

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar

Sri Dewi Astuti¹, Rizma Aulia Umsyani², Rizky Ika Wulandari³, Rizki Hidayah Baco⁴, Shafariana⁵

¹Univeristas Negeri Makassar; tututamarta@gmail.com

²Univeristas Negeri Makassar; auliaumsyanirizma@gmail.com

³Univeristas Negeri Makassar; rizkyikawulandari25@gmail.com

⁴Univeristas Negeri Makassar; rizkihidayahbaco@gmail.com

⁵Univeristas Negeri Makassar; shafariana@unm.ac.id

Article Info	Abstract
<p>Keywords: learning media; Canva; digital literacy; teacher training; interactive learning</p> <p>Kata Kunci: media pembelajaran; Canva; literasi digital; pelatihan guru; pembelajaran interaktif</p> <p>Article History Received: 2025-11-21 Reviewed: 2025-11-29 Accepted: 2025-11-30</p>  <p>Lisensi: cc-by-sa</p>	<p><i>The Canva-based interactive learning media creation training for teachers at SMA Negeri 5 Takalar was conducted to address the low level of teacher technological literacy, with only about 10% of the 71 teachers utilizing technology in their learning. This activity aimed to improve teachers' understanding of the importance of learning technology and their technical skills in designing creative and interactive digital media. The training was conducted in three stages: an introduction to Canva features, a demonstration of media creation, and independent practice with intensive mentoring. The success of the training was demonstrated by 100% of the 17 participating teachers successfully completing the digital learning media; all works received good to excellent scores (26-30); there was an 85-95% increase in understanding of digital design features; teachers were able to produce media with good pedagogical design criteria; and the level of teacher enthusiasm and participation was very high throughout the training. In addition to technical skills, this activity also increased teachers' digital confidence and readiness to integrate technology into the learning process. Overall, this training had a significant impact on strengthening 21st-century competencies and became a solution to the low utilization of learning technology at SMA Negeri 5 Takalar.</i></p> <p>Abstrak</p> <p>Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru SMA Negeri 5 Takalar dilaksanakan untuk menjawab rendahnya literasi teknologi guru, yakni hanya sekitar 10% dari 71 guru yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya teknologi pembelajaran serta keterampilan teknis dalam merancang media digital yang kreatif dan interaktif. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pengenalan fitur Canva, demonstrasi pembuatan media, dan praktik mandiri dengan pendampingan intensif. Keberhasilan pelatihan ditunjukkan oleh 100% guru dari 17 guru sebagai peserta berhasil menyelesaikan media pembelajaran digital; seluruh karya mendapat skor baik hingga sangat baik (26–30); terdapat peningkatan 85–95% dalam pemahaman fitur desain digital; guru mampu menghasilkan media dengan kriteria desain pedagogis yang baik; dan tingkat antusiasme dan partisipasi guru sangat tinggi sepanjang pelatihan. Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri digital dan kesiapan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak signifikan terhadap penguatan kompetensi abad ke-21 dan menjadi solusi terhadap rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di SMA Negeri 5 Takalar.</p>
Corresponding Author	Shafariana Universitas Negeri Makassar; shafariana@unm.ac.id
How to Cite (APA)	Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., Baco, R. H., & Shafariana, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar. <i>Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat</i> , 3(2), 53–62. https://doi.org/10.58227/intisari.v3i2.328

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama terkait cara guru menyampaikan materi dan cara peserta didik

berinteraksi dengan sumber belajar. Pada era digital saat ini, guru tidak hanya dituntut untuk berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan keterampilan abadi ke-21 yang menekankan kemampuan literasi digital, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi sebagai bagian dari kompetensi dasar yang harus dimiliki oleh guru maupun peserta didik (Ismuni & Choiriyah, 2024; Rizaldi et al., 2020; Silber-Varod et al., 2019). Penggunaan media berbasis teknologi, termasuk media presentasi interaktif, aplikasi desain, dan permainan edukatif, menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari dalam mewujudkan pembelajaran yang menarik dan bermakna.

Akan tetapi, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam kelas masih jauh dari optimal. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 5 Takalar, diketahui bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat rendah. Dari 71 guru, hanya sekitar 10% yang memanfaatkan perangkat teknologi dalam proses mengajar. Sementara itu, sebagian besar lainnya masih mengandalkan metode ceramah dan media konvensional, seperti papan tulis dan teks sederhana. Minimnya penggunaan teknologi ini tidak hanya menghambat inovasi pembelajaran, tetapi juga menyebabkan pengalaman belajar peserta didik menjadi kurang variatif, kurang interaktif, dan kurang mampu memenuhi kebutuhan generasi digital saat ini. Hal ini bertentangan dengan rekomendasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka yang menekankan pentingnya pembelajaran berbasis TIK sebagai bagian dari penguatan kompetensi guru (Pratiwi et al., 2024; Sabeliana et al., 2024; Utari et al., 2025).

Rendahnya pemanfaatan teknologi di SMA Negeri 5 Takalar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Pertama, banyak guru belum memiliki literasi teknologi yang memadai, baik dari aspek pengetahuan maupun keterampilan praktis. Kedua, guru belum familiar dengan aplikasi digital yang dapat membantu mereka merancang media pembelajaran kreatif, misalnya *Canva*, *Quizizz*, *Jeopardy Labs*, atau *platform* desain interaktif lainnya. Ketiga, pola pikir sebagian guru masih terbatas pada metode pembelajaran tradisional yang dianggap lebih mudah dijalankan. Keempat, meskipun sekolah memiliki sarana seperti *Smart TV* dan jaringan internet, kemampuan guru dalam memanfaatkannya masih terbatas sehingga fasilitas tersebut belum digunakan secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi memiliki posisi strategis dalam pembelajaran, tetapi efektivitasnya sangat bergantung pada kompetensi guru sebagai pengguna utama.

Sejalan dengan itu, Wastira et al., (2025) menegaskan bahwa penggunaan media berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan kualitas interaksi dalam kelas. Bahkan, Neo Ken & Neo, (2004); Kusuma et al., (2025); dan Prasetyaningrum et al., (2025) menekankan bahwa guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang inovatif agar proses belajar lebih dinamis, menarik, dan relevan bagi peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa literasi TIK bukan lagi sekadar keterampilan tambahan, tetapi menjadi kompetensi dasar yang harus dimiliki setiap guru. Tanpa literasi teknologi yang baik, guru akan kesulitan memenuhi tuntutan pendidikan modern dan akan tertinggal dalam perkembangan praktik pembelajaran saat ini. Ketidaksiapan guru dalam mengintegrasikan teknologi juga berdampak pada kurang berkembangnya keterampilan abad ke-21 peserta didik yang sangat membutuhkan lingkungan belajar berbasis TIK.

Terkait itu, salah satu *platform* yang potensial untuk memperkuat kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran kreatif adalah *Canva*. Platform ini menawarkan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, fleksibel, dan dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi interaktif, poster edukatif, infografis, hingga permainan edukatif. *Canva* memungkinkan guru memvisualisasikan materi pembelajaran dengan lebih menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik (Ilyas et al., 2023; Asrul & Partini, 2024; Firdayanti et al., 2024; Muhsin, 2024).

Namun, observasi di SMA Negeri 5 Takalar juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum pernah memanfaatkan Canva maupun *platform* digital lain yang serupa dalam kegiatan mengajar. Kondisi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk meningkatkan literasi teknologi guru melalui pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan sesuai kebutuhan.

Berdasarkan kondisi tersebut, dapat dirumuskan permasalahan utamanya adalah literasi teknologi guru di SMA Negeri 5 Takalar masih rendah, khususnya dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Dengan demikian pertanyaan yang mendasar yang perlu dijawab adalah bagaimana meningkatkan literasi teknologi guru secara sistematis sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran dalam kelas secara optimal? Untuk menjawab pertanyaan ini, dilaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru SMA Negeri 5 Takalar. Kegiatan pelatihan ini sebagai solusi untuk (1) meningkatkan pemahaman guru mengenai konsep dan urgensi teknologi pembelajaran di era digital; dan (2) memperkuat keterampilan teknis guru dalam memanfaatkan perangkat pembelajaran, seperti *Smart TV*, perangkat digital, dan media interaktif, khususnya Canva, untuk merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai karakteristik peserta didik. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis, tetapi juga praktik langsung dan pendampingan intensif sehingga guru dapat menerapkan hasil pembelajaran secara nyata dalam kegiatan pembelajaran di kelas mereka.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Takalar yang berlokasi di Jalan Siddik No. 1, Kecamatan Galesong, Kabupaten Takalar, Sulawesi Selatan. Pelaksanaan kegiatan berlangsung pada Mei 2025 dengan rangkaian kegiatan yang dimulai dari pembukaan hingga sesi praktik dan evaluasi sesuai jadwal yang telah disepakati dengan pihak sekolah. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran oleh guru di sekolah tersebut. Sasaran kegiatan ini adalah 17 guru SMA Negeri 5 Takalar yang berasal dari berbagai mata pelajaran. Seluruh peserta dipilih berdasarkan kesediaan mereka mengikuti pelatihan serta kebutuhan mereka dalam meningkatkan kemampuan pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Guru-guru ini sebelumnya telah diobservasi dan diwawancarai mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran, yang sebagian besar masih terbatas dan belum pernah menggunakan Canva sebagai media ajar.

Metode utama yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *workshop* berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang terdiri atas tiga tahapan inti. *Pertama*, Pengenalan Aplikasi Canva. Tim pengabdian yang bertugas sebagai narasumber memberikan pemaparan mengenai konsep dasar Canva, fungsi-fungsi utama, jenis *template*, serta contoh penggunaan Canva dalam pembelajaran interaktif. *Kedua*, Demonstrasi Pembuatan Media Pembelajaran. Peserta diperlihatkan secara langsung teknik pembuatan media menggunakan Canva, meliputi presentasi interaktif, poster edukatif, infografis, *game* edukatif. Demonstrasi ini dipandu oleh tim pengabdian yang bertugas sebagai narasumber dan ditampilkan melalui *Smart TV* untuk memudahkan peserta mengikuti langkah-langkahnya. *Ketiga*, Praktik dan Pendampingan Intensif. Peserta dibagi dalam kelompok kecil dan kemudian menghasilkan produk media pembelajaran berbasis Canva sesuai mata pelajaran masing-masing. Setiap guru didampingi oleh tim pengabdian yang bertugas sebagai fasilitator untuk memastikan peserta mampu menerapkan materi pelatihan secara mandiri. Pendampingan dilakukan menggunakan laptop atau perangkat peserta sendiri karena memudahkan guru lebih adaptif dengan perangkat yang dipakai.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahap sistematis. *Pertama*, tahap persiapan meliputi penyusunan proposal, koordinasi dengan sekolah, perizinan, persiapan ruangan

pemasangan spanduk, pengecekan perangkat (*Smart TV*, komputer, jaringan internet), serta penyusunan materi pelatihan. Tahap ini juga mencakup pembuatan *rundown* acara dan pembagian tugas tim secara terstruktur. Kedua, tahap pelaksanaan pelatihan meliputi pembukaan kegiatan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum, penyampaian materi, demonstrasi dan latihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Ketiga, tahap praktik mandiri dan pendampingan meliputi kegiatan peserta membuat media pembelajaran digital dengan memanfaatkan fitur Canva. Fasilitator memberikan arahan teknis mulai dari pemilihan *template*, penyusunan konten, penggunaan elemen visual, hingga proses publikasi media. Keempat, tahap evaluasi dan refleksi meliputi kegiatan pengumpulan karya peserta dan penilaian karya peserta berdasarkan rubrik penilaian media pembelajaran.

Evaluasi hasil pelatihan dilakukan menggunakan rubrik penilaian media pembelajaran yang terdiri atas 10 indikator, yakni kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian konsep, kesesuaian dengan karakteristik peserta didik, kemudahan penggunaan, kemenarikan visual, unsur kebaruan, kerapian dan estetika, keamanan bagi peserta didik, kemampuan memotivasi siswa, dan fleksibilitas penggunaan untuk materi lain. Setiap indikator diberi skor 1 s.d. 3 sehingga skor maksimal adalah 30. Rubrik ini digunakan untuk menilai seluruh karya peserta setelah sesi praktik. Data skor digunakan sebagai dasar menganalisis capaian kompetensi guru setelah pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMA Negeri 5 Takalar dilaksanakan dengan partisipasi penuh dari seluruh peserta, yaitu 17 guru berbagai mata pelajaran. Pelaksanaan pelatihan ini terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu pengenalan aplikasi, demonstrasi, dan praktik serta pendampingan. Ketiga tahapan ini berjalan secara sistematis untuk memastikan guru memperoleh pemahaman konsep sekaligus keterampilan teknis sesuai kebutuhan lapangan.

Tahap Pengenalan Aplikasi Canva

Tahap ini berfokus pada pemahaman dasar mengenai pemanfaatan Canva sebagai alat desain pembelajaran. Tim pengabdian yang berperan sebagai narasumber memberikan pengantar mengenai urgensi teknologi pendidikan, terutama penggunaan media visual yang menarik untuk pembelajaran abad ke-21. Guru pada tahap ini diajak memahami alasan pembelajaran digital diperlukan dan bagaimana Canva dapat menjadi solusi praktis bagi guru yang belum terbiasa menggunakan aplikasi desain.



Gambar 1. Pengenalan Canva dan Media Interaktif yang Relevan

Kemudian guru diperkenalkan pada antarmuka Canva, meliputi *dashboard* utama, menu *template*, fitur elemen (*shape, icon, photo, video*), fitur *text styling*, fitur *background* dan brand color, fitur *animation* dan *transition*. Tim pengabdian yang berperan sebagai narasumber juga memaparkan jenis-jenis produk yang dapat dibuat dengan Canva, seperti presentasi interaktif, poster, infografis, lembar kerja peserta didik (LKPD), dan permainan edukatif.

Pada tahap ini, juga dilakukan diskusi kebutuhan guru, yaitu media apa yang paling relevan untuk mata pelajaran masing-masing. Proses ini penting karena sebagian guru belum pernah mencoba Canva sehingga memerlukan orientasi mendasar sebelum masuk ke tahap praktik. Tahapan ini membantu guru memahami Canva tidak sekadar sebagai alat desain, tetapi sebagai media pedagogis yang mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Pemahaman awal ini penting sebagai fondasi sebelum guru masuk pada tahap demonstrasi dan praktik. Secara teoretis, tahap ini sejalan dengan prinsip *awareness* dalam *Technology Acceptance Model* yang menekankan bahwa perubahan perilaku penggunaan teknologi dimulai dari pemahaman manfaat dan kemudahan suatu aplikasi (Isaac et al., 2018). Temuan di lapangan menunjukkan bahwa guru mulai menyadari potensi Canva sebagai alat bantu pembelajaran, terutama untuk membuat materi ajar yang lebih menarik, ringkas, dan komunikatif.

Tahap Demonstrasi Pembuatan Media Pembelajaran

Setelah guru memahami fitur dasar, narasumber melakukan demonstrasi langsung (*live demo*) dengan menampilkan layar melalui Smart TV sekolah. Demonstrasi dilakukan secara runtut dan aplikatif dengan total tiga demonstrasi. Demonstrasi pertama adalah demonstrasi pembuatan presentasi interaktif (PPT digital). Hal-hal yang didemonstrasikan adalah pemilihan *template* presentasi, penyusunan *slide* menggunakan ilustrasi edukatif, penggunaan fitur *animation* dan *page transitions*, dan pembuatan *hyperlink* untuk navigasi interaktif. Sementara itu, demonstrasi kedua adalah demonstrasi pembuatan poster edukatif dan infografis. Hal yang dilakukan dalam demonstrasi ini adalah menentukan *layout* yang tepat; penyisipan ikon, foto, dan grafik yang relevan; teknik *alignmet*, *white space*, dan *color harmony*; dan penggunaan *QR code* untuk menghubungkan materi digital.

Adapun demonstrasi ketiga adalah demonstrasi pembuatan *game* ular tangga digital yang dimodifikasi sesuai dengan materi pembelajaran. Guru diperkenalkan pembuatan media permainan digital sederhana, yakni ular tangga dan kuis pembelajaran. Tahap demonstrasi mencakup desain papan permainan, penempatan angka/lajur, penyusunan instruksi permainan, integrasi elemen visual yang ramah siswa. Demonstrasi ini menghubungkan konsep dengan praktik dan memperlihatkan bagaimana Canva dapat digunakan lintas mata pelajaran. Ketiga tahapan ini sejalan dengan temuan Sri Hastuti et al., (2024); Husnaeni et al., (2025) yang menegaskan bahwa media visual kreatif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memperbaiki pemahaman peserta didik.



Gambar 2. Kegiatan Demonstrasi Pertama, Kedua, dan Ketiga

Ketiga demonstrasi ini dilakukan secara bertahap agar guru dapat mengikuti setiap langkah secara jelas meskipun sebagian guru belum terbiasa dengan *platform* digital. Guru selama tahapan ini antusias mengamati pemilihan *template*, pengaturan tipografi, penerapan prinsip desain, seperti *color harmony* dan *visual hierarchy*, serta penggunaan animasi untuk memperkuat interaktivitas media. Selain itu, guru juga aktif bertanya, dan mencatat langkah-langkah desain, yang menandakan tingginya keterlibatan kognitif pada tahap ini.

Tahap Praktik Mandiri dan Pendampingan Intensif

Tahapan ini merupakan inti utama pelatihan ini, yakni guru mempraktikkan langsung pembuatan media pembelajaran. Pendampingan dilakukan oleh tim pengabdian yang berperan sebagai fasilitator lapangan. Pada tahap ini, guru dibagi dalam kelompok kecil berdasarkan mata pelajaran sehingga media yang dibuat lebih relevan dengan kebutuhan masing-masing. Guru pada tahap ini diminta memilih salah satu jenis media yang dikembangkan. Terdapat dua media dominan yang dibuat oleh guru, yakni PPT interaktif dan kuis edukatif. Pada tahap ini, fasilitator memberikan pendampingan langkah demi langkah, meliputi cara memilih *template* yang sesuai tujuan pembelajaran; penentuan struktur konten (judul, indikator, materi, evaluasi); penggunaan elemen visual, warna, dan gambar; memasukkan elemen interaktif (*hyperlink*, animasi); serta menyesuaikan media dengan karakteristik siswa.

Fasilitator pada tahapan ini juga membantu guru mengatasi hambatan teknis, seperti konektivitas internet, *log in* akun Canva, kesulitan memilih *font*, dan pengaturan ukuran *layout*. Seluruh pendampingan dilakukan secara intensif sehingga guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan Canva dapat mengikuti langkah-langkah yang ada. Tahapan ini merupakan wujud dari pendekatan *learning by doing* dan andragogi, yang menekankan bahwa guru sebagai pembelajar dewasa lebih efektif belajar melalui pengalaman langsung dan pemecahan masalah nyata, bukan hanya menerima materi secara teoritis (Yusri, 2017; Amiruddin & Baharuddin, 2023). Dalam konteks pendidikan digital, metode ini terbukti efektif membantu guru meningkatkan keterampilan teknis sekaligus membangun kepercayaan diri dalam mengoperasikan teknologi. Pada akhir sesi, guru menghasilkan media pembelajaran final yang siap diterapkan dalam pembelajaran. Semua karya dikumpulkan untuk dievaluasi menggunakan rubrik resmi.



Gambar 3. Contoh Slide Presentasi, Kuis Ular Tangga, dan Kuis Interaktif yang Dibuat Guru

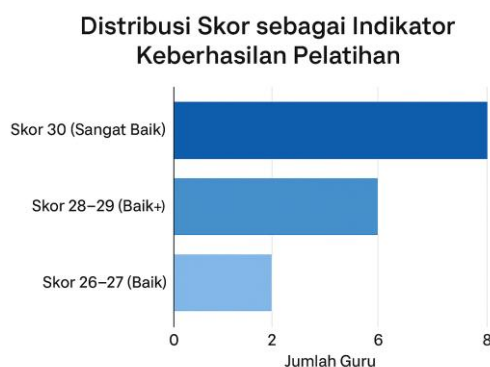
Keberhasilan Pelatihan Canva

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMA Negeri 5 Takalar dapat dikategorikan sangat berhasil. Hal tersebut ditinjau dari peningkatan kemampuan guru, kualitas karya yang dihasilkan, serta perkembangan pengetahuan dan keterampilan digital peserta setelah mengikuti seluruh tahapan pelatihan. Tingkat keberhasilan ini terukur melalui hasil evaluasi pelatihan dan penilaian karya guru menggunakan rubrik dengan sepuluh indikator penilaian.

Keberhasilan pertama terlihat dari pencapaian partisipasi dan capaian kompetensi. Seluruh peserta (17 guru) mengikuti pelatihan secara penuh dari awal hingga akhir. Antusiasme terpantau melalui keaktifan guru dalam sesi pengenalan fitur Canva, kemampuan mengikuti demonstrasi

pembuatan media, serta keberhasilan menyelesaikan produk media pembelajaran dalam sesi praktik. Peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan Canva mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar dan lanjutan, seperti pemilihan *template*, animasi, integrasi ikon, hingga pembuatan media interaktif. Tingkat keberhasilan ini penting mengingat kondisi awal sekolah menunjukkan bahwa hanya sekitar 10% dari 71 guru yang memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Peningkatan ini sesuai dengan gagasan Knowles et al., (2014) tentang andragogi, yang menyatakan bahwa pembelajar dewasa belajar paling efektif melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) dan pemecahan masalah praktis. Tahapan pelatihan yang berbasis praktik (*learning by doing*) memberi kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan digital secara terarah sehingga menghasilkan peningkatan cepat dalam kemampuan mereka.

Keberhasilan kedua tampak pada kualitas karya media pembelajaran yang dihasilkan guru. Melalui rubrik penilaian media pembelajaran, seluruh karya guru memperoleh skor 26—30, yang masuk kategori baik hingga sangat baik. Guru mampu menghasilkan berbagai bentuk media digital, seperti PPT interaktif, kuis digital, dan *game* ular tangga berbasis pembelajaran. Berdasarkan Gambar 4 berikut, terlihat bahwa lebih dari 80% guru berada pada skor 28—30, yang mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam menghasilkan karya berkualitas tinggi. Tidak ada nilai di bawah skor 26 menunjukkan bahwa semua peserta mampu mencapai kompetensi minimal yang diharapkan.

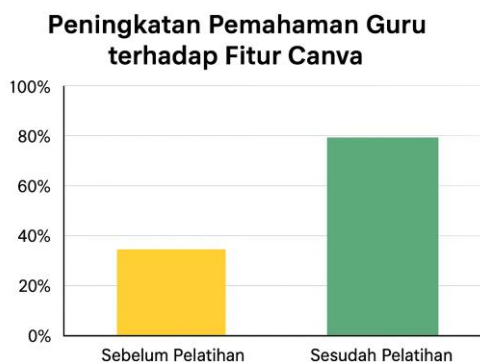


Gambar 4. Grafik Distribusi Skor Guru

Fakta bahwa tidak ada peserta yang memperoleh skor rendah menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif memperkuat kompetensi guru secara merata. Skor tinggi terutama terlihat pada aspek kreativitas, kemenarikan visual, dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Pencapaian ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan kemampuan pedagogis guru. Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2014) tentang *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa media visual yang menarik, terstruktur, dan relevan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Dengan demikian, kemampuan guru menyusun media yang memenuhi prinsip desain kognitif menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi pedagogis digital mereka.

Keberhasilan pelatihan juga dilihat dari peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital. Pada awal kegiatan, sebagian besar guru mengaku belum pernah menggunakan Canva dan bahkan belum familiar dengan fitur desain digital. Setelah pelatihan, guru mampu memahami fitur seperti *templates*, *animation*, *interactive elements*, *color harmony*, dan penggunaan *assets visual* yang relevan. Peningkatan ini memperlihatkan bahwa pelatihan mampu menjembatani kesenjangan kemampuan digital guru dengan sangat efektif. Peningkatan ini juga mendukung teori *Technology Acceptance Model (ATM)*, yang menyatakan bahwa persepsi kemudahan penggunaan (*perceived*

ease of use) dan persepsi manfaat (*perceived usefulness*) adalah faktor utama yang mendorong seorang untuk mengadopsi teknologi.



Gambar 5. Grafik Peningkatan Pemahaman Guru

Gambar 5 tersebut juga menunjukkan terjadinya peningkatan yang sangat signifikan, yang mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam mentransformasi literasi teknologi guru. Peningkatan kompetensi ini sesuai dengan teori pembelajaran berbasis praktik, yakni pelatihan dengan pendekatan *learning by doing* dan pendampingan langsung terbukti meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan secara cepat. Keberhasilan pelatihan juga diperkuat oleh faktor pendampingan intensif oleh fasilitator. Peran fasilitator sangat membantu guru mengatasi hambatan teknis, seperti pemilihan elemen desain, mengatur *layout* visual, dan menyusun media sesuai kebutuhan mata pelajaran. Pendekatan pendampingan ini memungkinkan guru memecahkan masalah secara langsung sehingga keterampilan mereka meningkat secara praktis dan kontekstual. Keberhasilan ini relevan dengan teori andragogi yang menyatakan bahwa pembelajar dewasa memperoleh keterampilan optimal melalui praktik langsung dan pemecahan masalah nyata (Yusri, 2017; Amiruddin & Baharuddin, 2023).

Selain pengetahuan teknis, pelatihan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri digital (*digital confidence*) guru. Pada awal kegiatan, banyak peserta yang merasa ragu menggunakan aplikasi desain. Namun, setelah melalui tiga tahapan pelatihan (pengenalan, demonstrasi, praktik-pendampingan), guru menjadi lebih percaya diri dan mandiri dalam membuat serta memodifikasi media digital. Hal ini sesuai dengan konsep *self-efficacy* bahwa pengalaman keberhasilan (*mastery experience*) adalah faktor paling kuat dalam meningkatkan keyakinan seseorang terhadap kemampuannya (Bai et al., 2022; Abdelhalim, 2024; Yabukoshi & Mizumoto, 2024).

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di SMA Negeri 5 Takalar dapat dikategorikan berhasil secara optimal, didukung oleh beberapa indikator, yakni 100% guru berhasil menyelesaikan media pembelajaran digital; seluruh karya mendapat skor baik hingga sangat baik (26—30); terdapat peningkatan 85—95% dalam pemahaman fitur desain digital; guru mampu menghasilkan media dengan kriteria desain pedagogis yang baik; dan tingkat antusiasme dan partisipasi guru sangat tinggi sepanjang pelatihan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga menghasilkan perubahan perilaku pedagogis menuju pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik abad ke-21.

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru SMA Negeri 5 Takalar berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif,

menarik, dan sesuai karakteristik peserta didik. Keberhasilan pelatihan ditunjukkan oleh 100% guru berhasil menyelesaikan media pembelajaran digital; seluruh karya mendapat skor baik hingga sangat baik (26—30); terdapat peningkatan 85—95% dalam pemahaman fitur desain digital; guru mampu menghasilkan media dengan kriteria desain pedagogis yang baik; dan tingkat antusiasme dan partisipasi guru sangat tinggi sepanjang pelatihan. Selain keterampilan teknis, kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri digital dan kesiapan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak signifikan terhadap penguatan kompetensi abad ke-21 dan menjadi solusi terhadap rendahnya pemanfaatan teknologi pembelajaran di SMA Negeri 5 Takalar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 5 Takalar yang telah memberikan izin dan fasilitas sehingga pelatihan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, apresiasi diberikan kepada Fakultas Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Makassar atas dukungan akademik dan koordinasi selama kegiatan pengabdian berlangsung.

REFERENSI

- Abdelhalim, S. M. (2024). From Traditional Writing to Digital Multimodal Composing: Promoting High School EFL Students' Writing Self-Regulation and Self-Efficacy. *Computer Assisted Language Learning*. <https://doi.org/10.1080/09588221.2024.2322148>
- Amiruddin, A., & Baharuddin, F. R. (2023). Praktik Guru dalam Pedagogi-Andragogi-Heutagogi sebagai Kontinum: Model Struktural dan Pengukuran. *Jurnal MediaTIK*, 6(2). <https://doi.org/10.26858/jmtik.v6i2.50773>
- Asrul, & Partini, D. (2024). The Effect of Using Canva-Based Media Usage on Geography Learning Outcomes of Class X Students at UNPATTI Laboratory High School. *Journal of Geography Science and Education*, 6(1). <https://doi.org/10.32585/JGSE.V6i1.5766>
- Bai, B., Wang, J., & Zhou, H. (2022). An intervention Study to Improve Primary School Students' Self-Regulated Strategy Use in English Writing Through E-Learning in Hong Kong. *Computer Assisted Language Learning*, 35(9), 2265–2290. <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1871030da>
- Firdayanti, Emiliyana, M. P., Fitriah, S., Kurniati, U., & Mahmud. (2024). Teacher and Student's Pedagogical Tasks Using Canva as Media for English Language Teaching (ELT) in Developing Creativity for High School. *International Journal of English Language Studies*, 6(2), 130–136. <https://doi.org/10.32996/IJELS.2024.6.2.19>
- Husnaeni, A. F., Zalfa Annisa, A., Seftiyani, A., & Jubaedah, S. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(4), 106–112. <https://doi.org/10.69714/9ZP8GG36>
- Ilyas, M., Syarif, H., & Refnaldi. (2023). The Use of English Language Learning Videos Designed Through Canva App: Students' Perceptions. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 17(08), 100–112. <https://doi.org/10.3991/IJIM.V17I08.39215>
- Isaac, O., Mutahar, A. M., Daud, N. M., Ramayah, T., & Aldholay, A. H. (2018). The effect of awareness and perceived risk on the technology acceptance model (TAM): mobile banking in Yemen. *International Journal of Services and Standards*, 12(2). <https://doi.org/10.1504/ijss.2018.10012980>
- Ismuni, M., Usman, M., & Choiriyah, S. (2024). Digital Trends and 21st Century Competencies in Educational Transformation. *Kontigensi: Jurnal Ilmiah Manajemen*, 12(2), 930-939. <https://doi.org/10.56457/jimk.v12i2.649>
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The Adult Learner : The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development*. <https://doi.org/10.4324/9781315816951>
- Kusuma, A. C., Rossiawan, D., Putra, H., Ekasari, S. R., Hairus, D., & Dewatama, M. F. (2025). Pendampingan Inovasi Bahan Ajar Kreatif dan Menyenangkan Dengan Pemanfaatan Media

- Canva di SDN Lesanpuro 3. *Penamas: Journal of Community Service*, 5(2), 331–341. <https://doi.org/10.53088/PENAMAS.V5I2.1928>
- Mayer, R. E. (2014). *Cognitive Theory of Multimedia Learning: The Cambridge handbook of multimedia learning*. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*.
- Muhsin, M. A. (2024). How Canva Application Used by Pre-Service Teacher: A Study at PPG Students in Indonesia. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1578–1588. <https://doi.org/10.51574/JRIP.V4I2.2018>
- Neo Ken, T. K., & Neo, M. (2004). Classroom Innovation: Engaging Students in Interactive Multimedia Learning. *Campus-Wide Information Systems*, 21(3), 118–124. <https://doi.org/10.1108/10650740410544018>
- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., Suria, O., Aryani, E., Surga, M. S. P., & Siregar, R. M. (2025). Innovation in Interactive Learning Media Based on Visual Design and Gamification to Enhance Student Engagement. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 1319–1333. <https://doi.org/10.35568/ABDIMAS.V8I3.6714>
- Pratiwi, A. A. S., Elizar, Apriza, B., & Sumarno. (2024). Evaluating K13 and Merdeka Curriculum Implementation in Primary Education: A Comprehensive Literature Review. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 491–499. <https://doi.org/10.23887/IJERR.V7I3.83226>
- Rizaldi, D. R., Nurhayati, E., & Fatimah, Z. (2020). The Correlation of Digital Literation and STEM Integration to Improve Indonesian Students' Skills in 21st Century. *International Journal of Asian Education*, 1(2), 73–80. <https://doi.org/10.46966/IJAE.V1I2.36>
- Sabeliana, D. M., Suryani, M. D., Pratiwi, T., Hernina, T. M., & Septihana, V. W. (2024). Merdeka Curriculum and Merdeka Mengajar Platform to Improve Teacher Pedagogical Competence. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 9(2), 528–532. <https://doi.org/10.58258/JUPE.V9I2.7076>
- Silber-Varod, V., Eshet-Alkalai, Y., & Geri, N. (2019). Tracing research trends of 21st-century learning skills. *British Journal of Educational Technology*, 50(6), 3099–3118. <https://doi.org/10.1111/BJET.12753>
- Sri Hastuti, E., Fitri Hindriana, A., & Yadi Ismail, A. (2024). Development of Contextual Visual Media in Increasing MTs Students' Learning Motivation. *Edubiologica*, 12(1), 14–20. <https://doi.org/10.25134/EDUBIOLOGICA.V12I1.9848>
- Utari, V. T., Maryani, I., Hasanah, E., Suyatno, S., Mardati, A., Bastian, N., Karimi, A., & Reotutor, M. A. C. (2025). Exploring the Intersection of TPACK and Professional Competence: A Study on Differentiated Instruction Development within Indonesia's Merdeka Curriculum. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 7(1), 136–153. <https://doi.org/10.23917/IJOLAE.V7I1.23450>
- Wastira, J., Tekad, E., & Waluyo, B. (2025). Integrating Technology into Teaching to Foster Student Engagement and Interaction. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 27(2), 464–486. <https://doi.org/10.21009/JTP.V27I2.56835>
- Yabukoshi, T., & Mizumoto, A. (2024). Incorporating online writing resources into self-regulated learning strategy-based instruction: An intervention study. *Journal of Computer Assisted Learning*, 40(6), 3486–3504. <https://doi.org/10.1111/JCAL.13081>
- Yusri, Y. (2017). Strategi Pembelajaran Andragogi. *Al-Fikra: Jurnal Ilmiah Keislaman*, 12(1). <https://doi.org/10.24014/af.v12i1.3861>