



Pelatihan Pemanfaatan *Canva for Education* sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru IPA dalam Mendesain dan Memproduksi Media Pembelajaran di Era Digital

Widodo Setiyo Wibowo, Laifa Rahmawati ✉, Allesius Maryanto, Sabar Nurohman

Universitas Negeri Yogyakarta

Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Kec. Depok, Sleman, Yogyakarta 55281, Indonesia

| laifa.rahmawati@uny.ac.id ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.2547> |

Abstrak

Kegiatan PPM ini bertujuan untuk melatih kemampuan guru-guru IPA anggota MGMMP IPA kabupaten Sleman dalam menggunakan *Canva for Education* untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran digital. Khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah guru-guru IPA anggota MGMMP IPA kabupaten Sleman. Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada tanggal 5, 6, dan 8 Agustus 2022 dengan mekanisme *blended learning* dan diikuti oleh 27 guru. Tahapan-tahapan kegiatan ini meliputi persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi antar anggota, pembagian tugas, penentuan urutan kegiatan dan materi. Selain itu, koordinasi juga dilakukan dengan perwakilan guru untuk menentukan waktu dan tempat kegiatan. Pada tahap pelaksanaan, dilakukan sosialisasi materi, demonstrasi dan praktik penggunaan *Canva for Education*, dan workshop pengembangan media pembelajaran digital dengan *Canva*. Terakhir, kegiatan ditutup dengan evaluasi baik proses maupun hasil dari kegiatan yang telah dilakukan. Berdasarkan kegiatan yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa kegiatan ini mampu melatih kemampuan peserta dalam menggunakan *Canva* dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran digital. Hal ini dapat terlihat dari produk media yang dihasilkan berkategori "Baik". Hasil pelatihan diharapkan dapat membantu para guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di era digital.

Kata Kunci: Pelatihan, *Canva*, Media pembelajaran, IPA



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

1. Pendahuluan

Tuntutan abad ke-21 menghendaki adanya pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (Nurhayati *et al.*, 2022; Muhali, 2019). Adanya kebijakan belajar secara daring akibat pandemi Covid-19 yang belum usai juga semakin menguatkan tuntutan agar para guru mampu menguasai dan mengimplementasikan berbagai perangkat TIK dengan baik (Rudini & Saputra, 2022; Budhayanti & Praba, 2021). Guru diharapkan mampu menggunakan teknologi ini dalam menyiapkan sumber belajar dan bahan ajar berbasis web, penilaian berbasis web, serta yang juga tidak kalah penting adalah media pembelajaran digital (Rusli, 2021). Guru yang profesional diharapkan tidak hanya dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya tapi juga hendaknya dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran yang dibutuhkan (Harpeni Dewantara & Harnida, 2020; Mahardika *et al.*, 2021).

Hal ini mengingat bahwa media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa, karakteristik materi, serta tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Junaedi, 2021). Agar tuntutan dan tantangan ini dapat teratasi, maka upaya untuk meningkatkan kualitas para guru mutlak untuk terus dilakukan.

Musyawarah Guru Muhammadiyah Mata Pelajaran IPA (MGMMMP IPA) kabupaten Sleman beranggotakan guru-guru IPA yang berasal dari 25 SMP Muhammadiyah yang terletak di wilayah kabupaten Sleman. Para guru anggota MGMMMP ini sangat beragam dalam hal usia, pengalaman mengajar, latar belakang bidang studi, dan juga penguasaan TIK dalam pembelajaran. Para guru ini aktif mengikuti kegiatan yang diselenggarakan MGMMMP secara rutin guna mengembangkan profesionalismenya. Wadah ini juga sangat terbuka terhadap adanya kerjasama dengan berbagai pihak, terutama perguruan tinggi, agar kapasitas anggota dapat terus berkembang.

Pengabdian telah mencoba melakukan pendalaman berbagai permasalahan yang dihadapi guru IPA melalui wawancara dengan pengurus MGMMMP IPA kabupaten Sleman. Diantara persoalan yang dihadapi adalah bagaimana membelajarkan IPA yang sesuai dengan tantangan abad ke-21 ini? Sebagaimana telah dijelaskan di atas, para guru harus mampu mengintegrasikan teknologi digital kedalam pembelajaran, namun faktanya banyak guru yang belum menguasai teknologi digital ini dengan baik. Bahkan sebagian guru baru sekedar menggunakan internet sebagai sarana mencari informasi yang tidak dapat ditemukan di buku-buku teks atau referensi. Bahkan bagi guru-guru yang sudah berumur, penggunaan teknologi digital masih menjadi suatu hal yang dianggap sulit, sehingga mereka lebih memilih untuk tidak menggunakannya. Berkaitan dengan media pembelajaran, kebanyakan dari para guru masih mengandalkan media presentasi berbasis *PowerPoint/PPT* sederhana. Kebanyakan media PPT ini berisikan uraian materi tertulis dengan sedikit unsur ilustrasi gambar atau juga video yang dapat memperkuat informasi pembelajaran yang disampaikan. Media ini tentu dirasa kurang menarik bagi peserta didik sehingga motivasi belajar dan keterlibatan dalam pembelajarannya kurang optimal.

Untuk mengatasi hal ini, maka guru IPA perlu untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat mendukung peningkatan efektivitas belajar siswa (Rahman & I Nyoman, 2020). Penggunaan media interaktif juga dapat meningkatkan minat belajar peserta didik (Akhyar et al., 2023; Ramdani et al., 2020). Salah satu sarana yang dapat digunakan untuk mengembangkan media digital yang interaktif adalah Canva. Canva memiliki fitur yang khusus ditujukan untuk dunia pendidikan yang disebut sebagai *Canva for Education*. *Canva for education* adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam *template* atau opsi desain yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri et al., 2021; Santi et al., 2020). Dengan adanya *template* yang disediakan dan *user interface* yang sederhana, pengguna dapat dengan mudah dalam mendesain media pembelajaran meskipun belum memiliki keterampilan desain yang memadai. Pengguna dapat melakukan kustomisasi dengan fitur *drag* dan *drop* pada *template* yang ada sehingga lebih praktis dan efisien. *Canva for education* juga menyediakan berbagai desain yang dapat mendukung tugas guru dalam membuat perangkat dan media pembelajaran seperti mendesain poster, *worksheet*, infografis, presentasi, video, animasi, komik, foto profil, dan *banner* (Garris Pelangi, 2020; Wulandari & Mudinillah, 2022). Beragamnya fasilitas ini tentu akan memudahkan tugas guru dalam menyiapkan berbagai media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan mereka. Di samping itu, produk media yang dibuat akan tersimpan secara *cloud* sehingga mudah untuk diakses kembali, diunduh, dicetak dengan resolusi gambar yang baik (Sholeh et al., 2020).

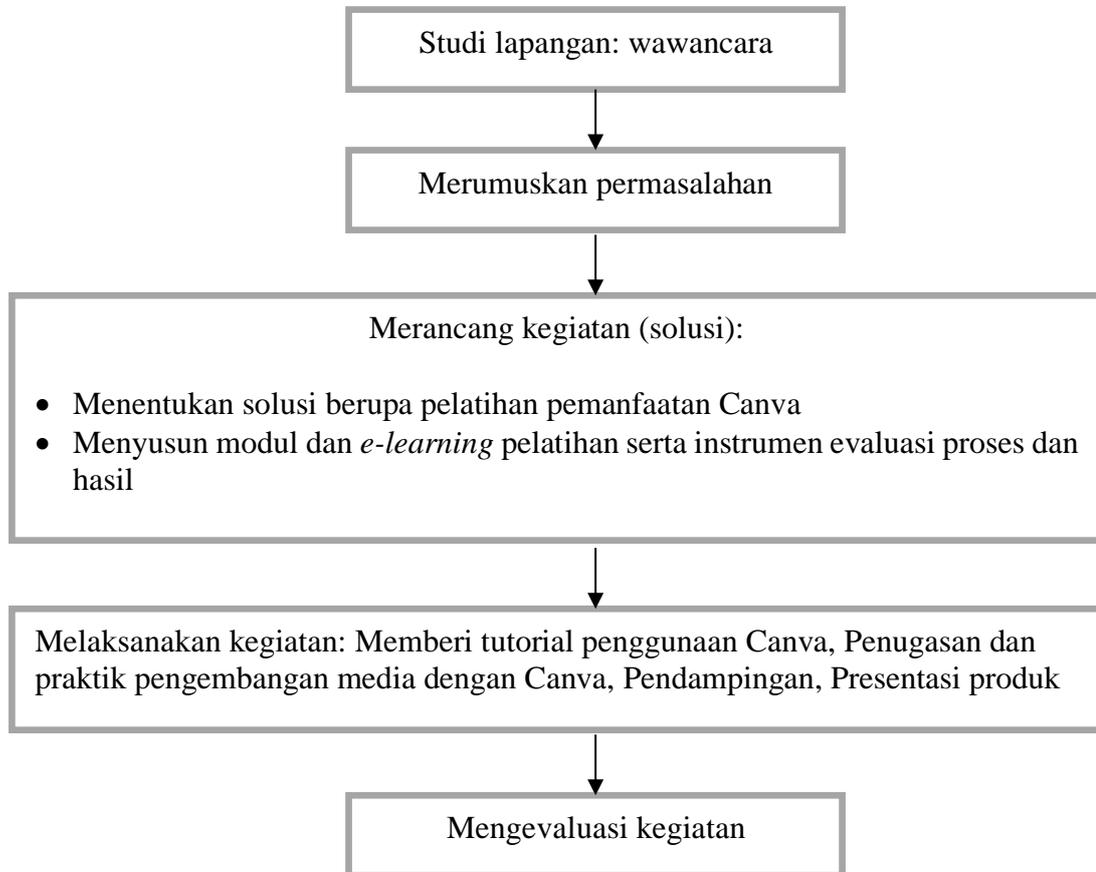
Canva for education juga tidak harus diinstal di komputer sehingga dapat menghemat pemakaian ruang penyimpanan serta bisa diakses melalui *smartphone*. Mengingat begitu banyaknya manfaat dan keunggulan dari Canva ini, maka penting bagi para guru untuk menguasainya melalui pelatihan ini. Dengan penguasaan yang baik, diharapkan guru dapat mengembangkan dan mengimplementasikan media berbasis Canva ini dalam pembelajaran. Beberapa hasil studi menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat membuat pembelajaran berlangsung secara interaktif, inovatif, dan menarik (Analia & Yogica, 2021; Mila *et al.*, 2021; Nadeak & Elfaladonna, 2023; Purba & Harahap, 2022; Rahmatullah *et al.*, 2020). Penggunaan media berbasis Canva juga dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik (Maryunani, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, maka rumusan masalah yang diajukan dalam kegiatan ini adalah melatih kemampuan guru-guru IPA anggota MGMMP IPA kabupaten Sleman dalam menggunakan *Canva for education* untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran IPA.

2. Metode

Adapun fokus masalah yang akan diselesaikan adalah masih belum optimalnya kemampuan anggota mitra dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Berdasarkan masalah ini, tim pengabdian merancang sebuah solusi yaitu melatih mereka dalam memanfaatkan *Canva for education* dalam mengembangkan media. Rancangan solusi ini dilaksanakan melalui tahap sebagai berikut: (1) Pembuatan modul dan *e-learning* (Besmart) pelatihan, (2) Tutorial pemanfaatan *Canva for Education* dalam mengembangkan media pembelajaran, (3) Penugasan dan praktik pengembangan media pembelajaran dengan *Canva for education*, (4) Pendampingan pengembangan media pembelajaran, dan (5) Presentasi dan evaluasi media pembelajaran berbasis *Canva for education*.

Kalayah sasaran dalam kegiatan pelatihan ini adalah 27 guru IPA anggota MGMMP IPA kabupaten Sleman. Kegiatan pelatihan diselenggarakan dengan paradigma pembelajaran andragogis. Hal ini mengingat para peserta merupakan orang dewasa yang sebenarnya telah memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup memadai. Secara praktis, metode yang digunakan dalam pelaksanaan pelatihan dapat diuraikan sebagai berikut: (1) *Metode curah pendapat*. Metode ini digunakan sebagai pembuka pelatihan. Peserta diajak untuk bereksplorasi tentang: (a) kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran digital, (b) sejauh mana guru telah memanfaatkan teknologi digital dalam mengembangkan media digital selama ini, (c) sejauh mana pengalaman pemanfaatan *Canva for education* dalam mengembangkan media digital selama ini. (2) *Metode ceramah dan diskusi*. Metode ini digunakan untuk memperkaya pengetahuan terkait media pembelajaran dan *Canva for education* sebagai sarana mengembangkan media digital. Tim pengabdian mempresentasikan materi kemudian dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab terkait topik-topik penting yang perlu mendapat penekanan pada materi ini. (3) *Metode demonstrasi dan praktik terbimbing*. Metode ini digunakan untuk membimbing peserta dalam menggunakan *Canva for education* dalam mengembangkan media. Setelah demonstrasi, peserta diminta mencoba sendiri di bawah bimbingan tim pengabdian. (4) *Workshop*. Metode ini digunakan untuk memfasilitasi peserta dalam melakukan analisis kurikulum, kebutuhan, karakteristik peserta didik dan merumuskan tujuan instruksional. Kemudian, peserta akan membuat GBPM dan naskah media dan dilanjutkan dengan mengembangkan media dengan menggunakan *Canva for education*.

Selama peserta mengembangkan media, tim pengabdian akan melakukan pendampingan guna memberikan solusi bagi peserta yang mengalami kendala. Media pembelajaran yang dihasilkan peserta selanjutnya di presentasikan untuk direviu oleh tim pengabdian. Hasil review digunakan peserta untuk memperbaiki produk medianya. Secara skematis, langkah-langkah yang ditempuh dalam kegiatan PkM ini disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Kegiatan PkM

Pada pelatihan ini terdapat delapan kegiatan dengan materi kajian yang berbeda. Materi pertama mengenai pengantar Kurikulum Merdeka yang berisikan penjelasan singkat tentang garis besar Kurikulum Merdeka. Materi urgensi media pembelajaran berbasis IT disampaikan untuk memberikan penekanan pentingnya sentuhan IT pada media pembelajaran di masa sekarang ini. Media pembelajaran *e-worksheets* disampaikan untuk memberikan penyegaran pada peserta tentang LKPD digital yang *paperless*, lebih berwarna, dan dapat ditautkan dengan link sumber belajar lain. Saat pelatihan, peserta juga mempelajari tentang media pembelajaran untuk presentasi. Pengantar *Canva for education* disampaikan untuk memberikan pengenalan awal Canva. Praktik penggunaan Canva dilakukan peserta saat sesi teknik pembuatan akun dan penggunaan *Canva for education*. Peserta diberikan pendampingan dalam menyusun media pembelajaran berbasis *Canva for education*. Hasil karya peserta dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Canva kemudian di presentasikan pada sesi presentasi dan revisi.

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggunakan dua cara, yakni evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses digunakan untuk menilai tingkat keberhasilan proses pelatihan dengan tolok ukurnya adalah jika pelatihan diikuti oleh setidaknya 25 peserta dan jika minimal 75% peserta mampu mengikuti setiap tahap pelatihan. Evaluasi hasil dilakukan dengan menilai *output* pelatihan. Hasil pelatihan yang diharapkan adalah bahwa para peserta mendapatkan pengayaan pengetahuan dan mampu menyusun media menggunakan Canva. Pelatihan dianggap memiliki hasil yang baik jika 75% peserta mendapat pengayaan pengetahuan dan dapat mengembangkan perangkat pembelajaran ini dengan nilai BAIK.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan telah dilaksanakan pada tanggal 5, 6, dan 8 Agustus 2022. Kegiatan diikuti 27 peserta yang merupakan guru IPA anggota Musyawarah Guru Muhammadiyah Matapelajaran IPA (MGMMMP IPA) di kabupaten Sleman. Pelatihan diselenggarakan secara *blended learning* dengan rincian sebagai berikut: (1) Jumat, 5 Agustus 2022: Diskusi materi dan demonstrasi, (2) Sabtu, 6 2022: Workshop pengembangan media pembelajaran dengan Canva, dan (3) Senin, 8 Agustus 2022: Presentasi dan revisi produk media.

Secara umum, ada tiga tahap yang telah dilaksanakan dalam kegiatan ini, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian mengadakan koordinasi internal untuk mendiskusikan gambaran pelatihan yang akan dijalankan seperti susunan materi, pemateri, dan pengembangan modul workshop, instrumen evaluasi, serta *e-learning* (Besmart). Adapun materi yang dipersiapkan dalam modul antara lain: (1) Seputar tentang tuntutan dalam Kurikulum Merdeka, (2) Urgensi media pembelajaran berbasis TI, (3) Seputar *Canva for Education*, pembuatan akun dan pengenalan fiturnya, (4) Penggunaan *Canva for Education* dalam pembuatan media presentasi, komik strip, dan *e-worksheet*. Selain itu, tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan koordinator mitra untuk penentuan jadwal, peserta, serta mekanisme pelatihan yang akan dilaksanakan.

Tahap pelaksanaan merupakan inti dari kegiatan PkM ini. Mengingat para peserta merupakan para guru (orang dewasa) yang telah memiliki pengetahuan awal dan pengalaman yang cukup memadai, maka kegiatan workshop diselenggarakan dengan paradigma pembelajaran andragogis. Sesuai dengan rancangan kegiatan yang telah disusun, kegiatan PPM ini dilaksanakan dengan kegiatan sosialisasi materi, demonstrasi dan praktik penggunaan *Canva for education*, serta workshop pengembangan media pembelajaran dengan *Canva for education*. Sementara itu, kegiatan penilaian dilakukan pada tahap evaluasi. Sosialisasi materi bertujuan agar para guru memperoleh pengayaan pengetahuan sebagai bekal dalam mengikuti aktivitas pelatihan berikutnya. Berbagai metode seperti curah pendapat, diskusi, dan juga ceramah digunakan dalam kegiatan ini. Untuk mengawali materi, curah pendapat dilakukan untuk menggali pengetahuan awal peserta. Mereka diajak bereksplorasi tentang kendala yang dihadapi dalam mengembangkan media pembelajaran serta sejauh mana guru memanfaatkan teknologi digital, khususnya *Canva for education* dalam pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil curah pendapat, selanjutnya peserta diberikan materi pengantar tentang media pembelajaran dan *Canva for education*. Dokumentasi pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva untuk memproduksi media belajar digital disajikan pada [Gambar 2](#) dan [Gambar 3](#).



Gambar 2. Pemaparan Materi Cara penggunaan Canva



Gambar 3. Peserta Praktek Langsung Penggunaan Canva

Setelah peserta memiliki pengetahuan yang cukup terkait materi-materi tersebut, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi oleh tim pengabdian terkait bagaimana membuat akun, mengenali berbagai fitur dan fasilitas dalam *Canva for education*, serta penggunaannya dalam mendesain dan memproduksi media presentasi, komik strip, dan *e-worksheet*. Sembari tim pengabdian mendemonstrasikan, peserta secara mandiri mempraktikkan setiap tahap yang dicontohkan pada perangkat masing-masing.

Setelah tahap demonstrasi, kegiatan dilanjutkan dengan workshop pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *Canva for education*. Untuk jenis media yang dikembangkan, tim pengabdian memberikan kebebasan kepada peserta sesuai dengan kebutuhan yang dihadapi di sekolah masing-masing. Akan tetapi berdasarkan diskusi akhirnya peserta lebih memilih untuk mengembangkan *e-worksheet*. Untuk mengembangkan *e-worksheet*, peserta melakukan beberapa tahap sebagai berikut: (1) Melakukan analisis kurikulum. Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi-materi yang memerlukan kegiatan praktikum dan *e-worksheet*.

Untuk menentukan materi, peserta diminta untuk mempertimbangkan materi pokok, pengalaman belajar, materi yang akan diajarkan, dan mencermati kompetensi yang harus dimiliki peserta didik. (2) Menyusun peta kebutuhan *e-worksheet*. Peta kebutuhan *e-worksheet* sangat diperlukan untuk mengetahui jumlah *e-worksheet* yang akan ditulis serta memperhatikan sekuensi atau urutan *e-worksheet*. Sekuensi *e-worksheet* sangat dibutuhkan dalam menentukan prioritas penulisan. (3) Menentukan judul-judul *e-worksheet*. Judul *e-worksheet* ditentukan berdasarkan KD-KD, materi-materi pokok, dan pengalaman belajar yang terdapat dalam kurikulum.

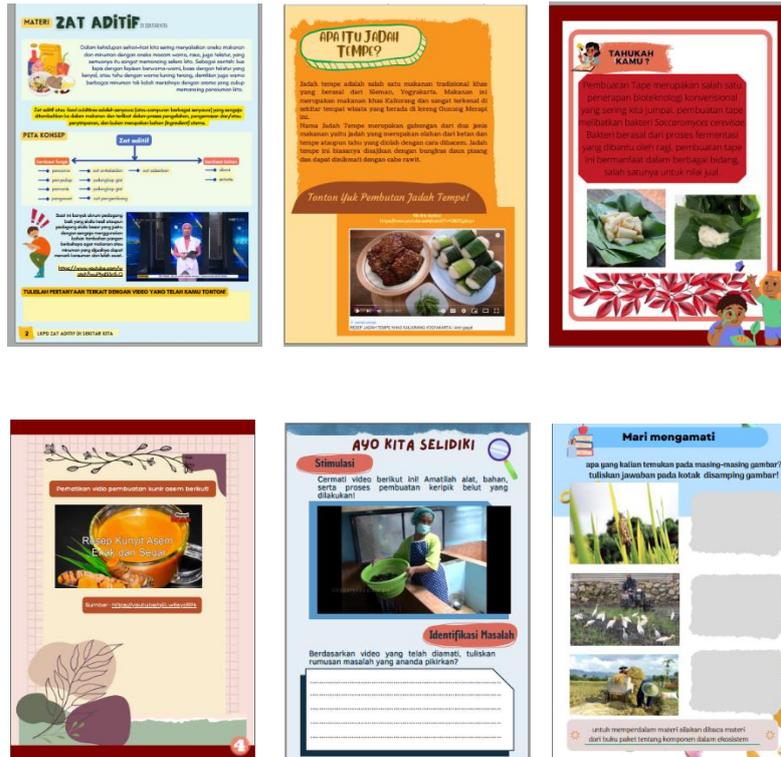
Satu KD dapat dijadikan sebagai judul *e-worksheet* apabila KD tersebut tidak terlalu besar. Besarnya KD dapat dideteksi dengan cara apabila diuraikan ke dalam materi pokok mendapatkan maksimal empat materi pokok. (4) Penulisan *e-worksheet*. Pada tahap ini, peserta melakukan perumusan kompetensi dasar, menentukan alat penilaian, menyusun materi, dan memperhatikan struktur/ komponen *e-worksheet*.

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, diharapkan peserta mampu menyusun *e-worksheet* dengan baik. Selama kegiatan workshop ini, tim pengabdian secara bergantian membimbing dan memandu peserta. Hal ini dilakukan untuk membantu peserta jika mengalami kendala/ kesulitan dalam proses pengembangan *e-worksheet*. *E-worksheet* yang telah dikembangkan kemudian dipresentasikan dan direview oleh tim serta diberikan saran perbaikan. Berdasarkan hasil *review* ini, peserta melakukan revisi dan finalisasi guna menghasilkan *e-worksheet* berbasis *Canva for education* yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran.

Hasil dari pelatihan ini adalah dihasilkannya *e-worksheet* yang dirancang dengan Canva. Produk yang dihasilkan berupa halaman judul, kompetensi, materi, kegiatan, dan Latihan soal. Beberapa contoh hasil karya peserta pelatihan berupa *e-worksheet* disajikan pada Gambar 4 dan Gambar 5.



Gambar 4. Contoh Hasil Produk pada Bagian Judul dan Kompetensi



Gambar 5. Contoh Hasil Produk Pada Bagian Materi dan Kegiatan/ Aktivitas

Tahap akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi. Selama kegiatan berlangsung, peserta diobservasi tingkat partisipasi dan keaktifan di setiap tahapan pelatihan. Pada akhir kegiatan, peserta juga diberikan angket untuk mengetahui respon mereka terhadap kegiatan yang telah dijalankan pada beberapa aspek. Angket ini menggunakan skala 10 dimana guru dapat memberikan tingkat persetujuan pada beberapa pernyataan yang diungkapkan. Peserta juga dapat memberikan tanggapan secara terbuka terkait kelebihan dan kelemahan kegiatan. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis untuk menentukan keberhasilan kegiatan pelatihan ini. Selain itu, peserta juga diminta untuk mengumpulkan produk pelatihan yang berupa *e-worksheet* berbasis *Canva for education* yang telah dikembangkan.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk melatih kemampuan mereka dalam menggunakan *Canva for education* dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran IPA. Dengan demikian, kegiatan ini akan menghasilkan luaran (*output*) berupa media pembelajaran digital, dalam hal ini adalah *e-worksheet* yang dikembangkan dengan Canva. Adapun yang menjadi hasil (*outcome*) adalah kualitas sumber daya guru-guru IPA SMP yang mampu menghadapi tantangan pembelajaran IPA saat ini dengan memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. Dengan bekal pengetahuan dan keterampilan ini, diharapkan para guru dapat mengimplementasikan di sekolah masing-masing sehingga siswa juga dapat menguasai literasi digital yang sangat diperlukan pada era ini.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilakukan, dapat dinyatakan bahwa PkM ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan. Hal ini dapat dilihat dengan menggunakan dua parameter, yaitu proses dan hasil. Secara proses, ada dua indikator yang dapat diukur, yaitu jumlah dan kemampuan peserta dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan. Dalam hal jumlah, kegiatan ini diikuti oleh 27 peserta dari 25 peserta yang ditargetkan. Jumlah tersebut melebihi target awal, meskipun masih ada sebagian kecil peserta yang tidak bisa

mengikuti secara penuh karena padatnya kegiatan di sekolah. Dalam hal kemampuan, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, secara umum peserta telah mampu: 1) membuat akun di *Canva for education*, 2) mengenali dan menggunakan berbagai fitur yang ada dalam *Canva for education*, serta 3) mendesain dan memproduksi media pembelajaran berupa e-worksheet dengan Canva. Secara hasil, kegiatan pelatihan ini juga dikatakan berhasil dengan melihat indikator yang dicapai, yaitu kemampuan peserta dalam menyusun media (*e-worksheet*) berbasis *Canva for education*. Berdasarkan indikator ini, terlihat bahwa lebih dari 75% peserta telah mampu menghasilkan produk media dengan nilai “baik”.

Berdasarkan hasil pengisian angket yang diberikan pada akhir sesi pelatihan, secara umum peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan yang telah dijalankan. Peserta menyatakan bahwa pelatihan berkualitas baik. Selain itu, pemateri juga dinilai berkompoten dan mampu menyajikan materi dengan baik. Dalam hal fasilitas, peserta juga merasa puas dengan sarana prasarana dan berbagai fasilitas pendukung yang disediakan. Peserta juga merasa bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan manfaat. Dengan menguasai Canva, peserta menjadi lebih mudah dalam mendesain dan memproduksi berbagai media yang dibutuhkan di sekolah secara mudah tanpa membutuhkan kemampuan desain yang tinggi. Mengingat respon positif dari khalayak sasaran dan hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini, maka agar hasil yang diperoleh dapat terus terjaga dan diperbesar kemanfaatannya perlu dilaksanakan kegiatan lanjutan untuk menjaga *sustainability* nya.

Rencana tindak lanjut yang akan dijalankan adalah peserta akan mengimplementasikan hasil pelatihan pada pembelajaran IPA di semester selanjutnya. Selain itu, *contact person* peserta pelatihan juga telah terdokumentasi oleh tim sehingga komunikasi akan tetap terjaga. Pada akhir kegiatan, peserta juga memberikan saran agar kegiatan-kegiatan pelatihan ini dapat terus dijalankan di periode-periode berikutnya.

Kegiatan pelatihan ini tak terlepas dari adanya faktor pendukung dan penghambat yang mempengaruhi hasil yang telah dicapai. Faktor pendukung kegiatan ini adalah: (1) Adanya tuntutan agar para guru dapat memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran era saat ini. (2) Adanya kesadaran dan keinginan yang kuat dari para guru IPA untuk dapat menggunakan aplikasi *Canva for education* dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis TI. (3) Adanya dukungan dari sekolah kepada para guru untuk berpartisipasi sehingga dapat diterapkan di sekolah masing-masing. (4) Adanya kerjasama yang telah terjalin dengan baik antara tim pelaksana dan mitra MGMMP. Adapun faktor penghambat kegiatan ini diantaranya adalah terkait waktu pelaksanaan, dimana sekolah-sekolah baru saja memulai semester baru setelah proses PPDB. Hal ini menyebabkan beberapa peserta harus membagi fokus pada tugas di sekolah tersebut sehingga beberapa peserta mengalami kesulitan dalam penyelesaian tugas.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan telah mampu menggunakan *Canva for Education* untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran, khususnya media e-worksheet. Peserta dapat menggunakan dan melakukan *customize* berbagai *template* yang tersedia untuk mendesain dan memproduksi beragam media. Hal ini diharapkan dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

Acknowledgement

Ucapan terimakasih pengabdian sampaikan kepada Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UNY dan jajarannya yang telah memfasilitasi dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga diberikan kepada pengurus dan anggota MGMMP IPA kabupaten Sleman atas partisipasi dan kerjasamanya sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Akhyar, M., Sufyadi, S., Cyly, Z., & Dalu, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Dengan Add On Ispring Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Kelompok Hewan. *J-INSTECH*, 4(1).
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru Di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online Jurnal Ilmiah Pro. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Budhayanti, C. I. S., & Praba, L. N. (2021). Pelatihan Strategi Pembelajaran Daring Bagi Guru-Guru di SDN O1 Dan O5 Pluit. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1170–1180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i5.7772>
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Harpeni Dewantara, A., & Harnida, A. B. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis IT Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Al-Gufrah: Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Maryunani, M. (2021). Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Melalui Aplikasi Canva Untuk Kelas Vi Sdn Krembangan Selatan Iii Surabaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190–196. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i4.734>
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.

- Muhali, M. (2019). Pembelajaran Inovatif Abad Ke-21. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 25. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.126>
- Nadeak, E., & Elfaladonna, F. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus : SDN 204 Palembang). 2(3), 201–206.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahman, A., & I Nyoman, J. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i1.27049>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran Berbasis TIK Masa Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>
- Rusli, D. (2021). Pelatihan Media Belajar Digital Bagi Guru SDIT Mutiara Pariaman Di Era New Normal. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i5.7886>
- Santi, I. N. ., Mubaraq, R. ., & Farid, F. ., S. S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>