

Creative Design Training in the Gen Z Era: Teacher Training at Vocational Schools Using Canva for Innovative Learning Media

Pelatihan Desain Kreatif di Era Gen Z: Pelatihan Guru SMK Menggunakan Canva untuk Media Pembelajaran yang Inovatif

Desi Nori Sahputri^{*1}, Didik Siswanto², Zamzami³, Lasri Nijal⁴, Bayu Febriadi⁵, Agusviyanda⁶

^{1,2,3,4,5} Universitas Lancang Kuning,

⁶Institut Kesehatan Payung Negeri

E-mail: desinorisahputri96@gmail.com¹, didik@unilak.ac.id², zamzami@unilak.ac.id³, lasrinijal@unilak.ac.id⁴, bayufebriadi9@gmail.com⁵, agusviyanda27@gmail.com⁶

Abstract

This study examines Canva training for teachers at SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru to enhance their skills in creating innovative and engaging learning media for Generation Z. This generation tends to prefer learning methods that are more visual and digital, making graphic design skills an important aspect to increase student engagement. The training was conducted using an interactive workshop approach, which included pre- and post-training surveys and direct classroom observation. The results show that this training successfully improved teachers' skills in using Canva. Teachers were able to create learning media such as posters, presentations, and interactive quizzes tailored to modern students' learning styles. With more appealing media, student engagement in the learning process increased significantly, and the quality of learning improved. This study recommends integrating graphic design platforms like Canva into the educational curriculum to support a more creative and effective teaching-learning process. This integration is expected to drive educational innovation and provide students with a richer and more relevant learning experience in the digital era. Adopting this technology not only facilitates teaching but also motivates students to actively participate in learning activities, boosting their confidence and critical thinking skills suited to the demands of the modern era. Thus, Canva serves as a tool that supports sustainable education and adapts to the needs of today's generation.

Keywords: Generation Z, Canva, teacher training, innovative educational media, graphic design, student engagement.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji pelatihan penggunaan Canva bagi guru-guru SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran inovatif dan menarik bagi Generasi Z. Generasi ini cenderung menyukai metode belajar yang lebih visual dan digital, sehingga kemampuan dalam desain grafis menjadi aspek penting untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Pelatihan ini dilakukan menggunakan pendekatan workshop interaktif yang melibatkan survei sebelum dan sesudah pelatihan, serta observasi langsung penerapan di kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva. Guru-guru mampu menciptakan media pembelajaran seperti poster, presentasi, dan kuis interaktif yang sesuai dengan gaya belajar siswa modern. Dengan adanya media yang lebih menarik, keterlibatan siswa dalam proses belajar juga meningkat secara signifikan, dan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik. Penelitian ini merekomendasikan agar platform desain grafis seperti Canva diintegrasikan dalam kurikulum pendidikan untuk mendukung proses belajar-mengajar yang lebih kreatif dan efektif. Integrasi ini diharapkan dapat mendorong inovasi dalam pendidikan dan memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih kaya dan relevan di era digital. Adopsi teknologi ini tidak hanya mempermudah proses pengajaran, tetapi juga memberikan motivasi bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, meningkatkan rasa percaya diri, dan keterampilan berpikir kritis yang sesuai dengan tantangan era modern. Dengan demikian, Canva menjadi sarana yang mendukung proses pendidikan yang berkelanjutan dan adaptif terhadap kebutuhan generasi masa kini.

Kata kunci: Generasi Z, Canva, pelatihan guru, media pembelajaran inovatif, desain grafis, keterlibatan siswa.

1. PENDAHULUAN

Pada saat ini, SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru menghadapi tantangan dalam mengadaptasi pembelajaran dengan kebutuhan generasi muda, khususnya Generasi Z. Generasi ini dikenal memiliki preferensi belajar yang berbeda, terutama melibatkan interaksi digital dan visual (Nabila et al., 2023). Oleh karena itu, kebutuhan untuk pelatihan guru dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif, seperti yang diusulkan oleh judul, menjadi semakin penting (Hidayah et al., 2023). Pertama-tama, perlu dicermati bahwa kebutuhan generasi baru ini terhadap konten visual dan kreatif tidak selalu sejalan dengan tradisi pengajaran konvensional. Guru di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru mungkin menghadapi kendala dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan sesuai dengan gaya belajar Generasi Z. Untuk menghadapi tantangan ini, penting bagi SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru untuk mengembangkan program pelatihan yang fokus pada pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran yang inovatif (Khusnaeni, 2024). Oleh karena itu, pelatihan menggunakan Canva, sebuah platform desain grafis intuitif, bisa menjadi solusi yang efektif (Junaidi et al., 2023). Program tersebut tidak hanya harus memperkenalkan penggunaan Canva, tetapi juga mencakup pelatihan tentang berbagai alat digital lainnya yang mendukung pembelajaran berbasis visual, seperti video pembelajaran, infografis, dan aplikasi interaktif (Yuliana et al., 2023). Salah satu tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga sesuai dengan gaya belajar mereka yang lebih visual dan interaktif (Riyadi & Zulfiati, 2024). Dengan melibatkan guru dalam pelatihan yang komprehensif, mereka akan lebih siap untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan (Sarbaitinil et al., 2024). Metode pengajaran konvensional, yang sering kali bergantung pada teks dan metode presentasi tradisional, mungkin tidak lagi cukup efektif dalam menarik minat dan keterlibatan siswa generasi ini (Irwan et al., 2021). Oleh karena itu, ada kebutuhan mendesak untuk memperkenalkan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif (Rachmi, Surachman A, Eka Putri D, Nugroho A, 2024). Dengan demikian, pendekatan ini diharapkan dapat memfasilitasi pergeseran dari metode pengajaran konvensional menuju praktik pembelajaran yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan Generasi Z, yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan menumbuhkan kreativitas mereka.

Peran serta guru juga menjadi faktor kunci (Zakarya et al., 2023). Seberapa siap mereka untuk mengadopsi alat-alat baru dalam pengajaran mereka? Apakah mereka memiliki pemahaman yang cukup tentang potensi Canva dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif? Pelatihan perlu dirancang untuk memahamkan guru-guru ini tentang manfaat dan kemudahan penggunaan Canva, sehingga mereka dapat dengan percaya diri menerapkannya dalam pembelajaran sehari-hari (Nabila et al., 2023). Dengan memanfaatkan Canva, siswa tidak hanya dapat meningkatkan keterampilan desain mereka, tetapi juga belajar bagaimana menyampaikan informasi secara efektif melalui elemen visual (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Pentingnya Canva bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sangatlah signifikan dalam menghadapi tuntutan era digital saat ini. Canva menyediakan platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan, memungkinkan siswa SMK untuk mengembangkan keterampilan desain dan visualisasi. Selain itu, dengan menyediakan ruang bagi siswa untuk mengekspresikan diri dan berinovasi, Canva dapat berkontribusi pada peningkatan motivasi dan minat belajar mereka (Romadhoni, 2024). Dalam dunia yang semakin terhubung secara digital, kecakapan dalam desain grafis menjadi aset berharga. Melalui Canva, siswa dapat membuat presentasi, poster, dan materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik, mencerminkan daya kreativitas mereka (Faizin et al., 2022).

Dalam konteks pendidikan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru, peningkatan keterampilan desain grafis juga dapat memberikan dampak positif pada program-program kejuruan yang mungkin lebih menarik bagi siswa dengan presentasi visual yang menarik. Sebagai

contoh, program kejuruan yang berfokus pada desain grafis atau multimedia dapat mendapatkan dorongan tambahan melalui penerapan Canva sebagai alat pembelajaran (Yolida et al., 2023). Desain grafis menggunakan Canva memegang peran krusial dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran (Rohmiasih et al., 2023). Platform ini memberikan kemudahan bagi pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, profesional, dan visualmente menyajikan informasi dengan efektif (Nurfadhillah et al., 2021). Dengan beragam template, elemen desain, dan fitur interaktif, Canva memungkinkan guru untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan materi pembelajaran lainnya dengan tampilan yang menarik, menjadikan pembelajaran lebih dinamis dan responsif terhadap gaya belajar siswa. Dalam era di mana daya tarik visual memiliki peranan penting, pemanfaatan desain grafis Canva memberikan nilai tambah pada pengalaman belajar siswa dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Rusdiana et al., 2021).

Alamat lengkap sekolah ini ada di Jalan. KH Ahmad Dahlan No. 90, Kp. Melayu Kec. Sukajadi, Kota Pekanbaru, Riau 28122. Sekolah yang didirikan tepat di pusat kota Pekanbaru yang berada dibawah naungan persyarikatan Muhammadiyah yang berdiri sejak 1984. Sekolah ini sekarang dipimpin oleh bapak Paiman Sanen, S.Ag. M.Pd.I. Sekolah ini memiliki visi yaitu menghasilkan lulusan yang islami, unggul dibidang keahliannya, kompetitif, berkemajuan, memiliki karakter wirausaha, dan mampu bersaing secara global. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis manfaat platform desain grafis online, Canva, dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) generasi Z. Penelitian ini mencatat bahwa Canva menyediakan template dan elemen desain yang memungkinkan guru menciptakan materi pembelajaran dengan daya tarik visual yang tinggi. Kelebihan utama terletak pada kemudahan penggunaan antarmuka yang intuitif, memfasilitasi guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis untuk menghasilkan materi tanpa kesulitan teknis. Selain itu, penelitian ini menyoroti diversifikasi media pembelajaran yang dapat dihasilkan melalui Canva, seperti presentasi, poster, dan infografis, menciptakan variasi yang sesuai dengan kecenderungan responsif siswa generasi Z terhadap beragam media pembelajaran.

Selanjutnya, Canva memungkinkan kolaborasi online antar guru dan bahkan melibatkan siswa dalam proses pembuatan materi, menggalang pertukaran ide dan meningkatkan keterlibatan siswa. Integrasi media sosial menjadi poin signifikan, memungkinkan guru membagikan materi melalui platform tersebut, mendukung pembelajaran kolaboratif di luar kelas. Penelitian ini juga menyoroti fitur personalisasi Canva yang memungkinkan guru menyesuaikan materi sesuai kebutuhan siswa, meningkatkan rasa keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dalam konteks literasi visual, Canva terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, seiring dengan penggunaan elemen desain yang dinamis dan interaktif. Keunggulan dalam aksesibilitas dan fleksibilitas materi online mengikuti gaya hidup mobile generasi Z, memungkinkan akses dari berbagai lokasi dan waktu. Selain itu, Canva memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa melalui animasi, grafik, dan elemen interaktif yang memperkaya pengalaman pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran dapat mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 pada siswa, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Dengan menggunakan alat desain seperti Canva, siswa tidak hanya belajar membuat materi visual yang menarik, tetapi juga diajak untuk berpikir lebih analitis dan kreatif dalam menyampaikan ide dan informasi. Ini sangat penting, mengingat dunia kerja saat ini membutuhkan individu yang tidak hanya memiliki pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan. Selanjutnya, penelitian ini dapat memberikan wawasan kepada pemangku kepentingan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru tentang pentingnya investasi dalam pelatihan teknologi untuk guru, sehingga mereka dapat terus mengikuti perkembangan terkini dalam metode pengajaran. Dengan demikian, pelatihan dan penggunaan Canva bukan hanya sekadar alat, tetapi juga merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di masa depan. Penelitian ini diharapkan dapat menginspirasi program-program serupa di sekolah-

sekolah lain, sehingga pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat berkembang secara lebih luas dan memberikan dampak positif bagi generasi muda.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan workshop interaktif untuk melatih guru-guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat desain grafis modern. Workshop ini melibatkan sesi pelatihan intensif di mana guru diajarkan cara menggunakan Canva untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, termasuk presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif lainnya. Dalam pelatihan ini, guru-guru tidak hanya mempelajari teknik dasar penggunaan Canva tetapi juga mendapatkan pemahaman mendalam tentang prinsip desain grafis yang efektif. Hal ini penting agar media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Generasi Z.

Selain itu, survei sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan guru, dan observasi langsung terhadap penerapan hasil pelatihan di kelas digunakan untuk menilai dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Melalui pendekatan yang komprehensif ini, penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana pelatihan Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Dalam penelitian ini, metode pengambilan data akan dilakukan menggunakan angket pre dan post-test yang dirancang khusus untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan penggunaan Canva bagi guru di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru. Angket pre-test akan diberikan sebelum pelatihan dimulai, bertujuan untuk mengukur pengetahuan awal dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva serta pemahaman mereka tentang potensi platform tersebut dalam menciptakan materi pembelajaran yang inovatif. Pertanyaan dalam angket ini dapat mencakup aspek-aspek seperti pengalaman sebelumnya dengan alat desain grafis, kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi, serta harapan mereka terhadap pelatihan yang akan diikuti.

Setelah pelatihan selesai, angket post-test akan diberikan untuk mengevaluasi perubahan yang terjadi. Angket ini akan mencakup pertanyaan yang mirip dengan angket pre-test, tetapi juga akan menilai peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva, serta persepsi mereka tentang manfaat yang diperoleh dari pelatihan. Dengan membandingkan hasil dari angket pre dan post-test, peneliti dapat mengidentifikasi seberapa efektif pelatihan tersebut dalam meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan Canva dan dampaknya terhadap praktik pembelajaran mereka. Data yang diperoleh dari angket ini akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang hasil pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Di era digital seperti saat ini, peran guru tidak hanya sebagai penyampai ilmu tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini dirancang untuk menjawab tantangan tersebut dengan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada para guru dalam memanfaatkan Canva, sebuah alat desain grafis yang user-friendly dan memiliki berbagai fitur kreatif. Canva memungkinkan guru untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik, mulai dari presentasi, poster, infografis, hingga kuis interaktif. Dengan mengikuti pelatihan ini, guru-guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar. Selain itu, penggunaan Canva dapat membantu guru dalam menyajikan materi secara visual yang lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama di era Gen Z yang sangat akrab dengan teknologi dan konten visual.

Pelatihan ini juga mencakup sesi praktek langsung di mana para guru akan diajarkan cara membuat kuis interaktif menggunakan Canva. Kuis interaktif ini dapat digunakan sebagai alat

evaluasi yang menyenangkan bagi siswa, sekaligus membantu guru dalam mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan. Dengan demikian, diharapkan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis para guru, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di sekolah. Melalui kegiatan ini, diharapkan tercipta komunitas guru yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi, sehingga mampu menciptakan generasi muda yang kreatif, kritis, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 26 Juli 2024 di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru dan diikuti oleh sebanyak 11 orang guru aktif sebagai pengajar. Kegiatan ini dibagi dalam dua sesi utama untuk memastikan pemahaman dan keterampilan yang optimal bagi para peserta. Pada sesi pertama, peserta diberikan wawasan terkait Canva, sebuah alat desain grafis berbasis web yang sangat mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang dapat menghasilkan karya kreatif untuk mendukung proses belajar mengajar. Para guru dikenalkan dengan antarmuka Canva yang intuitif dan berbagai template yang dapat langsung digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Selain itu, para peserta juga diberikan contoh-contoh konkret mengenai bagaimana Canva dapat digunakan untuk menciptakan presentasi, poster, infografis, dan berbagai jenis media lainnya yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Tahapan selanjutnya adalah sesi praktek langsung, di mana peserta kegiatan diajak untuk secara langsung membuat kuis secara online menggunakan Canva. Dalam sesi ini, para guru diberikan waktu untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva yang memungkinkan mereka untuk merancang kuis interaktif dengan elemen visual yang menarik. Mereka belajar bagaimana menambahkan gambar, teks, dan elemen desain lainnya untuk membuat kuis yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan bagi siswa. Canva, sebagai sebuah website online, memberikan fleksibilitas bagi para guru untuk mengakses dan menggunakannya kapan saja dan di mana saja, asalkan terhubung dengan internet (Anggraeni et al., 2024). Hal ini sangat membantu para guru dalam menyiapkan materi pembelajaran tanpa terbatas oleh waktu dan tempat. Dalam pelatihan ini, para guru juga dibimbing mengenai cara berbagi dan mengelola kuis yang telah mereka buat, baik melalui platform e-learning sekolah maupun media sosial, sehingga dapat dengan mudah diakses oleh siswa.

Dengan berakhirnya kegiatan ini, para guru diharapkan tidak hanya memahami teori penggunaan Canva, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dalam menciptakan dan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Diharapkan, hasil dari pelatihan ini dapat diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari, sehingga mampu meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Muhammadiyah 2 Pekanbaru secara signifikan. Para guru juga diharapkan dapat menularkan pengetahuan yang mereka peroleh kepada rekan-rekan sejawat lainnya, sehingga dampak positif dari kegiatan ini dapat dirasakan lebih luas.

Evaluasi Kegiatan

Pemberian lembar pretest dan posttest merupakan bentuk evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan. Teknik evaluasi dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa tes kemampuan konsep. Adapun hasil evaluasi tersebut disajikan dalam table di bawah ini.

Tabel 1. Rata-rata Pre-Test Pemahaman Peserta tentang Canva

No	Indikator	Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar	27,27	72,72
2	Peserta pernah mendengar Canva	100	0
3	Peserta mengetahui kegunaan Canva	100	0
4	Peserta memahami Canva	63,63	36,36
5	Fitur yang tersedia di Canva mudah dipahami	45,45	54,54
6	Fitur yang tersedia di Canva menarik	100	0
7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam Canva mudah dipahami	63,63	36,36
Rata-Rata		71,42	28,56

Berdasarkan data dalam Tabel 2 dapat dilihat bagaimana penggunaan dan pemahaman peserta terhadap media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya Canva. Hanya 27.27% peserta yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam kegiatan mengajar mereka, sementara mayoritas, yaitu 72.72%, tidak menggunakannya. Namun, semua peserta (100%) pernah mendengar tentang Canva dan mengetahui kegunaannya. Mengenai pemahaman, 63.63% peserta memahami Canva dengan baik, sedangkan 36.36% masih belum memahaminya sepenuhnya.

Selain itu, 45.45% peserta merasa bahwa fitur yang tersedia di Canva mudah dipahami, sementara 54.54% merasa sebaliknya. Menariknya, semua peserta (100%) setuju bahwa fitur yang tersedia di Canva menarik. Dalam hal mengembangkan kuis menggunakan Canva, 63.63% peserta merasa bahwa langkah-langkahnya mudah dipahami, sedangkan 36.36% merasa sebaliknya. Secara keseluruhan, rata-rata persentase peserta yang menjawab "Iya" adalah 71.42%, sedangkan yang menjawab "Tidak" adalah 28.56%. Data ini menunjukkan bahwa meskipun Canva dikenal dan dianggap menarik oleh semua peserta, masih ada tantangan dalam pemahaman dan penggunaan fitur-fitur tertentu di platform tersebut.



Gambar 1. Peserta dan Pemateri Pelatihan



Gambar 2. Pelatihan (a) Praktek (b) Sesi QnA (c) Pembukaan

Tabel 1. Rata-rata Post-Test Pemahaman Peserta tentang Canva

No	Indikator	Persentase	
		Iya	Tidak
1	Peserta menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam mengajar	27,27	72,72
2	Peserta pernah mendengar Canva	100	0
3	Peserta mengetahui kegunaan Canva	100	0
4	Peserta memahami Canva	100	0
5	Fitur yang tersedia di Canva mudah dipahami	100	0
6	Fitur yang tersedia di Canva menarik	100	0
7	Langkah-langkah mengembangkan Quiz yang ada dalam Canva mudah dipahami	100	0
Rata-Rata		89,61	10,38

Berdasarkan data dalam Tabel 3 dapat disimpulkan bahwa penggunaan dan pemahaman peserta terhadap media pembelajaran berbasis multimedia, khususnya Canva, sangat tinggi. Hanya 27.27% peserta yang menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam kegiatan mengajar mereka, sementara mayoritas, yaitu 72.72%, tidak menggunakannya. Namun, semua peserta (100%) pernah mendengar tentang Canva dan mengetahui kegunaannya.

Menariknya, 100% peserta memahami Canva dengan baik, merasa bahwa fitur yang tersedia di Canva mudah dipahami dan menarik. Selain itu, seluruh peserta (100%) setuju bahwa langkah-langkah mengembangkan kuis menggunakan Canva mudah dipahami. Secara keseluruhan, rata-rata persentase peserta yang menjawab "Iya" adalah 89.61%, sedangkan yang menjawab "Tidak" adalah 10.38%. Data ini menunjukkan bahwa Canva dikenal luas dan dipahami dengan baik oleh semua peserta, dan mereka menganggap fitur-fitur yang ditawarkan oleh Canva menarik dan mudah digunakan.

4. KESIMPULAN

Dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa system evaluasi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan berbagai metode. Dalam model pembelajaran saat ini, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola fitur platform pembelajaran khususnya dalam pemberian soal dan quiz. Quiz online dapat diselenggarakan untuk mempermudah kinerja guru. Berbagai fitur quiz online dapat diatur sesuai dengan keinginan guru dan tentunya hal ini dapat mempermudah proses pelaksanaan evaluasi atau tes. Canva merupakan salah satu platform pembelajaran yang dapat digunakan secara gratis dan memiliki fitur-fitur yang cukup mumpuni untuk mendukung terselenggaranya proses evaluasi setelah materi pembelajaran selesai.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, L., Suyono, Widodo, & Martin, A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Internet Sebagai Media Pembelajaran Dan Peningkatan Ketrampilan Siswa Sma N 1 Ulubelu. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 5(1), 34–42.
- Faizin, M., Jauhari, M. A., & Ilham, M. F. (2022). Integrasi Pendidikan Islam Dan Sains Teknologi Di Lembaga Masyarakat Milenial Abad 21. *Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 2(2), 10–16.
- Hidayah, R. T., Iskamto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 2(2), 83–89.

- Irwan, I., Ichsan, F. N., Gistituati, N., & Marsidin, S. (2021). Analisis Kebijakan Pendidikan Terkait Implementasi Pembelajaran Pada Masa Darurat Covid 19. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 9(2), 89–95. <https://doi.org/10.33751/jmp.v9i2.4238>
- Junaidi, M., Inonu, S. H., Syafitri, Y., Rizal, U., Rusdan, R., & Prtayasa, K. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.1024>
- Khusnaeni, A. (2024). Memanfaatkan Teknologi Inovasi Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi di Sekolah SMK Pembangunan. *NETIZEN: Journal of Society and Bussiness*, 15(1), 37–48. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf)
- Nabila, L. N., Utama, F. P., Habibi, A. A., & Hidayah, I. (2023). Aksentuasi Literasi pada Gen-Z untuk Menyiapkan Generasi Progresif Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Education Research*, 4(1), 28–36. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rachmi, Surachman A, Eka Putri D, Nugroho A, S. (2024). Transformasi Pendidikan di Era Digital Tantangan dan Peluang. *Jurnal of International Multidisciplinary Research*, 2, 52–63.
- Riyadi, T., & Zulfiati, H. M. (2024). Eksplorasi Potensi Pembelajaran Berbasis Game Dalam Meningkatkan Prestasi Pembelajaran Ips Kelas 5 Di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 27(2), 58–66. <http://117.74.115.107/index.php/jemasi/article/view/537>
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 69–73.
- Romadhoni, A. M. . (2024). (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569. <https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094/872>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Sarbaitinil, Muzakkir, Muhammad Yasin, Irfan Sepria Baresi, & Muhammadong. (2024). Menumbuhkan Minat Belajar Siswa melalui Metode Pembelajaran Kreatif. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(2), 367–379. <https://doi.org/10.62504/jimr75xf4w76>
- 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>
- Yolida, B., Lengkana, D., Marpaung, R. R., & Priadi, M. (2023). Pelatihan Perancangan Lembar Kerja Peserta Didik IPA Berbasis Etnosains Bagi Guru SMP. *Jurnal Anadara*, 5(1), 15–22.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zakarya, Hafidz, Martaputu, & Nashihin, H. (2023). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar peserta didik di SMA Muhammadiyah 1 Surakarta. *Attractive : Innovative Education Journal*, 5(2).