolah di SMA Tahun 2020. *Kemendikbud*, 1, 1–64.
- Noralita, Akmaluddin, Siti Mayang Sari, S. (2023). Efforts To Improve Teacher Competence in Media Development learning Application Based Canva Via Activity Kkg Mini. *International Conference on Education, Science ...*, 3026–0442, 656–664. <https://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/view/150%0Ahttps://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/download/150/138>
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Toma, A. A., & Reinita, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 32(2), 162–177. <https://doi.org/10.17977/um009v32i22023p162-177>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>