

Pelatihan Platform Desain Grafis Canva bagi Guru MAN 1 Palembang Di Era Digitalisasi Media

Canva Graphic Design Platform Training for MAN 1 Palembang Teachers in the Era of Media Digitization

¹Pandu Jati Laksono, ²Indah Wigati, ¹Ravensky Yurianty Pratiwi, ¹Resti Tri
Astuti, ¹Moh. Ismail Sholeh, ¹Etrie Jayanti

¹Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam
Negeri Raden Fatah, Palembang

²Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,
Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang

Korespondensi: P.J. Laksono, pandujati_uin@radenfatah.ac.id

Naskah Diterima: 15 Agustus 2022. Disetujui: 19 Maret 2023. Disetujui Publikasi: 31 Oktober 2023

Abstract. Changes in learning patterns at MAN 1 Palembang using a limited face-to-face system make the learning media less effective. The learning media used are still based on hardfiles, so they are less practical and flexible than digital-based learning media. Based on this, the chemistry education study program service team provided service in the form of the Canva platform for digitizing learning media. Canva assists teachers in designing and creating learning media according to the characteristics and circumstances of students. The purpose of this community service is that teachers can design digital media for learning with the Canva platform. The method used in this service is the active participation of the participants. This activity consists of 5 stages: preparation, design, presentation, work practice, and evaluation. The results of the activity showed an increase of more than 50% during pre and post-service activities. Service activities show success, with teachers gaining knowledge and skills in designing the Canva platform for digital media that will be used in learning.

Keywords: *Canva, digital media, learning media, teacher.*

Abstrak. Perubahan pola belajar di MAN 1 Palembang yang memakai sistem tatap muka terbatas membuat media belajar yang digunakan kurang efektif. Media belajar yang digunakan masih berbasis pada *hardfile* sehingga tidak sepraktis dan fleksibel dibandingkan media pembelajaran yang berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut tim pengabdian prodi pendidikan kimia memberikan pengabdian berupa platform canva untuk digitalisasi media pembelajaran. Canva membantu guru dalam mendesain dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan keadaan siswa. Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru dapat mendesain media digital untuk pembelajaran dengan platform canva. Metode yang dipakai dalam pengabdian ini adalah partisipasi aktif peserta. Kegiatan ini terdiri atas 5 tahap kegiatan : persiapan, perancangan, pemaparan, praktek kerja, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang lebih dari 50% pada saat pra dan pasca kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian menunjukkan keberhasilan dengan guru memperoleh pengetahuan dan memiliki keterampilan dalam desain platform canva untuk media digital yang akan digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: *Canva, guru, media belajar, media digital.*

Pendahuluan

Paradigma pembelajaran kini telah berubah seiring dengan perkembangan teknologi yang ada. Pembelajaran yang mengarah dan menggunakan media digital menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dewasa ini. Media digital dan pilihan media yang tepat perlu dipahami oleh guru mata pelajaran dalam menghadapi abad ke-21. Guru sebagai garda terdepan pendidikan perlu memahami cara terbaik menerapkan sumber media yang tersedia untuk belajar dan menggunakan alat pembuatan media untuk membuat produk komunikasi yang menarik dan efektif (Trilling & Fadel, 2009). Guru pada saat ini harus dapat mengintegrasikan teknologi dan media pembelajaran agar sesuai dengan proses pembelajaran yang bermutu.

Proses pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari media pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila ada sesuatu yang dapat digunakan dalam memberikan stimulus sehingga terjadi interaksi dalam pembelajaran yang disebut dengan media pembelajaran (Haling, 2017). Peran guru dan media sangat penting dalam proses belajar mengajar yang terjadi terutama dalam penyampaian materi (Nurdin, 2021). Kriteria pemilihan media pembelajaran meliputi kesesuaian dengan tujuan, ketepatangunaan, keadaan peserta didik, ketersediaan, biaya kecil, keterampilan guru dan mutu teknis (Musfiqon, 2015). Siswa dalam belajarnya mennggunakan media yang mudah untuk digunakan dalam proses belajar. Media pembelajaran yang berbasis digital memenuhi kriteria dan sesuai dengan perkembangan zaman agar dapat dimanfaatkan oleh guru mata pelajaran.

Berdasarkan pengamatan dalam kegiatan belajar mengajar di MAN 1 Palembang memakai sistem tatap muka terbatas dalam pembelajarannya. Keterbatasan ini menyebabkan penggunaan media belajar yang masih konvensional kurang efektif jika diterapkan. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang lama belum disesuaikan dengan kondisi pembelajaran yang ada disekolah. Guru mata pelajaran masih dalam proses beradaptasi dengan kondisi. Hal ini ditunjukkan dengan media belajar yang digunakan masih berbasis pada *hardfile* sehingga tidak sepraktis dan *flexibel* dibandingkan media pembelajaran yang berbasis digital. Praktikalitas media pembelajaran berbasis digital dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan lebih cepat dan efisien. Permasalahan yang dialami guru adalah belum adanya pembuatan desain media pembelajaran yang mudah dan dapat dimanfaatkan oleh guru dengan cepat dan baik. Guru sebagai pelaku utama dalam mentransfer ilmu memerlukan suatu platform media yang mudah dalam penggunaan dan dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan. Salah satu platform media yang dikenal luas dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah canva.

Canva merupakan perangkat lunak online yang secara gratis disediakan melalui url: <https://www.canva.com/>. Melanie Perkins mengembangkan perangkat lunak ini dan pertama kali diperkenalkan di Australia pada 1 Januari 2012, dengan tahun pertama telah mencapai 750.000 pengguna (Donchev, 2017). Canva dapat diintegrasikan untuk mendorong pembelajaran. Smaldino, (2015) menyatakan bahwa visual di dalam kelas, termasuk Canva, dapat melayani berbagai tujuan, seperti; untuk membuat ide-ide abstrak menjadi konkret; memotivasi siswa; memberikan contoh langsung; untuk mengulang informasi; mengingat kembali pengetahuan sebelumnya; dan mempermudah akses belajar. Selain itu, dapat menciptakan lingkungan belajar yang positif melalui fasilitas yang disediakan, sehingga mempengaruhi konsentrasi, memori dan sikap siswa. (Yundayani dkk., 2019). Canva membantu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan akses dan desain.

Penggunaan platform canva telah banyak dimanfaatkan pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Canva dapat dijadikan infografis edukasi COVID-19 kepada siswa dan guru untuk turut berperan dalam pemutusan penyebaran virus di masa pandemi (Muthiadin dkk., 2020). Pelatihan desain grafis dengan canva telah dilaksanakan dan mencapai target dengan adanya beberapa model obyek dalam pembuatan media poster (Chairunnisa & Sundi, 2021). Guru-guru wilayah jakarta merasa puas dalam penyampaian materi dan menyatakan bahwa pelatihan pengelolaan web dengan salah satu platform canva sangat diperlukan untuk dipelajari dan diterapkan di sekolah (Pratiwi dkk., 2020). canva layak digunakan dalam pembelajaran dalam pengembangan pembuatan poster kesehatan reproduksi berbasis pendidikan karakter (Wicaksana dkk., 2020). Canva dinyatakan memiliki desain yang menarik serta dapat memberikan kejelasan konten materi yang terdapat dalam media (Mila dkk., 2021).

Berdasarkan berbagai keadaan dan situasi yang terjadi, maka perlu diadakan kegiatan untuk mengarahkan, menggerakkan, dan mengaplikasikan media pembelajaran yang berbasis digital dengan menggunakan platform desain grafis canva. Canva merupakan salah satu bentuk media digital yang memberikan kemudahan dan efisiensi waktu yang dapat digunakan dalam desain. Media pembelajaran digital yang disusun oleh guru diharapkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa karena banyaknya alat yang ada dalam canva dapat dimanfaatkan sebagai modifikasi desain. Pada akhirnya media ini juga dapat meningkatkan kemampuan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis digital.

Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di MAN 1 Palembang adalah memberikan pelatihan desain grafis canva bagi guru. Guru diharapkan mampu menambah pengetahuan terhadap desain grafis dan memiliki keterampilan dalam melaksanakan desain media yang menarik agar dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran. Pengetahuan dan keterampilan ini menjadi penting karena perubahan zaman yang semakin masif. Hal ini karena pembelajaran saat ini tidak dapat dilepaskan dari digitalisasi media.

Metode Pelaksanaan

Tempat dan Waktu. Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh Program Studi Pendidikan Kimia dilaksanakan di MAN 1 Palembang. Lokasi MAN 1 Palembang terletak di Jl. Pendidikan, Sungai Kedukan, Kec. Rambutan, Kab. Banyuasin, Sumatera Selatan 30967. Pelaksanaan Kegiatan PKM pada semester ganjil 2021/2022.

Khalayak Sasaran. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menjadi khalayak sasaran adalah guru mata pelajaran di MAN 1 Palembang. Guru yang berpartisipasi dalam kegiatan ini terdapat 20 orang. Guru yang mengikuti berasal dari berbagai mata pelajaran yang ada disekolah tersebut. Guru di MAN 1 Palembang memiliki permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Guru pada era saat ini harus memiliki keterampilan dalam pada era sekarang yang tidak dapat dilepaskan dari digitalisasi media.

Metode Pengabdian. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat dengan metode *active participan* dengan mengajak peserta pelatihan mengikuti kegiatan secara aktif dan mengikuti langkah-langkah penggunaan platform desain canva yang dijelaskan oleh narasumber. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat meliputi beberapa tahap: 1) persiapan 2) perancangan, 3) pemaparan, 4)praktek kerja, dan 5) evaluasi.

1. Persiapan meliputi perijinan, observasi dan koordinasi. Perijinan dilakukan dengan membuat surat ijin dari Fakultas yang kemudian disampaikan kepada

- pihak sekolah, kemudian menunggu balasan dan konfirmasi kesediannya. Observasi dilakukan dengan melihat kondisi sarana dan prasarana, ketersediaan internet, dan kelistrikan. Koordinasi dilakukan dengan cara melakukan penetapan waktu, tempat dan kebutuhan pengabdian dengan penanggungjawab yang ada di lokasi pengabdian.
2. Tahap perancangan meliputi kegiatan studi lapangan dan perencanaan pengabdian. Studi lapangan dilakukan dengan melakukan diskusi analisis kebutuhan yang dilakukan kepada penanggungjawab di lokasi pengabdian. Diskusi ini berupa penerapan digital media dalam pembelajaran dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang selama ini digunakan di sekolah. Perencanaan kemudian dilakukan dari analisis kebutuhan yang didapatkan. Perencanaan ini digunakan untuk mempermudah teknis pelaksanaan pengabdian dan merancang evaluasi yang akan dilaksanakan pasca pengabdian.
 3. Pada tahap pemaparan meliputi pembuatan akun edukasi dan pemberian materi canva. Pemaparan dimulai dengan pembuatan akun dengan membuka platform canva di laptop, kemudian *log in* dengan menggunakan akun google mail masing-masing peserta. Canva siap untuk digunakan desain peserta. Desain dilakukan setelah pemaparan dan kegunaan alat-alat yang ada di platform canva. Pengenalan ini dilakukan agar memudahkan dalam pengoperasian canva.
 4. Pada tahap praktek kerja meliputi praktek guru dalam membuat media digital canva. Pada praktek kerja ini guru melakukan pencarian *template* yang diinginkan untuk desain, kemudian setelah sampai halaman desain melakukan modifikasi untuk mengubah tampilan dan tulisan yang ada pada desain canva. Praktek kerja merupakan implementasi dari pemaparan materi yang sebelumnya telah disampaikan oleh narasumber.
 5. Tahap evaluasi yang dilaksanakan dengan sebaran angket keberhasilan kegiatan dan kepuasan peserta kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan diawal dan diakhir pengabdian. Pada kegiatan awal untuk mengetahui pemahaman mengenai canva dan di akhir kegiatan untuk melihat hasil setelah dilakukan pelatihan canva. Evaluasi kepuasan juga dilakukan untuk mengetahui respon peserta pelatihan terhadap kegiatan pengabdian. Evaluasi ini dilakukan lewat *google form* yang disebar saat kegiatan berlangsung.

Indikator Keberhasilan. Kegiatan pengabdian dinyatakan berhasil apabila guru dapat membuat desain media dengan canva. Indikator keberhasilan ini ditunjukkan apabila guru telah memenuhi kelima indikator dengan presentase $\geq 75\%$ pada pasca kegiatan pengabdian. Kelima indikator itu adalah pembuatan media pembelajaran berbasis digital, pengetahuan mengenai platform canva, penggunaan platform canva sebagai desain media digital, memanfaatkan platform canva dalam pembelajaran, penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan platform canva.

Metode Evaluasi. Evaluasi kegiatan dilaksanakan dengan membandingkan hasil sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan dengan melihat keberhasilan dan respon guru terhadap keberhasilan dalam membuat desain menggunakan platform canva. Evaluasi pertama dilaksanakan dengan melakukan sebaran angket mengenai kepuasan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Angket kepuasan untuk melihat tingkat kepuasan peserta pengabdian pada saat kegiatan berlangsung. Pembagian tingkat kepuasan dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Interval Kepuasan

<i>Uraian</i>	<i>Keterangan</i>
0-24,9%	Sangat Tidak Puas
25-49,9%	Kurang Puas
50-74,9%	Puas
75-100%	Sangat Puas

Dari tabel interval kepuasan diatas akan dilihat evaluasi diuraian yang mengenai tingkat kepuasan pengguna terhadap kegiatan pengabdian.

Evaluasi kedua dilaksanakan dengan melihat perubahan pada pra pengabdian dan pasca pengabdian. Pada evaluasi ini melihat peningkatan indikator mengenai pemahaman dan keterampilan guru dalam penggunaan media canva dalam pembelajaran. Peningkatan ini berhasil apabila telah mencapai $\geq 75\%$ dari yang ditargetkan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di MAN 1 Palembang dengan 20 guru mata pelajaran dari berbagai bidang. Hasil dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat hasil yang dicapai dalam kegiatan ini, secara garis besar terdiri atas: 1) persiapan 2) perancangan, 3) pemaparan, 4) praktek kerja, dan 5) evaluasi. Adapun kegiatan yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut.

A. Persiapan

Persiapan meliputi perijinan, observasi dan koordinasi. Pada tahap ini tim pengabdian prodi pendidikan kimia meminta perijinan untuk melaksanakan pengabdian di MAN 1 Palembang. Perijinan melalui Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP) MAN 1 Palembang yang kemudian di setujui oleh kepala sekolah. Observasi dilakukan untuk melihat penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran selama masa pertemuan tatap muka terbatas. Koordinasi dilakukan dengan melakukan komunikasi kepada wakil kepala sekolah bagian kurikulum untuk penetapan jadwal, peserta kegiatan, dan ruang yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Tahap persiapan dengan pemilihan ruang pengabdian

Pada gambar 1 menunjukkan ruang yang digunakan dipilih berdasarkan kekuatan sinyal wifi di sekolah yaitu XI IPA 1. Hal ini dikarenakan terbatasnya tempat yang dekat sinyal wifi yang ada di sekolah. Kekuatan wifi juga diperlukan

untuk mempermudah akses platform canva yang membutuhkan kuota internet yang cukup besar. Penanggulangan juga dilakukan oleh tim pengabdian dengan memakai wifi cadangan untuk memperlancar akses.

B. Perancangan

Tahap perancangan meliputi kegiatan studi lapangan dan perencanaan pengabdian. Studi lapangan dilaksanakan atas tindak lanjut dari kegiatan observasi dengan merumuskan berbagai temuan lapangan. Masalah yang ditemui adalah guru belum memanfaatkan platform digital untuk desain dalam media pembelajarannya. Penggunaan media digital di masa tatap muka terbatas menjadi solusi dari permasalahan media cetak yang terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan dari peserta didik di sekolah. Media cetak yang dipakai sering pada buku paket atau lembar kerja yang masih menggunakan karakteristik pembelajaran tatap muka biasa belum mengalami revisi atau perbaikan. Guru dalam hal ini garda terdepan pendidikan dalam proses pendidikan mengikuti perkembangan era teknologi yang mengarah pada digitalisasi media.

Perencanaan pengabdian dilakukan dengan melakukan fiksasi terhadap penetapan jadwal, peserta kegiatan dan ruang yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian. Jadwal pengabdian dirincian dengan 8 jam materi dan 16 jam tugas mandiri. Materi disampaikan pada saat disekolah dengan pemaparan teori dan praktek langsung. Peserta disesuaikan dengan jadwal mengajar yang kosong pada hari pengabdian agar tidak mengganggu jam belajar siswa. Selain perencanaan yang melibatkan sekolah, tim pengabdian prodi pendidikan kimia juga melaksanakan rapat internal yang didokumentasikan dibawah ini.



Gambar 2. Rapat perencanaan tim pengabdian

Perencanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan oleh tim prodi pendidikan kimia dengan melaksanakan rapat koordinasi ditunjukkan pada gambar 2. Pada tahap perencanaan ini dibahas mengenai pemateri kegiatan, pembagian materi, output yang diharapkan dan rencana evaluasi kegiatan. Rapat ini dilaksanakan agar dalam pelaksanaannya tepat waktu dan memberikan dampak positif bagi tempat pengabdian.

C. Pemaparan

Kegiatan pengabdian di sekolah dilaksanakan setelah tahap perencanaan selesai. Pada awal kegiatan dilaksanakan dengan membagikan angket *online* untuk diisi oleh peserta pengabdian terkait dengan pembuatan media pembelajaran

berbasis digital dan pengenalan platform canva. Pada tahap pemaparan meliputi pembuatan akun edukasi dan pemberian materi canva. Pada kegiatan pemaparan ini berlangsung selama 4 jam pelajaran dan disampaikan oleh narasumber dari tim prodi pendidikan kimia.

Pada kegiatan ini disampaikan oleh bapak Moh. Ismail Sholeh, M.Pd dengan memberikan materi berupa pengertian canva dan pembuatan akun edukasi menggunakan platform canva. Pada kegiatan pemaparan peserta antusias menyimak materi yang disajikan. Dibawah ini merupakan hasil dokumentasi dari pemaparan materi pertama.



Gambar 3. Pembuatan akun edukasi di platform canva

Pada kegiatan pembuatan akun edukasi ini untuk memudahkan para guru dalam mengakses *template* pada platform canva ditunjukkan pada gambar 3. Apabila menggunakan akun *free* maka akan terbatas dalam penggunaan templatnya dan berbayar. Akun edukasi ini khusus dapat diperoleh oleh guru yang mengajar di tingkat sekolah dasar dan menengah. Penggunaan *tools* dalam platform canva juga dijelaskan agar setelah pemaparan pada praktek kerja dan tugas mandiri guru dapat menyusun media pembelajarannya sendiri. Canva adalah solusi efektif dan berbiaya rendah untuk pembelajaran yang ingin membuat materi yang terlihat profesional (Deford dkk., 2017).

Pada kegiatan pemaparan selanjutnya adalah pemaparan materi yang disampaikan oleh ibu Etrie Jayanti, M.Pd yang memberikan contoh contoh pemanfaatan platform canva sebagai media digital terutama yang diarahkan pada media pembelajaran. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Pembuatan media pembelajaran dengan canva

Pada kegiatan tersebut guru-guru mata pelajaran memperhatikan desain-desain media digital yang dapat dibuat didalam canva dapat dilihat pada gambar 4. Canva didesain dengan kelengkapan template dan fitur yang memberi kemudahan mendesain poster, brosur, presentasi sampai infografis dalam waktu relatif singkat (Rahmasari & Yogananti, 2021). Pada kegiatan pengabdian ini media pembelajaran yang dipelajari berupa *flyer* dan e-modul yang dapat dibuat oleh guru mata pelajaran yang akan digunakan untuk menunjang dalam proses pembelajaran.

D. Praktek Kerja

Pada tahap praktek kerja meliputi praktek guru dalam membuat media digital dengan platform canva. Guru pada saat pengabdian mulai menyusun media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang ada disekolah. Berikut dokumentasi kegiatan praktek kerja langsung yang dilaksanakan oleh guru mata pelajaran:



Gambar 5. Praktek kerja media pembelajaran dengan platform canva

Praktek kerja ini didampingi oleh tim pengabdian dari prodi pendidikan kimia untuk membantu para guru dalam mengaplikasikan *tools* yang ada di canva ditunjukkan pada gambar 5. Penggunaan aplikasi Canva memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran yang terfokus (Hadi et al., 2021). Guru mata pelajaran menyusun media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Praktek kerja disekolah ini kemudian dilaksanakan sampai 8 jam pelajaran. Praktek pemanfaatan teknologi informasi dapat dibuat dalam bentuk proyek (Palupi & Tamela, 2022). Praktek tugas individu dilakukan pada 16 jam pelajaran dengan cara tugas mandiri.

E. Evaluasi

Tahap evaluasi yang dilaksanakan pada pra, pasca pelaksanaan dan angket kepuasan pengabdian. Angket pra kegiatan disebarkan kepada guru mata pelajaran sebelum menerima materi canva yang diberikan. Hasil dari angket pra kegiatan ini dijadikan rujukan keberhasilan yang dialami guru pasca pengabdian. Progres ini akan menentukan peningkatan yang dialami pada saat pra dan pasca pengabdian. Hasil dari angket ini dijadikan acuan keberhasilan pada kegiatan pengabdian yang dilakukan. Pada tahap evaluasi ini lebih difokuskan pada kepuasan pengguna. Kepuasan kegiatan pengabdian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kepuasan Pelaksanaan Kegiatan

<i>Uraian</i>	<i>Presentase</i>	<i>Keterangan</i>
Materi yang disampaikan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat	81%	Sangat Puas
Respon guru terhadap pemaparan pemateri kegiatan PKM	94%	Sangat Puas
Keterkaitan materi terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru	87%	Sangat Puas
Minat Guru terhadap kegiatan Pegabdian Kepada Masyarakat	86%	Sangat Puas
Waktu yang diberikan pada materi yang disajikan	90%	Sangat Puas

Dari tabel 2 dapat dilihat bahwa dari kelima uraian mengenai kepuasan pelaksanaan kegiatan keseluruhannya menyatakan sangat puas. Kelima uraian tersebut menunjukkan lebih dari 75% responden sangat puas terhadap pengabdian yang dilakukan oleh tim prodi pendidikan kimia.

Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian dari segi materi, pemateri, keterkaitan dalam pembelajaran, minat dan waktu mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dari pengguna pengabdian. Kegiatan ini juga berlangsung dengan interaktif, menarik dan komunikatif. Guru di MAN 1 Palembang memperoleh pengetahuan mengenai desain platform canva untuk media digital yang akan digunakan dalam pembelajaran.

F. Keberhasilan Kegiatan

Pada akhir kegiatan pengabdian setelah produk media digital yang digunakan dalam pembelajaran selesai dibuat, kemudian dilakukan sebaran angket mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian untuk melihat keberhasilan kegiatan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Item Pernyataan Kegiatan PKM

<i>Item Pernyataan</i>	<i>Pra Kegiatan</i>	<i>Pasca Kegiatan</i>	<i>Keterangan</i>
Guru membuat media pembelajaran berbasis digital	25%	80%	Meningkat
Guru mengetahui mengenai Platform canva	20%	100%	Meningkat
Guru menggunakan platform canva sebagai desain media digital	25%	90%	Meningkat
Guru memanfaatkan platform canva dalam pembelajaran	20%	95%	Meningkat
Guru dapat menyusun media pembelajaran dengan menggunakan platform canva	20%	90%	Meningkat

Dari tabel 3 menunjukkan bahwa dari kelima item pernyataan dapat terlihat peningkatan dari guru mata pelajaran pra kegiatan dan pasca kegiatan. Item pertanyaan difokuskan pada pengenalan guru mata pelajaran terhadap platform canva dan pemanfaatannya dalam pembelajaran yang berbasis digital. Secara umum guru mengalami peningkatan yang cukup besar dengan peningkatan lebih dari 50% pada setiap item pertanyaan.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat telah terlaksana dengan lancar dan baik. Kegiatan pengabdian dari segi materi, pemateri, keterkaitan dalam pembelajaran, minat dan waktu mendapatkan hasil yang sangat memuaskan. Hasil kegiatan terlihat dari peningkatan yang lebih dari 50% pada saat pra dan pasca kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian menunjukkan keberhasilan dengan guru memperoleh pengetahuan mengenai desain platform canva untuk media digital yang akan digunakan dalam pembelajaran

Ucapan Terima Kasih

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat Prodi Pendidikan Kimia mengucapkan banyak terimakasih kepada UIN Raden Fatah Palembang yang telah memberikan kesempatan. Para *stakeholder* di MAN 1 Palembang yang terlibat dalam perijinan, panitia, dan peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Referensi

- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 TANGSEL. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*.
- Deford, K. R., Curtis, C. D., Hill, S. B., & Johnson, H. A. (2017). Technology Canva : a Practical , Accessible Graphic. *Marketing Libraries Journal*, 1, 26–29.
- Donchev, D. (2017). *Canva - Amazing and Simple Graphic Design Perangkat lunak*. <https://fortunelords.com/canva/>. <https://fortunelords.com/canva/>
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva appication to enchance students' writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228–235. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jollt/article/view/3533/2565>
- Haling, A. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. UNM Press.
- Mila, N., Naila, A., Azisah, Q., & Arisah, N. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- Musfiqon. (2015). *Media & Sumber Pembelajaran*. Prestasi Pustakaraya.
- Muthiadin, C., Aziz, I. R., Hajrah, H., & Alir, R. F. (2020). Edukasi dan Pelatihan Desain Infografis COVID-19 bagi Siswa dan Guru SMAN 10 Makassar. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 2(3), 153–162. <https://doi.org/10.36312/sasambo.v2i3.313>
- Nurdin, A. E. (n.d.). *PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BATIK BERBASIS APLIKASI CANVA Design of Batik Learning Media Based on Canva Application*. 1–12.
- Palupi, M., & Tamela, E. (2022). *Pelatihan Google Workspace for Education melalui Pembelajaran Berbasis Proyek bagi Guru SMP Google Workspace for Education Training for Junior High School Teachers using Project-based Learning*. 6(3), 492–503.
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Abdihaz: Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.32663/abdihaz.v2i1.1093>.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi*

Visual & Multimedia, 7(01), 165–178.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>.

Smaldino, S. E. (2015). *Instructional technology and media for learning*. Pearson Education.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills, Enhanced Edition: Learning for Life in Our Times*. www.josseybass.com.

Wicaksana, E. J., Atmadja, P., & Asmira, Y. (2020). Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 4(2), 160. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i2.215>.

Yundayani, A., Susilawati, & Chairunnisa. (2019). Investigating the effect of Canva on students' writing skills. *Journal of English Education*, 7(2), 169–176. <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>.

Penulis:

Pandu Jati Laksono, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: pandujati_uin@radenfatah.ac.id

Indah Wigati, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: -

Ravensky Yurianty Pratiwi, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: -

Resti Tri Astuti, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: -

Moh. Ismail Sholeh, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: -

Etrie Jayanti, Program Studi Pendidikan Kimia, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Fatah, Palembang. E-mail: -

Bagaimana men-sitasi artikel ini:

Laksono, P.J., Wigati, I., Pratiwi, R.Y., Astuti, T.T., Sholeh, M.I., Jayanti, E. (2023). Pelatihan Platform Desain Grafis Canva bagi Guru MAN 1 Palembang Di Era Digitalisasi Media. *Jurnal Panrita Abdi*, 7(4), 808-818.