Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai
Published by: Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Pattimura
Volume 2 Nomor 2 Oktober 2024 (169-176)
e-ISSN: 3026-2151
Journal homepage: https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/arumbai

Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Canva dalam Peningkatan Literasi di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur

Mentoring in the Development of Simple Canva-Based Learning Media to Improve Literacy at SMA Negeri 4 East Seram

Asep[1*], Samsul Bahri Loklomin[2]
[1]Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Pattimura
[2]Statistika FST Universitas Pattimura
***Correspondence Address:** E-mail: asep.geography@gmail.com

DOI: https://doi.org/10.30598/arumbai.vol2.iss2.pp169-176

Article Info
Article history:
Received: 04-05-2025
Revised: 11-06-2025
Accepted: 03-07-2025
Published: 30-08-2025

ABSTRAK

Kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi digital guru dan siswa dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran interaktif guna mendukung peningkatan literasi sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan Knowledge Transfer dan Model Community Development melalui tiga tahap: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan analisis N-Gain untuk mengukur peningkatan kompetensi. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman peserta sebesar 57,82% dengan rata-rata keterampilan 83,34%. Kegiatan ini membuktikan bahwa penerapan Canva efektif meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan pemahaman peserta terhadap materi pembelajaran. Program ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dengan dukungan infrastruktur teknologi dan pelatihan lanjutan guna memperkuat transformasi pembelajaran digital di wilayah terpencil.

Kata kunci: canva, literasi digital, pendampingan

ABSTRACT

The mentoring program for developing Canva-based learning media at SMA Negeri 4 East Seram was motivated by the low digital literacy among teachers and students in utilizing educational technology. The activity aimed to enhance their ability to design interactive learning media that support literacy improvement in schools. The method employed the Knowledge Transfer and Community Development Model through three phases: preparation, implementation, and evaluation, with N-Gain analysis used to measure competency improvement. Results indicated a 57.82% increase in participants' understanding and an average skill score of 83.34%. The activity demonstrated that Canva effectively enhances creativity, engagement, and comprehension in learning. The program is recommended for continuous implementation with improved technological infrastructure and further training to strengthen digital learning transformation in remote areas.

Keywords: canva, digital literacy, mentoring

To cite this article: Asep, & Loklomin, S. B. (2024). Pendampingan Pengembangan Media Pembelajaran Sederhana Berbasis Canva dalam Peningkatan Literasi di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai*. 2(2), 169-176. https://doi.org/10.30598/arumbai.vol2.iss2.pp169-176

Copyright: © 2024 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu keharusan untuk mendukung efektivitas pendidikan. Teknologi pendidikan tidak hanya memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, tetapi juga membantu dalam mengatasi keterbatasan sumber daya yang sering menjadi tantangan di berbagai sekolah, khususnya di daerah terpencil. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, serta mendorong keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran.

Salah satu aplikasi yang saat ini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan berbagai bentuk media visual, seperti poster, presentasi, dan infografis dengan cara yang mudah dan kreatif. Di berbagai penelitian, seperti yang dilakukan oleh (Christiani, 2024) dan (Agustin, 2024), penggunaan Canva terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif, serta mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif. Dengan kemampuannya untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik secara visual, Canva juga membantu meningkatkan literasi digital di kalangan guru dan siswa.

Namun, di banyak daerah terpencil seperti di Kabupaten Seram Bagian Timur, khususnya di SMA Negeri 4, tantangan dalam pemanfaatan teknologi masih menjadi hambatan yang cukup signifikan. Keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi, terutama dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, menjadi salah satu isu utama yang dihadapi. Banyak guru yang belum sepenuhnya mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mendukung proses pembelajaran dengan cara yang inovatif dan menarik. Hal ini menyebabkan materi pelajaran seringkali disampaikan secara konvensional, yang membuat siswa kurang tertarik untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar.

Selain itu, keterbatasan infrastruktur dan fasilitas yang tersedia juga menjadi penghambat besar dalam penerapan teknologi di sekolah ini. Keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi pendidikan yang memadai dan lingkungan belajar yang mendukung mengakibatkan minimnya inovasi dalam strategi pembelajaran. Bahkan, beberapa guru mungkin menunjukkan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran yang telah lama mereka gunakan. Ditambah dengan kurangnya dukungan kolaboratif di antara tenaga pendidik, situasi ini memperburuk kondisi implementasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah tersebut.

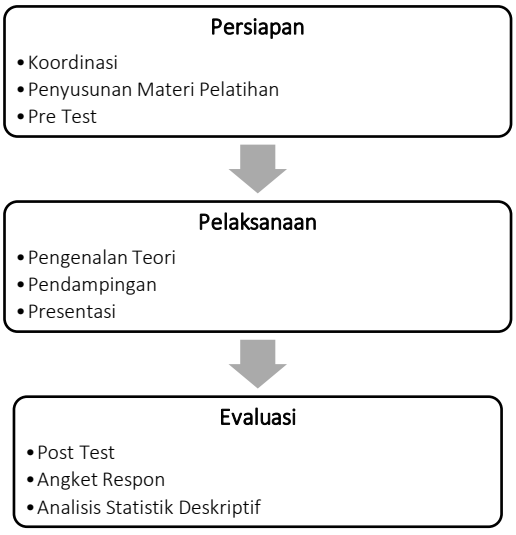
Analisis terhadap gap yang ada menunjukkan bahwa tantangan yang dihadapi SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur, terutama terkait dengan keterbatasan pemahaman guru dan fasilitas teknologi, merupakan isu yang sering ditemui di sekolah-sekolah di daerah terpencil. Namun, meskipun keterbatasan tersebut nyata, kesempatan untuk meningkatkan kualitas pendidikan tetap terbuka dengan pendekatan yang tepat. Banyak penelitian telah membuktikan bahwa pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam menggunakan teknologi, seperti Canva, dapat meningkatkan kompetensi mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Penggunaan Canva dalam pembelajaran, sebagaimana ditunjukkan oleh (Zubair, 2023) dan (Puspita Hapsari & Zulherman, 2021), terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan efektivitas pembelajaran, serta membantu siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar. Namun, penerapan teknologi di sekolah-sekolah yang memiliki keterbatasan sumber daya seperti SMA Negeri 4 membutuhkan solusi yang komprehensif, yang tidak hanya berfokus pada pengenalan teknologi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan guru dan dukungan infrastruktur yang memadai.

Tujuan dari program pendampingan ini adalah untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas serta kemampuan guru dan siswa di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif. Program ini diharapkan dapat mendukung peningkatan literasi di sekolah tersebut, baik dari segi literasi teknologi bagi para guru maupun literasi konten pembelajaran bagi siswa. Dengan target sebanyak 28 peserta didik, kegiatan ini berlokasi di SMA Negeri 4 Seram Bagian

Timur, yang berada di wilayah yang memiliki tantangan infrastruktur, tetapi kaya akan potensi untuk berkembang melalui penerapan teknologi yang tepat. Kontribusi program ini diharapkan tidak hanya pada peningkatan pemahaman teknologi di kalangan guru, tetapi juga mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi para siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah ini secara keseluruhan.

METODE

Kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pendekatan yang digunakan adalah *Knowledge Transfer* dan *Model Community Development* (Asy'ari et al., 2022) yang melibatkan guru dan siswa sebagai subjek dan objek dalam kegiatan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.kegiatan PKM ini akan dilakukan dalam 3 tahap antara lain 1) Persiapan, 2) Pelaksanaan, 3) Evaluasi



Instrumen yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan adalah soal-soal tes terkait dengan materi yang disajikan. Data pemahaman keterampilan dan respon peserta tentang media pembelajaran berbasis canva. Peningkatan pemahaman peserta diukur menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menghitung nilai *N-Gain* untuk membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test*. Rumus *N-Gain* yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$\langle g \rangle = \frac{\langle S_{post} \rangle - \langle S_{pre} \rangle}{100\% - \langle S_{pre} \rangle}$$

Kriteria pengelompokan hasil *N-Gain* berdasarkan tingkat efektivitas adalah:

- Tinggi: jika N−Gain>0.7N-Gain > 0.7N−Gain>0.7
- Sedang: jika 0.3≤N−Gain≤0.70.3 \leq N-Gain \leq 0.70.3≤N−Gain≤0.7
- Rendah: jika N−Gain<0.3N-Gain < 0.3N−Gain<0.3

Dengan menggunakan rumus ini, peningkatan pemahaman peserta dapat diukur secara kuantitatif dan dianalisis apakah pelatihan memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva untuk media pembelajaran. Hasil dari *pre-test*, *post-test*, dan angket respon peserta dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Rata-rata skor dari tes awal dan akhir dihitung untuk menentukan peningkatan pemahaman peserta. Selain itu, data dari angket respon dianalisis untuk mengetahui tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan. Data ini disajikan dalam bentuk persentase atau rata-rata skor, yang kemudian dibandingkan dengan kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur pada tanggal 19 Agustus 2024 berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi melalui aplikasi Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital serta keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif bagi 28 siswa dan 1 guru. Pelatihan ini menerapkan metode *Knowledge Transfer* dan *Model Community Development*, yang melibatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran, serta mendorong kolaborasi antar peserta dan tim pengabdian.

a. Penyiapan Bahan dan Materi Pelatihan

Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian menyiapkan materi pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan dan

kebutuhan peserta. Materi pelatihan disusun secara sistematis dan dirancang untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Materi yang disiapkan meliputi beberapa komponen utama:

1) Pengenalan Canva: Bagian ini mencakup pengenalan dasar tentang aplikasi Canva, fitur-fiturnya, serta langkah-langkah awal untuk membuat akun dan mulai mendesain. Penjelasan ini ditujukan untuk memberikan gambaran umum tentang potensi Canva sebagai platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan dalam pendidikan.
2) Penggunaan Elemen Grafis: Sesi ini fokus pada cara menggunakan elemen grafis seperti gambar, ikon, teks, dan ilustrasi untuk mendukung pembelajaran. Peserta diajarkan bagaimana memilih elemen yang sesuai, memodifikasi warna, dan tata letak yang menarik, serta menggabungkan berbagai elemen untuk menciptakan media pembelajaran yang informatif dan menarik secara visual.
3) Desain Media Interaktif: Bagian ini menjelaskan proses pembuatan poster, infografis, dan presentasi interaktif. Peserta dipandu langkah demi langkah untuk menciptakan karya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari, baik untuk tujuan penyampaian materi maupun penugasan kreatif siswa.

Penyiapan bahan pelatihan ini dilakukan secara cermat untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami oleh peserta yang memiliki literasi teknologi yang beragam. Hal ini penting agar peserta dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Selain bahan pelatihan, persiapan alat dan perangkat juga menjadi bagian penting dalam memastikan kelancaran kegiatan. Pelatihan ini menggunakan laptop dan handphone sebagai alat utama untuk mengakses Canva dan membuat desain. Peserta diminta untuk membawa perangkat mereka masing-masing, sementara pihak sekolah menyediakan beberapa laptop tambahan bagi peserta yang tidak memiliki perangkat. Koneksi internet yang stabil juga dipastikan tersedia untuk mendukung akses ke Canva. Penggunaan perangkat yang sudah familiar bagi peserta, seperti handphone dan laptop, memudahkan mereka dalam mengikuti pelatihan. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat ini dalam kehidupan sehari-hari, sehingga mereka dapat dengan cepat beradaptasi dengan aplikasi Canva. Tim pengabdian juga memastikan bahwa perangkat lunak Canva diakses dengan mudah melalui aplikasi mobile atau browser, sehingga peserta dapat memilih platform yang paling nyaman untuk mereka gunakan.

Kegiatan ini dilaksanakan di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur, sebuah sekolah yang berlokasi di wilayah yang memiliki keterbatasan dalam infrastruktur teknologi. Namun, dengan kolaborasi yang baik antara pihak sekolah dan tim pengabdian, tantangan ini dapat diatasi. Sekolah menyediakan fasilitas ruangan yang cukup untuk menampung seluruh peserta, dan meskipun ada keterbatasan perangkat, antusiasme peserta tidak terhalang. Suasana yang kondusif dan dukungan penuh dari pihak sekolah berkontribusi pada kelancaran kegiatan. Pemilihan lokasi ini penting karena kegiatan pengabdian bertujuan untuk memberdayakan sekolah-sekolah di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur dipilih karena kebutuhan mendesak untuk meningkatkan literasi teknologi, baik di kalangan guru maupun siswa, guna mengatasi kesenjangan teknologi yang sering kali menjadi penghambat dalam penerapan pembelajaran berbasis digital.

Kegiatan pelatihan ini secara resmi dibuka oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur, yang dalam sambutannya menekankan pentingnya teknologi dalam meningkatkan literasi di kalangan guru dan siswa. Beliau menyampaikan bahwa penguasaan teknologi tidak hanya penting dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan masa depan, tetapi juga penting bagi guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih inovatif dan menarik. Kepala Sekolah juga mengapresiasi inisiatif pelatihan ini dan berharap kegiatan serupa dapat terus dilanjutkan untuk memberdayakan lebih banyak guru dan siswa. Sambutan ini memotivasi peserta untuk mengikuti pelatihan dengan antusiasme yang tinggi, serta menyadarkan mereka akan pentingnya

keterampilan teknologi dalam mendukung pendidikan di era digital.

b. Proses Pelatihan dan Pendampingan

Tahapan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis **Canva** di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk memastikan peningkatan keterampilan digital para peserta, baik guru maupun siswa. Setelah sesi pembukaan yang berisi sambutan dan pengantar mengenai urgensi transformasi digital dalam pendidikan, kegiatan inti dimulai dengan pengenalan teknologi Canva. Pada tahap ini, peserta diperkenalkan dengan berbagai fitur dasar Canva seperti pembuatan akun, penggunaan template, pengaturan elemen grafis, serta teknik desain visual yang menarik untuk kebutuhan pembelajaran. Tim pengabdian memberikan demonstrasi langsung tentang cara membuat berbagai produk pembelajaran seperti *poster tematik, infografis edukatif, kartu konsep, dan presentasi interaktif* yang sesuai dengan kurikulum sekolah.

Sesi ini berlangsung secara interaktif dan partisipatif, di mana peserta didorong untuk langsung mempraktikkan materi menggunakan perangkat masing-masing. Pendekatan ini menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan menyenangkan, serta memungkinkan peserta memahami fungsi setiap fitur melalui pengalaman langsung. Tim pelatih memberikan pendampingan intensif secara individual dan kelompok, membantu peserta mengatasi kendala teknis seperti pengaturan layout, pemilihan warna, atau sinkronisasi antara teks dan gambar agar pesan pembelajaran tersampaikan dengan efektif. Setiap peserta juga diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan dan mendapatkan umpan balik konstruktif terkait hasil desain yang mereka buat.

Selanjutnya, kegiatan berlanjut pada sesi workshop utama, di mana peserta ditugaskan untuk membuat proyek media pembelajaran mereka sendiri. Proyek ini dirancang agar peserta dapat mengintegrasikan teori yang telah dipelajari dengan kreativitas dan kebutuhan kontekstual sekolah. Beberapa peserta memilih untuk membuat media visual tentang konsep-konsep pelajaran seperti geografi lingkungan, matematika, dan sejarah lokal, sementara yang lain membuat materi motivasi belajar untuk siswa. Proyek dikerjakan secara mandiri maupun berkelompok, yang melatih kolaborasi, komunikasi, dan kemampuan berpikir kreatif. Tim pengabdian berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan, memberikan umpan balik, dan membantu peserta memperbaiki hasil desain agar memenuhi prinsip *user-friendly*, *educational value*, dan *visual coherence*.

Pada tahap presentasi hasil karya, setiap peserta atau kelompok memamerkan hasil desain mereka di depan peserta lain dan fasilitator. Kegiatan ini tidak hanya menjadi sarana evaluasi, tetapi juga wadah refleksi untuk saling belajar antar peserta. Melalui diskusi dan penilaian terbuka, peserta dapat melihat berbagai pendekatan desain dan strategi visualisasi yang beragam, sehingga memperkaya wawasan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif. Beberapa karya peserta bahkan menunjukkan tingkat kreativitas tinggi, dengan pemanfaatan animasi, ikon interaktif, dan integrasi gambar lokal Maluku untuk memperkuat relevansi budaya dalam pembelajaran.

Dari proses pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis praktik langsung dengan pendampingan aktif sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta. Selain itu, suasana pelatihan yang kolaboratif menumbuhkan rasa percaya diri dan motivasi guru serta siswa untuk terus mengembangkan kemampuan literasi digital mereka. Kegiatan ini juga menegaskan bahwa penggunaan Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain visual, tetapi juga sebagai media pedagogis yang mendukung pembelajaran aktif, kreatif, dan kontekstual. Dalam jangka panjang, pelatihan semacam ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kurikulum, sekaligus menciptakan ekosistem pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21.

.

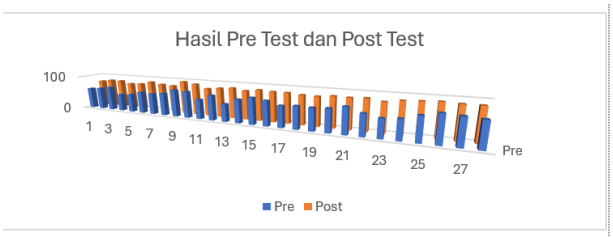


Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Setelah workshop, peserta mempresentasikan hasil karya mereka di depan peserta lain. Proses presentasi ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk saling belajar dan bertukar ide. Setiap karya dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria, seperti kreativitas, kejelasan informasi, dan relevansi dengan materi pembelajaran. Diskusi yang terjadi selama presentasi juga menjadi ajang bagi peserta untuk menerima umpan balik dari sesama peserta maupun dari tim pengabdian, yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas karya mereka.

c. Hasil Evaluasi Pelatihan

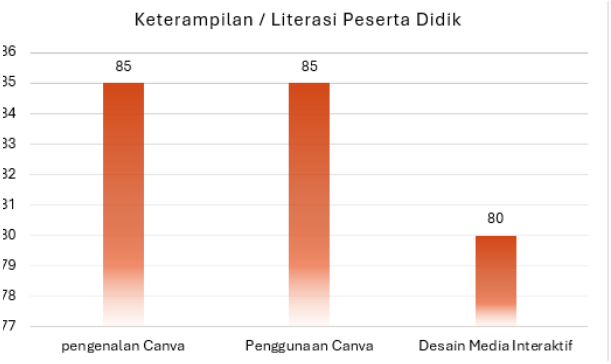
Setelah pelatihan selesai, peserta mengikuti *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan hasil *pre-test*. Nilai rata-rata *pre-test* sebesar 63,75 meningkat menjadi 84,82 pada *post-test*. Peningkatan ini diukur menggunakan metode *N-Gain*, yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 0,5782 atau 57,82%, yang berada dalam kategori sedang. Ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi peserta secara signifikan dalam penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.



Gambar 3. Grafik Hasil Analisis Pretest dan Posttest Peserya Pendampingan Media Pembelajaran

Selain tes pemahaman, keterampilan peserta dalam menggunakan Canva juga dinilai dari beberapa aspek, termasuk:

.



Rata-rata keterampilan peserta secara keseluruhan adalah 83,34, yang menunjukkan bahwa peserta dinilai terampil dalam menggunakan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Hasil ini membuktikan bahwa pelatihan yang dilakukan dengan metode *Knowledge Transfer* dan *Model Community Development* telah berhasil meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan peserta dalam mendesain media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Knowledge Transfer* dan *Model Community Development* sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Peningkatan yang signifikan dalam hasil *post-test* dan penilaian keterampilan menunjukkan bahwa pelatihan ini telah berhasil mentransfer pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk memanfaatkan teknologi dalam pendidikan.

Metode *Knowledge Transfer*, seperti yang disampaikan oleh (Tomar, 2017), merupakan metode yang efektif dalam memfasilitasi transfer pengetahuan dari pelatih kepada peserta. (Bhatti et al., 2013) juga mencatat bahwa keberhasilan transfer pelatihan sangat

bergantung pada retensi keterampilan yang dipelajari selama pelatihan, yang dalam kegiatan ini ditunjukkan melalui peningkatan pemahaman peserta dari *pre-test* ke *post-test*. Dengan metode ini, peserta tidak hanya belajar tentang penggunaan Canva, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks pembelajaran mereka.

Sementara itu, *Model Community Development* yang melibatkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam pelatihan ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung kreativitas. (Prihantini, 2023) menekankan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan peserta dan menciptakan suasana belajar yang lebih menarik. Hal ini juga didukung oleh penelitian (Hidayati, 2023), yang menemukan bahwa Canva dapat mendorong kreativitas siswa dalam proyek pembelajaran.

Lebih jauh, penelitian (Isnaini et al., 2021) menyebutkan bahwa pelatihan desain menggunakan Canva dapat meningkatkan keterampilan visual dan kreativitas dalam membuat media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pelatihan ini, di mana peserta berhasil mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih baik.

Namun, pelaksanaan pelatihan ini juga menghadapi beberapa tantangan, terutama terkait keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah. Meski demikian, kolaborasi antara pihak sekolah dan tim pengabdian berhasil mengatasi tantangan ini, dengan menyediakan perangkat yang cukup dan memastikan akses internet yang memadai. Dukungan infrastruktur yang memadai sangat penting untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva di SMA Negeri 4 Seram Bagian Timur berhasil meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru serta siswa dalam menciptakan media pembelajaran interaktif. Peningkatan signifikan terlihat dari perbandingan nilai pre-test dan post-test dengan rata-rata peningkatan sebesar 57,82% berdasarkan analisis N-Gain. Penggunaan metode Knowledge Transfer dan Model Community Development memungkinkan transfer pengetahuan yang efektif dan kolaboratif, di mana peserta dilibatkan secara aktif dalam proses belajar. Selain itu, pelatihan ini juga membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa dalam memahami materi. Namun, tantangan berupa keterbatasan infrastruktur teknologi tetap menjadi kendala yang perlu diperhatikan, sehingga diperlukan dukungan berkelanjutan dalam bentuk peningkatan infrastruktur dan pelatihan lanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam pengembangan keterampilan teknologi di sekolah, dan diharapkan dapat menjadi model untuk pelatihan serupa di sekolah-sekolah lain yang menghadapi keterbatasan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

Agustin, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*. https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9627

Asy'ari, M., Hunaepi, H., Mirawati, B., Armansyah, A., & Rahmawati, H. (2022). Pelatihan Reference Managemenet Software (RMS) Zotero dalam pengelolaan Sumber Rujukan Penelitian. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, *4*(3), 417–431. https://doi.org/10.36312/sasambo.v4i3.813

Bhatti, M. A., Battour, M., Kaliani Sundram, V. P., & Othman, A. A. (2013). Transfer of Training: Does It Truly Happen? *European Journal of Training and Development*. https://doi.org/10.1108/03090591311312741

Christiani, Y. H. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*. https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785

Hidayati, R. (2023). Students' Behaviour on Using Canva Application for English Project. *English Language Teaching Methodology*. https://doi.org/10.56983/eltm.v3i3.1100

Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Kharisma Putri, Z. R. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434

Prihantini, P. (2023). Canva Learning Media to Improve Students' Learning Achievement in the Merdeka Curriculum. *International Journal of Membrane Science and Technology*. https://doi.org/10.15379/ijmst.v10i3.1940

Puspita Hapsari, G. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Tomar, J. S. (2017). Influence of Noida International Universityal Factors on Knowledge Transfer Success in SMEs. *International Journal of Trend in Scientific Research and Development*. https://doi.org/10.31142/ijtsrd7120

Zubair, Muh. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*. https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289