

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENDESAIN E-LKPD INTERAKTIF BAGI GURU SMP NEGERI 1 KOTA PADANGSIDIMPUAN

Dina Syahfitri¹⁾, Lisa Fitri Meidipa²⁾, Jainal Abidin³⁾,
Nursaima Harahap⁴⁾, Anis Rahmi⁵⁾, Rini Kesuma⁶⁾

^{1,2,3,6)} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Graha Nusantara

^{4,5)} Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam

nursaima@polibatam.ac.id

Abstract

Digital design tools like Canva are now a key part of modern teaching. They help make lessons more engaging and relevant for students, so teachers need to learn new tech skills. Still, many teachers lack the necessary experience to effectively utilize these tools in the classroom. To address this skills gap, the program was developed to train teachers in creating interactive Electronic Student Worksheets (E-LKPD) using Canva. The training consisted of a presentation of foundational concepts, hands-on small-group mentoring, and a concluding evaluation. The program produced positive outcomes. Participants developed practical skills in navigating and applying Canva's core functions. They also demonstrated greater confidence in designing Electronic Student Worksheets (E-LKPD) aligned with curricular objectives. The training promoted the integration of Canva into instructional practices, thereby strengthening the role of technology in classroom activities.

Keywords: canva, E-LKPD interactive, digital transformation, teacher competency.

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital seperti aplikasi desain seperti Canva, dianggap esensial dalam dunia pendidikan saat ini untuk membuat proses pembelajaran lebih atraktif dan relevan bagi siswa. Dengan demikian, penguasaan keterampilan dalam menggunakan alat bantu digital ini menjadi tuntutan bagi para guru. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Menanggapi permasalahan ini, kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan utama untuk membekali para guru agar mahir dalam merancang Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) interaktif menggunakan Canva. Metode yang diterapkan meliputi penyampaian materi secara presentasi, dilanjutkan dengan pendampingan intensif dalam kelompok kecil, dan diakhiri dengan evaluasi. Hasil dari kegiatan ini para guru tidak hanya berhasil memperoleh pengetahuan praktis tentang cara mengakses dan menggunakan fitur-fitur dasar Canva, tetapi juga mendapatkan inspirasi kreatif untuk mendesain E-LKPD yang sesuai dengan materi ajar mereka. Kegiatan ini berhasil menumbuhkan motivasi kuat bagi para guru untuk terus mengimplementasikan aplikasi Canva sebagai bagian integral dari kegiatan belajar mengajar di kelas.

Keywords: canva, E-LKPD interaktif, transformasi digital, kompetensi guru.

PENDAHULUAN

Era digital telah membawa perubahan signifikan pada sektor pendidikan, di mana guru sebagai

garda terdepan dituntut untuk beradaptasi dan berinovasi dalam menyajikan materi agar lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Khoiriyah, 2022; Junaidi & Lestari, 2023). Guru

yang efektif bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga sosok yang mampu memastikan ilmu yang diberikan dapat diserap dengan baik oleh siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi kedua belah pihak. Hal ini menuntut adanya upaya berkelanjutan untuk menjadikan proses pembelajaran berjalan optimal (Hidayat & Susanti, 2021).

Seorang pendidik harus menyadari bahwa profesinya juga menuntutnya untuk terus menjadi pembelajar. Dengan terus mengasah diri, guru dapat memperkaya kompetensinya dalam menyampaikan materi secara didaktis, yang merupakan kunci keberhasilan pembelajaran. Dalam konteks ini, peran media pembelajaran sebagai alat bantu sangat krusial karena tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga meningkatkan daya serap peserta didik (Yaumi, 2013).

Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan karakteristik siswa dari generasi ke generasi. Seiring dengan kemajuan teknologi, variasi media pembelajaran pun semakin beragam, dari yang paling konvensional seperti buku dan papan tulis hingga yang berbasis digital seperti internet. Namun, perlu diakui bahwa pemanfaatan media ini masih sangat bervariasi tergantung pada kondisi geografis dan ketersediaan sarana prasarana. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sebaiknya diawali dengan analisis kebutuhan yang komprehensif, mencakup identifikasi karakteristik siswa, ketersediaan fasilitas, serta kesesuaian dengan materi dan model pembelajaran yang akan digunakan.

Idealnya, guru seharusnya memiliki kemampuan untuk

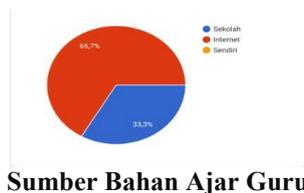
mengembangkan media pembelajaran sendiri yang disesuaikan dengan kondisi spesifik kelasnya. Namun, tantangan yang sering ditemui adalah kurangnya keterampilan guru dalam mengembangkan media berbasis aplikasi digital (Suryani, 2022). Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, tuntutan bagi guru untuk melek teknologi menjadi hal yang tidak bisa dihindari agar mereka tetap relevan dan kompetitif dalam dunia pendidikan (Latif, 2020). Menanggapi permasalahan ini, diperlukan solusi praktis untuk meningkatkan kemampuan guru, khususnya di SMP Negeri 1 Kota Padangsidimpuan, dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru tersebut agar mahir dalam mendesain Lembar Kerja Peserta Didik (E-LKPD) interaktif menggunakan aplikasi Canva, yang terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran inovatif (Fauzi, 2022; Amir, 2023; Setyawan, 2023).

Hasil survei awal yang dilakukan dengan kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMP Negeri 1 Kota Padangsidimpuan, terdapat beberapa masalah utama yang perlu diperhatikan: 1) Kurangnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mendesain perangkat ajar berbasis digital menyebabkan materi pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik. Hal ini berpotensi menurunkan minat belajar siswa dan menghambat pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan;

2) Guru mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan proses belajar mengajar. Hal ini dapat mengganggu efektivitas pengajaran,

karena guru tidak dapat membuat media yang tepat guna memenuhi kebutuhan dan gaya belajar siswa. Belum tersedianya perangkat ajar berbasis digital, seperti RPP, E-LKPD, dan video pembelajaran yang dirancang langsung oleh guru.



Dari gambar di atas menunjukkan pentingnya edukasi tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru di seluruh Indonesia diwajibkan memiliki akun belajar.id, yang memungkinkan akses gratis ke aplikasi Canva tanpa batasan fitur. Akun ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi.

Sebagai platform desain online, Canva menyediakan berbagai fitur untuk membantu penggunaannya membuat desain visual yang bervariasi, mulai dari presentasi, poster, resume, hingga infografis (Junaedi, S, 2021).

Menurut Tanjung, R. E & Faiza, D (2019), Canva memiliki beberapa keunggulan. Aplikasi ini menyediakan beragam pilihan desain yang menarik, mudah digunakan, dan dapat diakses melalui laptop maupun ponsel.

Selain itu, aplikasi ini sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. Sejumlah penelitian, seperti yang dilakukan oleh Rahmatullah dkk (2020), juga menunjukkan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa setelah mereka menggunakan media audio visual yang dibuat dengan Canva.

Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva mampu meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan cara memfasilitasi pengembangan media ajar yang interaktif.

Oleh karena itu, pendampingan intensif bagi para guru dalam memanfaatkan Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif sangat diperlukan. Meskipun banyak tutorial Canva yang tersedia secara daring, edukasi dan motivasi langsung tetap menjadi kunci agar para guru terampil sekaligus termotivasi dalam memanfaatkan teknologi ini secara optimal.

Kegiatan ini juga menjadi sarana bagi tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), khususnya mahasiswa yang terlibat, untuk mengimplementasikan keterampilan yang mereka miliki. Dengan demikian, program ini selaras dengan tujuan dari program Merdeka Belajar.

METODE

Metode pelaksanaan program ini mengadopsi pendekatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) yang komprehensif, terdiri dari empat tahapan utama:

1. Analisis Situasi dan Permasalahan

Tahap ini diawali dengan survei dan wawancara untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan aplikasi desain digital, kebutuhan guru terhadap E-LKPD interaktif, dan ketersediaan fasilitas pendukung di sekolah. Data yang terkumpul digunakan untuk menyusun materi *workshop* yang relevan dan tepat sasaran.

2. Perancangan Modul *Workshop*

Berdasarkan hasil analisis, tim pelaksana menyusun modul pelatihan yang sistematis. Modul ini dirancang untuk membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan praktis,

meliputi: a) pengenalan dasar Canva, b) teknik mendesain E-LKPD interaktif (menambahkan video, tautan, dan elemen interaktif lainnya), dan c) publikasi serta integrasi E-LKPD dalam pembelajaran.

3. Pelaksanaan *Workshop*

Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Tim pelaksana mendampingi setiap guru secara intensif dalam proses perancangan E-LKPD.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Setelah *workshop*, tim pelaksana memberikan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan guru mampu mengimplementasikan E-LKPD interaktif dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mereka. Evaluasi dilakukan dengan mengukur tingkat kompetensi guru, menganalisis kualitas produk E-LKPD yang dihasilkan, dan mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan teknologi menjadi kunci penting dalam perancangan, pengembangan, analisis, evaluasi, dan implementasi materi pembelajaran. Jika para guru menguasai keterampilan dasar ini, dampaknya akan sangat positif.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan untuk guru-guru Sekolah SMP Negeri 1 Padangsidempuan ini berjalan sukses. Ada 65 guru yang hadir dan menunjukkan antusiasme tinggi. Acara dibuka oleh ketua tim pengabdian, lalu dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pemanfaatan aplikasi Canva untuk mendesain E-LKPD interaktif. Materi yang disampaikan mencakup cara mengakses Canva gratis untuk guru, cara mendesain Lembar Kerja

Peserta Didik (LKPD) menggunakan template, cara menambahkan gambar, video, atau suara, serta cara menyimpan hasil desain untuk kemudian digunakan dalam pembelajaran. Berikut adalah hasil dan pembahasannya secara kuantitatif:

Tabel 1. Peningkatan Kompetensi Digital Guru

| Aspek Kompetensi | Persentase Keberhasilan | Jumlah Guru (dari 65) |
|---|-------------------------|-----------------------|
| Peningkatan Pemahaman Aplikasi Canva | 100% | 65 guru |
| Keberhasilan Mendesain E-LKPD Interaktif | 93% | 60 guru |
| Kemampuan Mengintegrasikan Fitur Interaktif | 80% | 52 guru |
| Keberhasilan Publikasi E-LKPD | 73% | 47 guru |

Berdasarkan Tabel 1, terlihat jelas bahwa pelatihan ini sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru. Seluruh guru yang mengikuti *workshop*, yaitu 65 guru (100%), menunjukkan peningkatan pemahaman mendasar tentang aplikasi Canva. Keterampilan praktis mereka juga meningkat secara signifikan, dengan 60 guru (93%) berhasil mendesain E-LKPD interaktif. Tingkat keberhasilan dalam mengintegrasikan fitur interaktif mencapai 52 guru (80%), sementara 47 guru (73%) mampu mempublikasikan E-LKPD yang telah mereka buat. Data ini secara kuantitatif membuktikan bahwa *workshop* berhasil mengubah pemahaman teoretis menjadi keterampilan praktis yang dapat diterapkan.

Tabel 2. Inovasi Pembelajaran

| Indikator Inovasi | Hasil | Keterangan |
|-------------------|-------|------------|
| Perubahan | 87% | (57 Guru) |

| | | |
|--|--|---|
| RPP Digital | ke guru) | mengintegrasikan minimal satu E-LKPD interaktif dalam RPP mereka. |
| Rata-rata Frekuensi Penggunaan Media Digital | Peningkatan dari 0 menjadi 3-4 kali per minggu | Terjadi setelah program pendampingan. |

Tabel 2 menunjukkan dampak nyata dari *workshop* terhadap inovasi pembelajaran di sekolah. Sebelum program, tidak ada guru yang secara rutin mengintegrasikan media digital dalam RPP mereka. Namun, setelah pelatihan, 57 guru (87%) mulai mengadopsi media digital baru ini. Hal ini juga terlihat dari peningkatan rata-rata frekuensi penggunaan media digital di kelas, dari yang sebelumnya nol kali menjadi 3-4 kali per minggu. Data ini mengindikasikan bahwa guru tidak hanya memiliki kompetensi, tetapi juga termotivasi untuk melakukan inovasi dalam proses pembelajaran mereka.

Tabel 3. Respon dan Minat Belajar Siswa

| Indikator Respon Siswa | Hasil (dari 50 siswa) |
|--|-----------------------------------|
| Pembelajaran Menjadi Lebih Menyenangkan & Mudah Dipahami | 95% |
| Peningkatan Partisipasi Aktif | Peningkatan rata-rata sebesar 35% |

Seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 3, penggunaan E-LKPD interaktif berdampak sangat positif pada siswa. Sebanyak 95% siswa menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami, menunjukkan bahwa pendekatan visual dan interaktif lebih sesuai dengan gaya belajar mereka. Selain itu, terjadi peningkatan yang terukur pada partisipasi aktif siswa di kelas, dengan rata-rata kenaikan sebesar 35%. Peningkatan ini membuktikan bahwa inovasi pembelajaran berbasis digital

berhasil menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa, yang merupakan salah satu tujuan utama dari program ini.

SIMPULAN

Workshop pemanfaatan aplikasi Canva dalam mendesain E-LKPD interaktif di SMP Negeri 1 Kota Padangsidimpuan sukses dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan kualitas pembelajaran. Program ini berhasil menjembatani kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kemampuan guru untuk memanfaatkannya secara kreatif. Peningkatan kompetensi guru dan respons positif dari siswa menunjukkan bahwa intervensi yang terstruktur dan relevan sangat efektif dalam mendorong inovasi pendidikan di tingkat SMP. Untuk keberlanjutan, disarankan agar sekolah membentuk tim inti guru digital yang dapat menjadi agen perubahan dan melanjutkan upaya pemberdayaan ini secara mandiri di masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat (DRTPM) Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, dan Teknologi (Ditjen Diktiristek) Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi (Kemendikti Saintek). Bantuan dana hibah untuk mewujudkan dan melaksanakan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dengan sukses.

Kami juga menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada LPPM UGN atas dukungan dan bimbingan yang telah diberikan selama proses pelaksanaan PkM ini. Kontribusi LPPM UGN sangat krusial dalam

memastikan program ini berjalan dengan lancar dan mencapai tujuannya. Semoga program ini memberikan manfaat yang nyata bagi masyarakat, dan semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut di masa mendatang.

Pengabdian Masyarakat, 6(2), 145-156.

Yaumi, M. (2013). Ragam Media Pembelajaran: dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Media Multimedia. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 1-12.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Inovasi Pembelajaran Digital. *Jurnal Edukasi Teknologi*, 11(2), 89-101.
- Fauzi, M. (2022). Efektivitas E-LKPD Interaktif Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pengajaran*, 8(1), 45-56.
- Hidayat, T., & Susanti, R. (2021). Peran Kurikulum Merdeka dalam Mendorong Kreativitas Guru dan Siswa. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 15(3), 210-225.
- Junaidi, J., & Lestari, S. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Era Digital melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 4(1), 78-90.
- Khoiriyah, S. (2022). Transformasi Pembelajaran Abad 21: Kajian Teoritis dan Praktis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Latif, A. (2020). Tantangan Guru dan Masalah Sosial di Era Digital. *JISIP (Jurnal Ilmu Sos dan Pendidikan)*, 2(1), 1-10.
- Setyawan, B. (2023). Panduan Praktis Mendesain LKPD Interaktif dengan Canva untuk Guru. Yogyakarta: Penerbit Media Cendekia.
- Suryani, D. (2022). Pemberdayaan Guru melalui *Workshop* Literasi Digital: Studi Kasus di Kabupaten Sleman. *Jurnal*