SIPAKARAYA
Vol. 3, No. 2, Hal. 114 – 125 Maret 2025

https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya

Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMPN 6 Majene dalam Penggunaan *Canva for Education* untuk Media Pembelajaran Interaktif

Hustiana[1], Nur Husnil Khatimah[2], Dwi Adi Nugroho[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, FKIP, Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

e-mail : hustiana@unsulbar.ac.id

INFO ARTIKEL

Article history:
Diterima: 27 Februari 2025
Direvisi: 24 Maret 2025
Disetujui: 28 Maret 2025

Available online
DOI:
10.31605/sipakaraya.v3i2.4850

How to cite (APA):
Hustiana, H., Khatimah, N. H., & Nugroho, D. A. (2025). Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMPN 6 Majene dalam Penggunaan Canva for Education untuk Media Pembelajaran Interaktif . *Sipakaraya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *3*(2), 114 - 125.

ISSN 2963-3885

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK

Abstrak

Guru adalah seorang profesional yang akuntabel untuk mentransfer wawasan baru, keahlian, dan mengajarkan etika, serta membantu mengembangkan potensi dan kapasitas siswa. Salah satu cara untuk mewujudkan peran tersebut adalah dengan cara meningkatkan kompetensi profesional yakni bagaimana cara guru menggunakan keterampilan yang dimilikinya untuk mengkreasikan media pembelajaran agar siswa bisa termotivasi dalam proses belajar yang akan memberikan dampak positif terhadap prestasi mereka. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi profesional guru yang dimulai dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif. Tema pengabdian ini bermula dari hasil observasi awal di SMPN 6 Majene, dimana ditemukan bahwa sudah ada pelatihan pengembangan media pembelajaran sebelumnya, namun belum membahas lebih dalam tentang cara membuat media pembelajaran menggunakan *canva* yang interaktif. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru yang berjumlah 15 orang. Ada tiga tahapan dalam proses pengabdian ini yakni tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir dan monitoring. Adapun hasil evaluasi yang ditemukan dilapangan setelah proses penyebaran angket ditemukan bahwa 53,3% peserta merasa puas dengan proses pengabdian, 60% peserta merasa bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru, 60% peserta merasa bahwa motivasi mereka untuk menggunakan Canva meningkat, dan 53,3% peserta merasa bahwa wawasan mereka tentang Canva meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan wawasan peserta tentang *Canva for Education.* Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dapat dianggap sebagai suatu keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

Kata kunci: Kompetensi Profesional, *Canva for Education*, Media Pembelajaran Interaktif.

Abstract

A teacher is a professional who is accountable for transferring new insights, skills, and teaching ethics, as well as helping to develop students' potential and capacity. Enhancing professional competence is crucial, as it allows teachers to effectively create learning media that engages students and positively impacts their achievements. The purpose of this activity is to enhance the professional competence of teachers, starting with increasing knowledge and skills in creating interactive learning media. The theme of this service began with the results of initial observations at SMPN 6 Majene, where it was found that there had been

previous training in developing learning media, but had not discussed in more depth how to create interactive learning media using Canva. The method used was to provide training to 15 teachers. There are three stages in this service process, namely the preparation stage, the implementation stage, and the final and monitoring stage. The evaluation results found in the field after the questionnaire distribution process found that 53.3% of participants were satisfied with this service, 60% of participants felt that the material presented was relevant to their needs, 60% of participants felt that their motivation to use Canva increased, and 53.3% of participants felt that their insight into Canva increased. These results indicate that this community service activity has succeeded in increasing participants' knowledge, motivation, and insight into Canva for Education. Therefore, this community service activity can be considered a success in improving teacher competence in using learning technology.

Keywords: *Professional Competence, Canva for Education, Interactive Learning Media.*

PENDAHULUAN

1. Analisis situasi

Kualitas dan profesionalisme guru merupakan salah satu faktor dominan yang menentukan keberhasilan pendidikan (Prayitno, 2020). Guru yang berkualitas dan profesional harus memiliki kombinasi pengetahuan akademik yang kuat, keterampilan mengajar yang efektif, kemampuan komunikasi yang baik, dan kemampuan memotivasi siswa. Guru wajib memiliki kemampuan dan kompetensi yang memadai untuk melaksanakan kurikulum dengan efektif dan memenuhi kebutuhan siswa. Mereka berperan penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan membentuk pribadi yang berkualitas, sehingga dapat memberikan kontribusi signifikan bagi kemajuan bangsa (Nur & Jirana, 2023). Guru berperan sebagai pembimbing, pengajar, dan pelatih yang membantu siswa mengembangkan kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan untuk mencapai tujuan hidup dan berkontribusi pada masyarakat. Dengan demikian, guru memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk generasi masa depan yang cerdas, kreatif, dan berintegritas. Guru profesional adalah mereka yang memiliki wewenang dan tanggung jawab penuh terhadap pendidikan siswa, baik di sekolah maupun di luar sekolah, serta memiliki komitmen untuk membantu siswa mencapai potensi mereka secara maksimal (Ulfa et al., 2024). Guru diharapkan untuk mengadaptasi diri dengan perkembangan teknologi pembelajaran digital yang interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan membangkitkan minat serta motivasi siswa dalam belajar (Arifin dkk. 2021).

Kondisi saat ini masih banyak guru yang belum bisa mengembangakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi yang disesuaikan dengan perkembangan zaman karena kurangnya pelatihan dan pengembangan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi, keterbatasan akses pada teknologi dan infrastruktur yang memadai, serta kurangnya motivasi dan kesadaran akan pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Akibatnya, proses pembelajaran masih banyak yang bersifat tradisional dan kurang interaktif, sehingga dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan ditemukan bahwa masih banyak guru yang lebih senang menjelaskan sepanjang proses pembelajaran tanpa menggunakan media ajar apapun. Sehingga siswa merasa bosan dan mengerjakan hal lain di dalam kelas. Hal tersebut sejalan dengan apa yang digaungkan oleh Sihombing et al., (2023) bahwa kenyataannya masih banyak guru belum mampu memanfaatkan media pembelajaran secara efektif dan kurang inovatif dalam penggunaannya. Padahal, pengembangan bahan ajar merupakan salah satu aspek yang mendukung pengembangan kompetensi profesional guru. Menurut Ulfa et al., (2024) ada beberapa aspek utama dari kompetensi profesional guru, salah satunya adalah keterampilan mengajar yaitu mampu penggunaan metode pengajaran yang sesuai yang didukung dengan media pembelajaran yang inovatif.

Melalui pengembangan bahan ajar yang berkualitas, guru dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Bahan ajar yang berkualitas juga dapat membantu guru dalam mengembangkan kompetensi siswa, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar merupakan salah satu prioritas dalam pengembangan kompetensi profesional guru, dan perlu dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Permasalahan mitra

Dalam kegiatan pengabdian ini, tim pengabdi fokus pada pengembangan kompetensi profesional guru, terutama dalam penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif. Hal ini berdasarkan hasil observasi di SMPN 6 Majene yang menunjukkan bahwa guru belum memanfaatkan Canva secara optimal dalam pembuatan media pembelajaran. Padahal salah satu kompetensi yang harus dikembangkan oleh guru adalah kompetensi profesional dimana guru harus menguasai teknologi pendidikan dan metode pembelajaran. Kompetensi guru merupakan kemampuan dalam melaksanakannya perannya secara bertanggung jawab dan layak. Secara umum, guru dapat mengimplementasikan kurikulum pendidikan secara efektif dan efisien jika kompetensi profesional mereka miliki (Marwiyah, 2019). Kompetensi profesional bagi seorang guru atau pendidik adalah sebuah tuntutan sebagai profesinya, bukan hanya menguasai materi yang akan diajarkan namun harus memahami betul tentang pengelolaan pembelajaran atau manajemen kelas. Karena berhubungan dengan manajemen maka tentu harus memahami betul tentang fungsi manajemen itu sendiri, agar pengelolaan pembelajaran dapat dijalankan lebih efektif dan efisien serta meraih sukses (Sudjoko, 2020).

3. Solusi yang ditawarkan

Melihat permasalah mitra, tim pengabdian mengusung tema pengabdian yakni Peningkatan Kompetensi Professional guru menggunakan *canva for education* untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Dalam era globalisasi, perkembangan teknologi informasi berdampak besar pada dunia pendidikan, sehingga menuntut penyesuaian untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Pelangi & Syarif, 2020). Media pembelajaran interaktif, seperti yang dibuat dengan Canva, memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara aktif selama proses belajar, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020).

Canva adalah aplikasi desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna membuat berbagai material kreatif dan konten pembelajaran interaktif (Nur & Jirana, 2023). Aplikasi ini memiliki beberapa keuntungan, yakni desain grafis dan template yang menarik, meningkatkan kreativitas guru, menghemat waktu, memungkinkan kolaborasi dengan guru lain, dapat diakses melalui laptop atau ponsel dan memiliki resolusi gambar yang baik dan dapat dicetak secara otomatis. Media *canva* dapat diunduh dengan berbagai format penyimpanan seperti pdf dan jpg. Dengan demikian, presentasi yang dibuat dengan Canal dapat dikombinasikan dengan media lain seperti PowerPoint untuk digunakan secara offline. (Tanjung & Faiza, 2019).Peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dapat membantu memperkaya pemahaman siswa. Media pembelajaran yang beragam dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Secara luas, media pembelajaran diartikan sebagai alat atau sarana yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, dan memfasilitasi proses belajar (Ulfa at al., 2024).

Beberapa kegiatan pengabdian yang menggunakan Canva sebagai media untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran telah menunjukkan hasil yang positif.. Misalnya, pengabdian yang dilakukan oleh Arifin et al., (2021) menemukan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran dengan skor rata-rata 4,94 yang dikategorikan baik. Demikian pula, pengabdian Monoarfa & Haling (2021) menyimpulkan bahwa peserta pelatihan menunjukkan pemahaman dan aktivitas yang baik, serta mampu menghasilkan media Canva dengan kualitas yang memuaskan. Sehingga, melalui kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian

berharap dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif dan efektif menggunakan Canva juga memberikan hasil yang positif terhadap peningkatan kompetensi guru di SMP 6 Majene.

4. Target luaran

Luaran yang dihasilkan oleh kegiatan pengabdian ini adalah wawasan baru tentang cara mendesain media pembelajaran yang interaktif menggunakan *canva for education.* Melalui kegiatan ini, guru SMPN 6 Majene diharapkan dapat meningkatkan kompetensi profesional mereka yakni menciptakan lingkungan pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang akan berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan prestasi siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMP 6 Majene dalam Penggunaan *Canva for Education* untuk Media Pembelajaran Interaktif ini dilaksanakan mulai tanggal 29 Mei sampai 14 Juni 2025 di SMPN 6 Majene, Sulawesi Barat. Kegiatan dihadiri oleh 15 guru. Kegiatan dibagi menjadi beberapa tahap, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap akhir dan kegiatan monitoring untuk menilai aspek pengetahuan serta hambatan yang dialami oleh guru sebagai langkah evaluasi untuk mengetahui tindak lanjut dari kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebagai langkah awal sebelum dilaksanakannya kegiatan pengabdian Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMPN 6 Majene dalam Penggunaan *Canva for Education* untuk Media Pembelajaran Interaktif. Tahapan ini dilaksanakan mulai tanggal 29 Mei – 09 Juni 2024. Tahap ini dilakukan untuk mempersiapkan hal-hal yang akan menunjang keterlaksanaan kegiatan pelatihan nanti. Persiapan adalah proses mempersiapkan diri atau sumber daya untuk melakukan suatu aktivitas atau tugas dengan efektif dan efisien seperti, persiapan mental, persiapan fisik, persiapan materi, persiapan teknis, dan persiapan strategis. Persiapan harus dilakukan agar dapat diketahuinya garis besar langkah-langkah yang perlu dilakukan selama kegiatan pengabdian. Keberhasilan kegiatan pengabdian dapat diwujudkan dari persiapan yang matang.

Adapun kegiatan tahapan persiapan yang dilakukan sebagai berikut:

a. Pembentukan tim pengabdian. Dalam hal ini, tim pengabdian terdiri tiga dosen dan tiga mahasiswa dari Prodi Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sulawesi Barat. Tim dibentuk untuk menentukan tugas masing-masing anggota tim.
b. Setelah tim terbentuk, langkah selanjutnya adalah melakukan perencanaan program pengabdian. Dalam hal ini, tim melakukan analisis kebutuhan masyarakat setempat dan menentukan tujuan serta sasaran program pengabdian. Tim juga melakukan perencanaan terkait dengan metode, waktu, dan tempat pelaksanaan program pengabdian.
c. Koordinasi dengan pihak SMPN 6 Majene terkait pemberian izin oleh kepala Sekolah sekaligus kesepakatan waktu pelaksanaan kegiatan dan dengan guru mengenai materi yang akan dibawakan serta sarana dan prasarana yang perlu dipersiapkan dalam mengikuti pelatihan.
d. Pembuatan materi pengabdian oleh Dosen dan mahasiswa. Dalam hal ini, Dosen dan mahasiswa bekerja sama untuk membuat materi pengabdian yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat. Materi pengabdian ini dapat berupa modul, handout, atau bahkan video tutorial.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian Pengembangan Kompetensi Profesional Guru SMPN 6 Majene dalam Penggunaan *Canva for Education* untuk Media Pembelajaran Interaktif dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 10 Juni 2024. Kegiatan dimulai dengan sambutan oleh kepala sekolah SMPN 6 Majene dalam hal ini diwakili oleh Wakasek Kesiswaan. Setelah itu, memasuki acara utama yaitu pemaparan materi oleh pemateri yang diuraikan sebagai berikut:

Materi 1

Materi pertama tentang pengenalan *Canva for Education* secara umum yang dibawakan oleh Pemateri 1 seperti pada gambar 1. Dalam pemaparannya, Pemateri 1 menanyakan terlebih dahulu kepada guru tentang seberapa sering guru menggunakan canva. Para guru menyampaikan bahwa mereka kadang menggunakan canva namun hanya dalam membuat gambar saja. Setelah memberikan apersepsi, Dosen 1 melanjutkan menyampaikan pengertian *Canva for Education* dan manfaatnya dalam proses pembelajaran, fitur-fitur utama *Canva for Education,* seperti desain grafis, presentasi, dan video, cara menggunakan *Canva for Education* dalam proses pembelajaran, seperti membuat materi ajar, presentasi, dan proyek serta contoh-contoh penggunaan Canva for Education dalam proses pembelajaran, seperti membuat poster, infografis, dan video pembelajaran.

Gambar 1. Penyampaian Materi 1 oleh Pemateri 1 tentang penggunaan *Canva for Education* secara umum

Materi 2

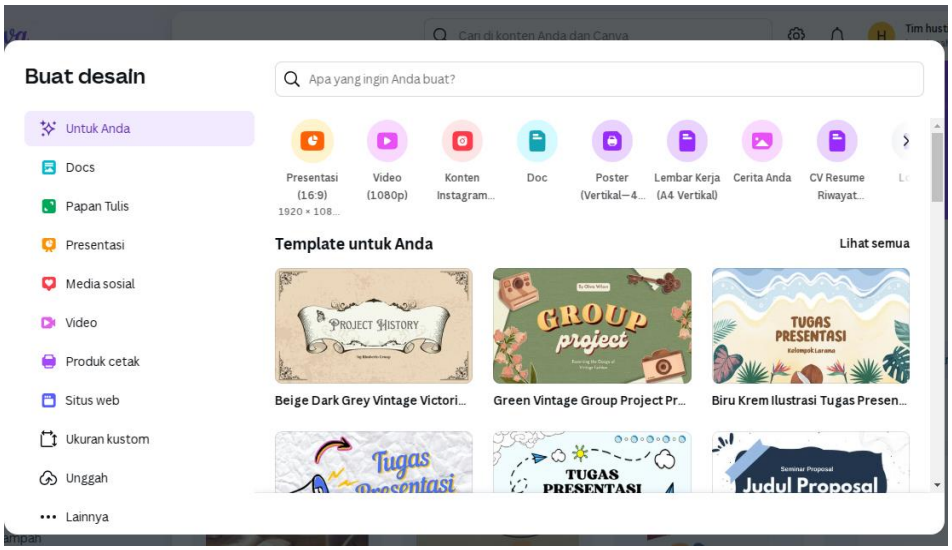
Materi kedua tentang praktik penggunaan *Canva for Education* untuk membuat media pembelajaran interaktif oleh Dosen 2. Namun sebelum memberikan materi, Pemateri 2 terlebih dahulu memberikan *ice breaking* seperti yang terlihat pada gambar 2 kepada guru-guru untuk mencoba memfokuskan mereka serta untuk meningkatkan semangat mereka serta merangsang konsentrasi sebelum proses kegiatan dilaksanakan (Paris & Hustiana, 2024). Pendapat ini sejalan dengan yang disampaikan oleh Muharrir et al., (2022) bahwa *Ice Breaking* adalah startegi yang digunakan untuk mengalihkan suasana kelas yang menjenuhkan menjadi lebih menarik dan berenergi sehingga peserta menjadi lebih energik dan antusias. Dalam situasi ini, *ice breaking* diberikan kepada guru sebagai peserta pengabdian.

SIPAKARAYA
Vol. 3, No. 2, Hal. 114 – 125 Maret 2025

https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya

Gambar 2. Penyampaian Materi 2 oleh Pemateri 2 tentang praktik enggunaan *Canva for Education* secara umum

Setelah *ice breaking* selesai, guru dipersilahkan duduk kembali dan melanjutkan menyimak pemaparan materi. Dalam hal ini, guru diminta untuk membuka aplikasi *canva for education* di laptop. Kemudian, guru diarahkan untuk mengklik tombol "Buat Desain" dan pilih "Presentasi". Kemudian memilih template PPT yang sesuai dengan kebutuhan seperti pada gambar 3 berikut.

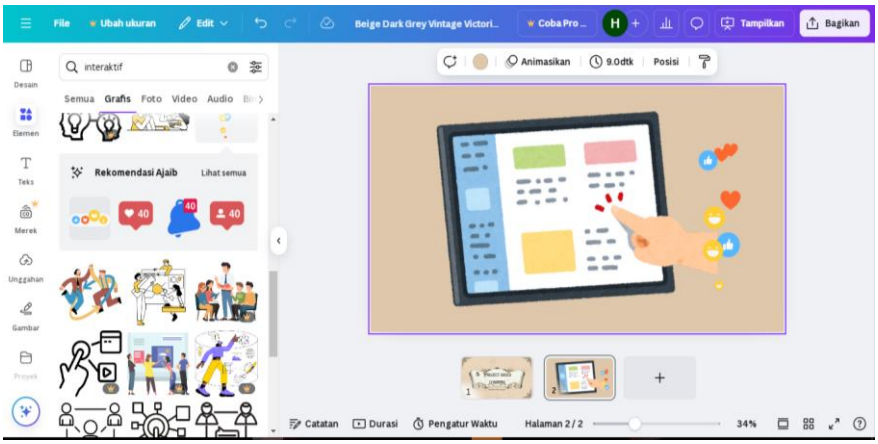


Gambar 3. Memilih template PPT

Setelah guru diminta untuk klik tombol "Gunakan Template Ini" untuk memulai desain. Setelah semua selesai, guru diminta untuk menambahkan Konten seperti teks, gambar, dan elemen lainnya ke slide PPT dengan meggunakan toolbar *Canva* untuk mengatur ukuran, warna, dan gaya konten serta menambahkan elemen interaktif seperti tombol, link, dan animasi seperti pada gambar 4 berikut.

SIPAKARAYA
Vol. 3, No. 2, Hal. 114 – 125 Maret 2025

https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya



Gambar 4. Menambahkan Elemen Interaktif

Guru hanya diminta untuk membuat dua slide saja sebagai percobaan. Setelah itu mereka diminta untuk mengklik tombol "Simpan" untuk menyimpan desain PPT. Selanjutnya, mereka mengklik tombol "Terbitkan" untuk menerbitkan PPT sebagai file PPT atau PDF. Guru juga diarahkan untuk membagikan PPT Anda melalui link atau email. Guru juga dapat mengintegrasikan PPT interaktif dengan platform pembelajaran seperti LMS (Learning Management System) atau Google Classroom.

Proses pemberian materi 2 ini dilaksanakan dengan menggunakan Direct Instruction di mana pemateri 2 mempraktikkan atau mendemonstrasikan suatu kemampuan atau keterampilan tentang penggunaan *canva for education* kemudian guru sebagai peserta pengabdian mempraktikkan sesuai dengan arahan pemateri. Hal ini sejalan dengan pendapat Killen dalam Suryadi (2022) bahwa Pembelajaran langsung (Direct Instruction) adalah metode pembelajaran yang melibatkan seluruh kelas, di mana guru secara langsung memindahkan pengetahuan kepada siswa melalui berbagai teknik ekspositori, seperti ceramah, demonstrasi, dan diskusi. Dalam hal ini pemindahan materi dari pemateri kepada peserta pengabdian yakni guru.

Materi 3

Materi 3 adalah Fitur *Artificial Intelligence* yang terdapat dalam apliaksi *Canva for Education* seperti pada gambar 5.

Gambar 5. Penjelasan tentang Fitur AI di dalam *Canva for Education*

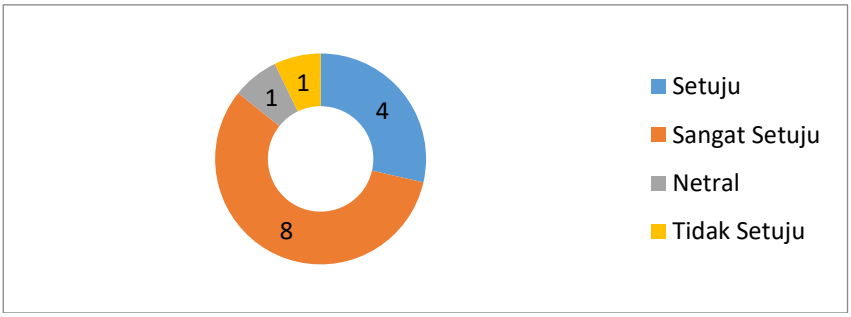
Artificial Intelligence, AI merupakan teknologi mesin atau komputer yang memiliki kemampuan sebagaimana kecerdasan manusia (Indah, 2021). Penerapan Artificial Intelligence melalui *Canva*

membawa dampak positif bagi dunia pendidikan, yaitu menyajikan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif, sehingga proses belajar menjadi lebih mudah, menyenangkan, dan efektif (Andarwati, Widodo, dan Darmanto 2024). *Artificial Intelligence* dalam *Canva for Education* memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang lebih mudah, cepat, dan profesional. Ada beberapa contoh AI yang terdapat dalam *Canva for Education* seperti rekomendasi Desain berdasarkan tema, warna, dan gaya yang dipilih, pengenalan Warna, pengenalan bentuk yakni *canva* merekomendasikan bentuk dan objek yang sesuai untuk digunakan dalam desain, otomatisasi Teks seperti mengubah ukuran, warna, dan gaya teks, pengenalan gaya yakni *canva* merekomendasikan gaya yang sesuai untuk digunakan dalam desain, rekomendasi Font dimana *canva* merekomendasikan font yang sesuai dengan kebutuhan pengguna, berdasarkan tema, warna, dan gaya yang dipilih dan pengenalan Emosi dimana AI dalam *canva* mengenali emosi yang terkait dengan gambar atau desain, dan merekomendasikan desain yang sesuai dengan emosi tersebut. Dengan menggunakan AI dalam Canva for Education, pengguna dapat membuat desain yang lebih mudah, cepat, dan profesional, serta meningkatkan kreativitas dan produktivitas dalam membuat desain.

3. Tahap Akhir Dan Kegiatan Monitoring

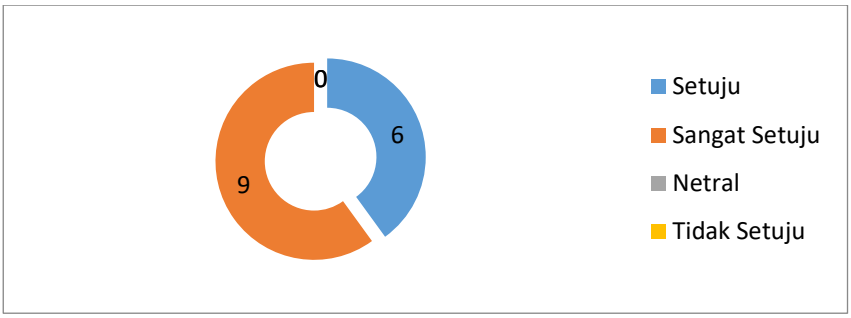
Setelah pemberian materi selesai, tim pengabdian menyebarkan angket kepada peserta untuk mendapatkan informasi terkait persepsi guru tentang proses pelaksanaan pengabdian. Angket tersebut berisi pertanyaan-pertanyaan yang terkait dengan keefektifan materi yang disampaikan, kualitas penyampaian materi, serta manfaat yang diperoleh oleh guru dalam mengembangkan kompetensi mereka. Hasil angket tersebut kemudian dianalisis untuk memperoleh gambaran tentang keberhasilan kegiatan pengabdian dan untuk memperoleh saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan kegiatan pengabdian di masa yang akan datang.

Angket berisi empat pernyataan dimana peserta harus memiliki pilihan setuju, sangat setuju, netral dan tidak setuju. Hasil dari empat pernyataan itu adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Pernyatan 1. Kegiatan hari ini sangat memuaskan

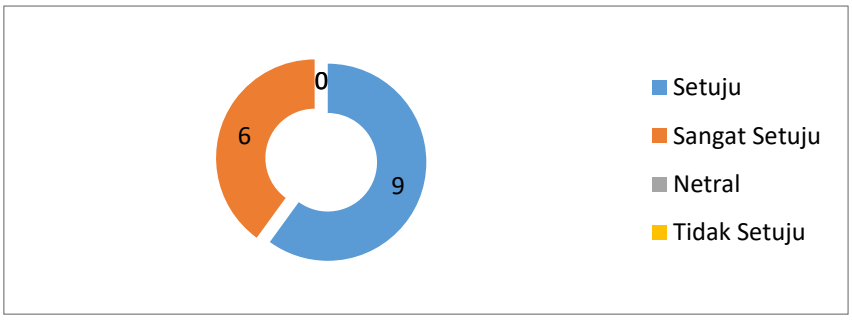
Pernyataan 1 pada Diagram di atas terkait dengan kepuasan peserta terhadap proses pelaksanaan pengabdian ini yang mengusung tema penggunaan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 53,3% responden (8 dari 15) menyatakan sangat setuju dengan proses pelaksanaan pengabdian ini, terutama dalam hal penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Persentase kepuasan yang cukup tinggi ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan peserta. Hal ini sejalan dengan hasil Pengabdian yang pernah dilaksanakan oleh Patongai et al., (2022) yang menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat yang melibatkan penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kepuasan peserta. Dalam penelitian tersebut, skor rata-rata kepuasan peserta mencapai 3,64 (kriteria sangat baik), yang menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat tersebut berhasil memenuhi harapan dan kebutuhan peserta. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat membantu peserta dalam membuat bahan ajar yang lebih efektif dan efisien.



Gambar 7. Diagram 2. Kegiatan ini memiliki relevansi dengan kondisi saya saat ini sebagai guru

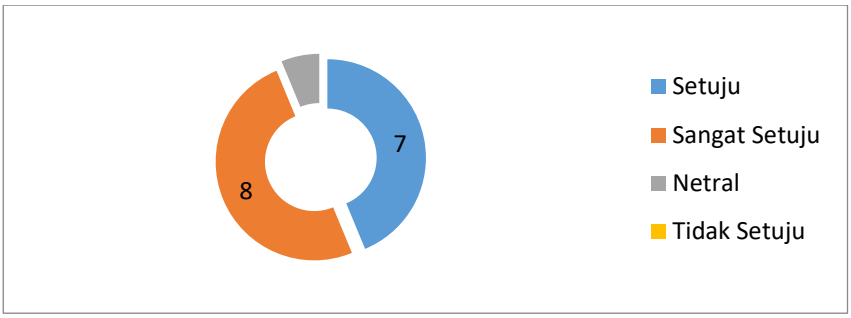
Gambar 7 pada Diagram 2 di atas menggambarkan persepsi responden terkait relevansi topik penggunaan *Canva for Education* yang diusung oleh tim pengabdian dalam konteks pembelajaran di lapangan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa topik tersebut mendapat respons yang sangat positif dari peserta, dengan 60% responden (9 dari 15) menyatakan sangat setuju bahwa topik ini relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru. Sisanya (40%) menyatakan setuju. Temuan ini menunjukkan bahwa topik penggunaan *Canva for Education* memiliki relevansi yang tinggi dengan kebutuhan guru di lapangan dan berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran.

Upaya guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejalan dengan pengembangan kompetensi profesional mereka. Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada kompetensi profesional guru dalam mengorganisir materi pembelajaran secara efektif dan efisien yakni dengan cara mengkreasikan media pembelajaran yang interaktif (Afandi, 2022). Oleh karena itu, guru perlu terus meningkatkan kompetensi profesional mereka melalui berbagai cara, seperti mengikuti pembinaan, lokakarya, seminar, dan kursus, serta senantiasa mengoptimalkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.



Gambar 8. Diagram 3. Pernyataan 3 Kegiatan ini meningkatkan motivasi saya untuk terus berkreasi menciptakan media pembelajaran yang menarik untuk siswa saya

Diagram 3 di atas menggambarkan persepsi peserta terkait peningkatan motivasi mereka untuk meningkatkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 15 peserta, sebanyak 60% (9 orang) menyatakan setuju bahwa kegiatan pengabdian ini telah meningkatkan motivasi mereka untuk menjadi lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil meningkatkan motivasi dan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini akan meminimalisir Permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran digital yang dialami guru yang memicu sebagian guru tidak mengoptimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran antara lain kurangnya kapasitas mereka terhadap penggunaan teknologi, kurang efektifnya proses belajar menggunakan teknologi, dan minat mereka untuk metode konvensional masih kuat (Dania et al., 2023).



Gambar 9. Diagram 4. Kegiatan ini sangat menambah wawasan saya tentang penggunaan canva

Diagram 4 di atas mengilustrasikan tentang persepsi peserta wawasan yang mereka dapatkan tentang *Canva for Education.* Hasil evaluasi menunjukkan bahwa dari 15 peserta, sebanyak 8 orang (53,3%) menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan pengabdian ini telah menambah wawasan mereka tentang Canva for Education. Sisanya, sebanyak 7 orang (46,7%) menyatakan setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil meningkatkan wawasan peserta tentang *Canva for Education,* yang dapat membantu mereka dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Sebab, realitas di lapangan menggambarkan bahwa tidak semua guru berminat untuk beradaptasi dengan perkembangan zaman dimana mereka masih yang merasa tidak ingin meninggalkan zona nyaman (Caswita dan Noviyani 2023). Namun, dengan adanya pengabdian ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran dan kemampuan guru dalam beradaptasi dengan perkembangan teknologi yakni dengan *Canva for Education*, sehingga mereka dapat lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan dan kompetensi siswa.

KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berjalan sukses dan efektif sesuai rencana, melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi atau monitoring. Berdasarkan hasil monitoring ditemukan bahwa Pengetahuan peserta pelatihan (guru- guru SMPN 6 Majene) terkait penggunaan *Canva for Education* meningkat ditandai dengan adanya hasil respon positif dari penyebaran angket. Adapun isi angket yang diberikan adalah tentang kepuasan mereka mengikuti proses pengabdian, relevansi dengan guru di lapangan, peningkatan motivasi dan peningkatan wawasan peserta tentang *canva.* Hasil angket menunjukkan bahwa 53,3% peserta merasa puas dengan proses pengabdian, 60% peserta merasa bahwa materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan mereka sebagai guru, 60% peserta merasa bahwa motivasi mereka untuk menggunakan Canva meningkat, dan 53,3% peserta merasa bahwa wawasan mereka tentang Canva meningkat. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini telah berhasil meningkatkan pengetahuan, motivasi, dan wawasan peserta tentang *Canva for Education.* Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dapat dianggap sebagai suatu keberhasilan dalam meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Universitas Sulawesi Barat yang telah menjadi wadah bagi kegiatan pengabdian ini. Penulis juga berterima kasih kepada SMP Negeri 6 Majene yang telah berkolaborasi dan memberikan dukungan penuh selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M. A. (2022). Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *AL IBTIDA': Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, *10*(1), 1-16.

Andarwati, R., Widodo, G. A., & Darmanto, E. (2024). Implementation of artificial intelligence in the form of canva in the learning process in the digital era. *Jurnal Scientia*, *13*(01), 190-200.

Caswita, Noviyani. S., (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pemanfaatan Media Digital Berbasis Canva Melalui In-House Training Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknodik* 27(2):75–87.

Dania, R. F. R., Suherdi, & Wolor, C. W. (2023). Training to Create Digital Learning Media through Canva and Camtasia. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, *7*(2), 269–292. https://doi.org/10.21009/JPMM.007.2.09

Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *4*(4), 1104-1113.

Indah, S. (2021). Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence).

Marwiyah, S. (2019). Kompetensi Profesionalisme Guru Dan Peranannya Dalam Mengimplementasikan Kurikulum". *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 8(2):51–66.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian* (Vol. 10851092).

Muharrir Syahruddin, M., Herdah, & Effendy , R. (2022). Penggunaan Ice Breaking dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Muhammadiyah Pinrang. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan Islam*, *20*(2), 179-186. https://doi.org/10.35905/alishlah.v20i2.3318

Nur, S., & Jirana. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire dan Canva Sebagai Solusi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 pada Guru-guru di SDN No.024 Pelitakan. *Sipakaraya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2). https://doi.org/10.31605/sipakaraya.v1i2.2191

Paris, N., & Hustiana, H. (2024). Pelatihan Orang Tua dan Guru: Teknik Pengasuhan Ramah Anak di Kabupaten Majene. *Sipakaraya : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*(2), 125 - 134. https://doi.org/10.31605/sipakaraya.v2i2.3639

Patongai, D. D. P. U. S., B, N., Karim, H., & Saparuddin, S. (2022). Pemanfaatan Canva for Education Untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar Bagi Guru Sekolah Menengah. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):130–37.

Pelangi, G., & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, *8*(2), 79-96.

Prayitno, A. (2020). Kompetensi profesional guru MA An-Nur setupatok kabupaten cirebon. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, *1*(1), 19-25.

Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Mandala*, *8*(2), 710-718. https://doi.org/10.58258/jupe.v8i2.5611

Sudjoko, S. (2020). Kompetensi Profesional bagi Seorang Guru dalam Manajemen Kelas. *Jurnal ilmu pendidikan (JIP) STKIP kusuma negara*, *12*(1), 1-15. https://doi.org/10.37640/jip.v12i1.202

Suryadi, A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Langsung (Direct Instruction) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Kimia Materi Minyak Bumi di Kelas X MIA-3 Semester I SMAN 1 Sanggar Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, *2*(1), 44-55. https://doi.org/10.53299/jppi.v2i1.168

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, *7*(2), 79-85. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Ulfa, S. W., Nasution, A. S., Hasibuan, A. K., Natasya, A., Budiman, B., Azmi, K., & Nasution, M. (2024). Kompetensi profesional guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan dan Bahasa*, *2*(4), 24-38.

Widyanto, Z., Maniagasi, M. P., Muhaemin, I. A., & Syaiful, A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Penjas Di Kota Jayapura M. *ADM: Jurnal Abdi Dosen Dan Mahasiswa*, *1*(2), 229-234.