

---

## PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN CANVA DAN RANCANGAN SOAL BERBASIS HOTS BAGI GURU SMP DI KECAMATAN LIMA KAUM

**Darmansyah<sup>1</sup>, Rahmi Pratiwi<sup>2</sup>, Hani Fannisa<sup>3</sup>,  
Sanseni Safitri<sup>4</sup>, Athiyyah Salsabila<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

email: [darmansyah@fip.unp.ac.id](mailto:darmansyah@fip.unp.ac.id), [rahmipratiwi@fip.unp.ac.id](mailto:rahmipratiwi@fip.unp.ac.id), [hanifannisa@unp.ac.id](mailto:hanifannisa@unp.ac.id),  
[safitrisansen@gmail.com](mailto:safitrisansen@gmail.com), [athiyyahsalsabila51@gmail.com](mailto:athiyyahsalsabila51@gmail.com)

**Abstrak:** Permasalahan yang dihadapi guru SMP di Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar meliputi rendahnya pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi, keterbatasan pelatihan, rendahnya kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi, serta kurangnya keterampilan dalam menyusun soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Canva* serta menyusun soal berbasis HOTS yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan melalui koordinasi dengan mitra dan penyusunan modul pelatihan, tahap pelaksanaan berupa pelatihan teori dan praktik penggunaan *Canva* serta penyusunan soal HOTS, dan tahap evaluasi melalui penilaian produk dan penyebaran angket kepuasan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif, serta peningkatan kemampuan dalam menyusun soal HOTS yang mampu melatih kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Selain itu, guru menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* dan penyusunan soal HOTS efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru serta berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah menengah pertama.

**Kata kunci:** media pembelajaran, *Canva*, HOTS, guru SMP, pengabdian masyarakat

**Abstract:** The problems faced by junior high school teachers in Lima Kaum District, Tanah Datar Regency include limited understanding of the importance of technology-based learning media, lack of training opportunities, low confidence in using technology, and insufficient skills in developing questions based on *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). This community service activity aimed to improve teachers' competencies in developing digital learning media using the *Canva* application and in constructing HOTS-based questions in accordance with curriculum demands. The implementation method consisted of a preparation stage involving coordination with partner schools and the development of training modules, an implementation stage through theoretical and practical training on the use of *Canva* and HOTS-based question development, and an evaluation stage through product assessment and participant satisfaction questionnaires. The results indicated an improvement in teachers' skills in designing creative, engaging, and interactive digital learning media, as well as enhanced ability to develop HOTS-based questions that stimulate students' critical, analytical, and creative thinking skills. In addition, teachers demonstrated increased confidence in integrating technology into the teaching and learning process. In conclusion, the training on *Canva*-based learning media development and HOTS-oriented assessment was effective in enhancing teachers' professional competencies and has the potential to improve the quality of learning in junior high schools.

**Keywords:** learning media, *Canva*, HOTS, junior high school teachers, community service

## 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah menengah pertama. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran serta menyusun instrumen evaluasi yang mendorong kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru sekolah menengah pertama di Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar. Berdasarkan hasil observasi awal dan survei kebutuhan, diperoleh gambaran bahwa sebagian besar guru belum secara optimal memanfaatkan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran. Dari sekitar 40 guru yang terlibat, lebih dari 60% masih mengandalkan metode konvensional berupa buku teks dan papan tulis, sementara hanya sekitar 25% yang pernah menggunakan media digital sederhana. Selain itu, lebih dari 70% guru menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan khusus terkait pengembangan media pembelajaran digital maupun penyusunan soal berbasis HOTS.

Dari sisi wilayah, Kecamatan Lima Kaum memiliki potensi yang cukup baik dari segi akses pendidikan dan infrastruktur dasar. Sekolah-sekolah telah memiliki fasilitas listrik dan jaringan internet, meskipun pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas. Secara sosial, guru memiliki motivasi tinggi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, namun keterbatasan keterampilan teknis dan kurangnya pelatihan menjadi kendala utama. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi besar untuk dilakukan kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan teknologi pembelajaran yang praktis dan mudah diimplementasikan.

Permasalahan yang dirumuskan dalam kegiatan ini meliputi: (1) rendahnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis teknologi; (2) rendahnya kemampuan guru dalam menyusun soal berbasis HOTS yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa; serta (3) rendahnya kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara mandiri. Berdasarkan permasalahan tersebut, tujuan kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Canva* serta meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun soal berbasis HOTS yang sesuai dengan tuntutan kurikulum.

Kegiatan ini didukung oleh kajian literatur yang relevan dan mutakhir. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Penggunaan aplikasi *Canva* dinilai efektif karena bersifat *user friendly* dan memungkinkan guru menghasilkan media ajar yang menarik tanpa memerlukan keahlian desain khusus. Selain itu, penerapan soal berbasis HOTS terbukti mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dan mendorong pembelajaran yang lebih bermakna. Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini merupakan bentuk hilirisasi hasil penelitian dan praktik baik yang telah dilakukan sebelumnya, dengan fokus pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui penguatan kompetensi guru. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya bersifat aplikatif, tetapi juga memiliki landasan akademik yang kuat. Pendekatan berbasis riset dan praktik ini diharapkan mampu memberikan dampak berkelanjutan terhadap peningkatan profesionalisme guru. Selain itu, hasil kegiatan dapat menjadi rujukan bagi pengembangan program pelatihan serupa di masa mendatang.

## 2. Metode

### a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan mitra sekolah, baik dengan Dinas Pendidikan Kecamatan Lima Kaum maupun kepala sekolah SMP, untuk menyampaikan maksud, tujuan, manfaat, dan mekanisme pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya, dilakukan identifikasi peserta pelatihan yang mewakili berbagai mata pelajaran serta survei awal untuk mengetahui tingkat pemahaman guru terkait penggunaan teknologi pembelajaran dan penyusunan soal berbasis HOTS. Hasil survei ini menjadi dasar dalam penyusunan kurikulum dan modul pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta, mencakup materi penggunaan aplikasi Canva dalam desain media ajar dan teknik penyusunan soal berbasis HOTS. Modul disiapkan dalam bentuk cetak dan digital agar dapat dipelajari secara mandiri. Pada tahap persiapan ini juga dilakukan penyiapan sarana pendukung, seperti laptop, akses internet, proyektor, perangkat audio, dan peralatan dokumentasi. Selain itu, tim menyusun instrumen monitoring dan evaluasi untuk mengukur ketercapaian pelaksanaan dan hasil kegiatan, meliputi lembar observasi, kuesioner, serta format penilaian terhadap karya peserta. Sebagai penutup tahap persiapan, dilakukan sosialisasi awal kepada peserta terkait jadwal, materi, target hasil pelatihan, serta diskusi mengenai harapan dan kendala yang mungkin dihadapi. Tahap persiapan ini menjadi pondasi penting agar seluruh rangkaian kegiatan dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal.

### b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan yang dimaksudkan disini adalah kegiatan pelatihan yang dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan uraian sebagai berikut:

#### **Hari Pertama:**

1. Pemberian Informasi Dasar tentang Media Pembelajaran Digital dan Konsep HOTS Peserta diberikan pemahaman teoretis mengenai pentingnya media pembelajaran digital dan konsep penyusunan soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Materi mencakup definisi, prinsip dasar, dan manfaat penerapan media digital serta soal HOTS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penyampaian dilakukan dalam kelompok besar melalui metode ceramah interaktif disertai sesi tanya jawab. Kegiatan ini dilaksanakan selama  $\pm 2$  JP (jam pelajaran).
2. Pengenalan Aplikasi Canva dan Dasar Penyusunan Soal HOTS Peserta diperkenalkan pada aplikasi Canva sebagai salah satu alat desain media pembelajaran yang mudah digunakan. Pada sesi ini dijelaskan fitur-fitur Canva, cara memanfaatkan template, serta teknik dasar penyusunan soal HOTS sesuai karakteristik mata pelajaran. Penyajian dilakukan dengan metode ceramah yang dipadukan dengan demonstrasi penggunaan Canva, disertai diskusi tanya jawab untuk memperjelas materi. Durasi kegiatan adalah  $\pm 2$  JP.
3. Pelatihan Praktis Perancangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Guru dilatih secara langsung untuk membuat media pembelajaran menggunakan Canva, seperti poster, infografis, atau slide presentasi interaktif yang relevan dengan materi ajar. Pada tahap ini peserta mempraktikkan secara mandiri dengan laptop masing-masing, sementara instruktur memberikan bimbingan langsung. Kegiatan dilaksanakan dengan metode demonstrasi dan praktik langsung selama  $\pm 2$  JP.
4. Pelatihan Penyusunan Soal HOTS dan Pemanfaatan Sumber Belajar Pendukung Peserta dilatih menyusun soal berbasis HOTS yang mampu mengasah kemampuan berpikir kritis,

analitis, dan kreatif siswa. Selain itu, peserta diajarkan cara mencari, memilih, dan mengolah sumber belajar pendukung (gambar, grafik, teks kontekstual, atau data) untuk memperkuat kualitas soal dan media yang dibuat. Latihan dilakukan secara langsung dengan panduan instruktur selama ±2 JP.

**Hari Kedua:**

- 1. Praktik Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva dan Penyusunan Soal HOTS,** Kegiatan praktik difokuskan pada keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva. Peserta diajarkan cara memanfaatkan berbagai fitur Canva untuk mengintegrasikan teks, gambar, ikon, dan elemen grafis lainnya ke dalam desain media ajar, seperti poster, infografis, dan slide presentasi yang mendukung proses pembelajaran. Selain itu, peserta dilatih menyusun soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode praktik langsung yang dipandu oleh instruktur, diselingi dengan tanya jawab dan demonstrasi teknis. Setiap peserta mempraktikkan secara mandiri menggunakan perangkat masing-masing, dengan pendampingan dari tim pengabdian. Kegiatan ini berlangsung selama 4 JP.
- 2. Pemberian Tugas dan Evaluasi Hasil Karya,** Setelah mengikuti praktik, peserta diberikan tugas untuk mengembangkan satu produk media pembelajaran menggunakan Canva dan menyusun satu paket soal berbasis HOTS yang relevan dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Peserta diberi waktu selama 1 bulan (4 minggu) untuk menyelesaikan tugas dengan pendampingan daring dari instruktur apabila dibutuhkan. Produk yang dihasilkan dikirimkan kepada tim instruktur untuk dinilai dari segi kelayakan, kreativitas, kesesuaian materi, keterpaduan desain media, serta kualitas soal HOTS yang disusun. Penilaian juga mempertimbangkan kejelasan isi, kesesuaian konteks pembelajaran, serta penggunaan elemen visual pendukung seperti gambar dan grafik. Hasil evaluasi disampaikan kepada peserta sebagai umpan balik untuk perbaikan sekaligus sebagai bentuk pengakuan bahwa produk yang dihasilkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

**c. Tahap Evaluasi**

Evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan mengumpulkan pendapat peserta melalui penyebaran angket atau kuesioner terkait pelaksanaan pelatihan. Indikator yang menjadi fokus dalam evaluasi ini meliputi kualitas penyampaian materi oleh narasumber, efektivitas pelaksanaan pelatihan oleh instruktur, ketersediaan sarana pendukung termasuk konsumsi, serta kualitas layanan panitia kepada peserta selama kegiatan berlangsung. Selain evaluasi terhadap proses pelaksanaan, keberhasilan pelatihan juga diukur melalui produk yang dihasilkan peserta, yaitu media pembelajaran digital yang dirancang menggunakan Canva dan soal-soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing. Produk-produk tersebut divalidasi oleh tim narasumber dan instruktur berdasarkan kriteria kelayakan, kreativitas, kesesuaian materi, dan kemampuan soal untuk menstimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

Kegiatan ini juga menerapkan pendekatan tutor sebagai bagian dari strategi keberlanjutan. Guru yang telah mengikuti pelatihan dipastikan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital serta menyusun soal HOTS, sehingga mereka siap mentransfer keterampilan tersebut kepada rekan guru lain yang belum

memperoleh kesempatan mengikuti pelatihan. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi proses berbagi pengetahuan (knowledge sharing) yang berkesinambungan, sehingga semakin banyak guru di lingkungan sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran inovatif dan menerapkan soal HOTS secara mandiri.

#### **d. Keberlanjutan Program**

Sebagai langkah keberlanjutan program, perlu dilakukan koordinasi dengan pimpinan sekolah agar keterampilan yang telah diperoleh guru dapat diimplementasikan secara nyata dalam proses pembelajaran. Pimpinan sekolah diharapkan membuat kebijakan yang mendorong setiap guru memiliki minimal satu produk media pembelajaran digital berbasis Canva dan satu set soal berbasis HOTS yang dapat digunakan dalam mata pelajaran yang diampunya. Dengan adanya kebijakan ini, guru yang belum sempat mengikuti pelatihan akan termotivasi untuk memperoleh keterampilan serupa melalui berbagai cara, termasuk memanfaatkan metode *tutor sebaya* dari rekan-rekan yang telah mengikuti pelatihan. Pendekatan ini akan menciptakan budaya berbagi keterampilan dan pengetahuan di lingkungan sekolah, sehingga kualitas media ajar digital dan asesmen berbasis HOTS dapat meningkat secara menyeluruh. Melalui pola keberlanjutan ini diharapkan tidak ada lagi kesenjangan dalam ketersediaan bahan ajar digital yang berkualitas, serta terbangun ekosistem pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berorientasi pada pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa.

#### **e. Partisipasi Mitra dalam Kegiatan**

Partisipasi mitra dalam kegiatan pengabdian ini memiliki peran penting untuk mendukung kelancaran seluruh rangkaian kegiatan. Mitra, dalam hal ini SMP di Kecamatan Lima Kaum yang menjadi lokasi pelatihan, berperan dalam mengoordinasikan peserta serta menyiapkan berbagai kebutuhan teknis yang diperlukan. Bentuk partisipasi mitra antara lain melakukan seleksi dan penetapan peserta pelatihan yang diprioritaskan bagi guru yang belum memiliki media pembelajaran digital maupun soal berbasis HOTS yang memadai untuk mendukung proses belajar mengajar. Guru yang ditetapkan sebagai peserta diminta untuk menyiapkan materi ajar dalam bentuk draft sebagai bahan awal pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dan penyusunan soal HOTS selama pelatihan berlangsung.

Selain itu, pihak mitra memberikan izin penuh kepada guru peserta untuk mengikuti pelatihan selama dua hari penuh tanpa terganggu oleh tugas lain, sehingga mereka dapat fokus pada seluruh materi yang diberikan. Mitra juga menyiapkan sarana dan prasarana pendukung, seperti ruang pelatihan yang memadai dengan kapasitas ±40 peserta, dilengkapi meja dan kursi, perangkat proyektor dan layar, *sound system*, akses internet, serta fasilitas pendukung lain seperti kamar kecil dan tempat ibadah. Untuk kelancaran layanan selama pelatihan, mitra membentuk panitia kecil yang bertugas mengatur konsumsi berupa snack dan makan siang bagi peserta dan instruktur. Sebagai bentuk kolaborasi, mitra bersama tim pengabdian juga menyiapkan sertifikat bagi peserta pelatihan yang telah menyelesaikan seluruh rangkaian kegiatan. Dengan dukungan penuh dari mitra, pelaksanaan pelatihan diharapkan dapat berjalan lancar dan menghasilkan luaran yang optimal.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan kepada guru sekolah menengah pertama di Kecamatan Lima Kaum, Kabupaten Tanah Datar, dengan fokus pada peningkatan kompetensi dalam pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi *Canva* serta penyusunan soal berbasis *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan persiapan, pelatihan, praktik, dan evaluasi, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian metode.

#### Pelaksanaan Kegiatan dan Pencapaian Tujuan

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan pemetaan kondisi awal peserta melalui survei dan observasi. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan media pembelajaran digital secara mandiri dan masih mendominasi penggunaan metode konvensional dalam pembelajaran. Selain itu, kemampuan guru dalam menyusun soal evaluasi masih berada pada level kognitif rendah dan belum sepenuhnya mengakomodasi pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Melalui kegiatan pelatihan dan praktik langsung, guru dilibatkan secara aktif dalam proses perancangan media pembelajaran digital dan penyusunan soal HOTS. Pendekatan praktik langsung memungkinkan peserta untuk tidak hanya memahami konsep, tetapi juga menghasilkan produk nyata yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan ini memberikan nilai tambah berupa peningkatan keterampilan profesional guru, khususnya dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

#### Indikator dan Tingkat Ketercapaian Sasaran

Keberhasilan kegiatan pengabdian diukur menggunakan beberapa indikator, meliputi perubahan sikap, peningkatan keterampilan, dan luaran yang dihasilkan peserta. Alat ukur yang digunakan terdiri atas angket, lembar observasi, dan penilaian produk.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada aspek sikap dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Sebelum kegiatan, sebagian besar peserta menyatakan ragu dan kurang percaya diri dalam menggunakan media digital. Setelah kegiatan, mayoritas peserta menunjukkan sikap positif dan kesiapan untuk mengintegrasikan media pembelajaran digital ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Selain perubahan sikap, peningkatan keterampilan peserta juga terlihat dari produk yang dihasilkan. Guru mampu menghasilkan media pembelajaran digital berbasis *Canva* yang lebih variatif dan menarik, serta menyusun soal HOTS yang sesuai dengan indikator pembelajaran. Indikator ketercapaian dan hasil pengukuran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Indikator Ketercapaian Hasil Kegiatan

No	Indikator Ketercapaian	Satuan	Sebelum Kegiatan	Setelah Kegiatan
1	Guru yang menggunakan media digital dalam pembelajaran	Persen	25	80
2	Guru mampu menyusun media pembelajaran berbasis <i>Canva</i>	Persen	20	85
3	Guru mampu menyusun soal berbasis HOTS	Persen	15	75
4	Tingkat kepercayaan diri guru menggunakan teknologi	Skor (1-5)	2,6	4,1

*Tabel ini menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh indikator ketercapaian sasaran kegiatan.*

### **Nilai Tambah, Keunggulan, dan Kelemahan Kegiatan**

Nilai tambah utama dari kegiatan pengabdian ini adalah perubahan perilaku profesional guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dalam jangka pendek, guru memperoleh keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran. Dalam jangka panjang, kegiatan ini berpotensi mendorong terciptanya budaya pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

Keunggulan kegiatan ini terletak pada penggunaan aplikasi *Canva* yang mudah diakses dan tidak memerlukan kemampuan desain tingkat lanjut, sehingga sesuai dengan kondisi dan kebutuhan guru di lokasi kegiatan. Selain itu, pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif membuat peserta lebih aktif dan terlibat selama kegiatan berlangsung. Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa kelemahan. Keterbatasan waktu pelatihan menyebabkan tidak semua fitur aplikasi dapat dipelajari secara mendalam. Selain itu, perbedaan tingkat penguasaan teknologi antar peserta menjadi tantangan dalam proses pendampingan, sehingga diperlukan strategi lanjutan untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan.

### **Tingkat Kesulitan dan Peluang Pengembangan**

Tingkat kesulitan utama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah variasi kemampuan awal peserta dalam penggunaan teknologi dan keterbatasan sarana pendukung di beberapa sekolah. Meskipun demikian, potensi pengembangan kegiatan ke depan cukup besar, terutama melalui pendampingan berkelanjutan dan penerapan model tutor sebaya. Guru yang telah mengikuti pelatihan dapat berperan sebagai agen perubahan dengan membagikan pengetahuan dan keterampilan kepada rekan sejawat di sekolah masing-masing.

Kegiatan ini juga memiliki peluang untuk dikembangkan menjadi program berkelanjutan melalui integrasi dengan kebijakan sekolah serta pemanfaatan platform digital lain yang mendukung pembelajaran. Dengan demikian, hasil pengabdian tidak hanya memberikan dampak sesaat, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan.



**Gambar 1. Pemberian materi oleh narasumber**

Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur utama Canva melalui metode ceramah dan demonstrasi. Selama 2 JP, peserta mulai familiar dengan antarmuka aplikasi ini dan belajar bagaimana Canva dapat dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta sesuai dengan kebutuhan siswa di kelas. Setelah memahami teori dan pengenalan aplikasi dasar, peserta diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan desain media ajar berbasis Canva. Pada tahap ini, peserta berdiskusi dan berinteraksi dengan instruktur untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh hingga menghasilkan produk berupa media pembelajaran digital yang siap digunakan dalam proses pengajaran (Alyusfitri et al., 2023).

Selain pelatihan Canva, peserta juga dilatih dalam menyusun soal berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS). Kegiatan ini mencakup pengenalan karakteristik soal HOTS, penyusunan kisi-kisi, serta praktik membuat butir soal yang mendorong kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif siswa. Dengan bimbingan instruktur, guru-guru peserta pelatihan berhasil mengembangkan soal latihan maupun evaluasi yang sesuai dengan prinsip HOTS dan relevan dengan kurikulum SMP.

Terakhir, peserta mendapatkan pelatihan dalam mencari, mengumpulkan, menyeleksi, serta mengolah sumber belajar digital yang relevan untuk memperkaya konten media pembelajaran maupun soal HOTS yang mereka buat. Melalui pencarian daring, peserta mempelajari cara menemukan video, gambar, grafik, animasi, maupun audio yang dapat diintegrasikan ke dalam media pembelajaran, sehingga produk yang dihasilkan lebih variatif, menarik, dan mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi (Susanti, 2021).



**Gambar 2. Dokumentasi implementasi kegiatan**

Pada tahap evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat ini, evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu evaluasi pelaksanaan dan evaluasi produk pelatihan. Evaluasi pelaksanaan dilakukan dengan penyebaran angket kepada peserta pelatihan untuk mengukur tingkat kepuasan terhadap berbagai aspek kegiatan. Indikator yang dinilai meliputi kualitas penyampaian materi oleh narasumber, kejelasan instruksi dari fasilitator,

keterlaksanaan jadwal kegiatan, serta pelayanan panitia selama pelatihan. Hasil angket menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas, dengan skor rata-rata 3,8 dari skala 5, yang mencerminkan tingkat kepuasan berada pada kategori baik. Narasumber dinilai mampu menyampaikan materi secara jelas dan sesuai kebutuhan guru SMP, sementara instruktur dianggap berhasil membimbing peserta dalam praktik penggunaan Canva dan penyusunan soal HOTS. Meskipun demikian, terdapat masukan dari peserta terkait perlunya variasi metode penyampaian dan perpanjangan waktu praktik agar pelatihan lebih optimal di masa mendatang.

Menurut Stufflebeam (2007), evaluasi pelaksanaan yang menekankan pada kualitas program merupakan bagian penting dalam upaya peningkatan kegiatan serupa di kemudian hari. Selanjutnya, evaluasi produk pelatihan dilakukan untuk menilai kualitas media pembelajaran digital dan soal HOTS yang dihasilkan peserta. Validasi produk dilakukan oleh narasumber dan instruktur guna memastikan kesesuaian dengan standar pembelajaran. Penilaian difokuskan pada aspek kreativitas desain media ajar berbasis Canva, keterpaduan materi dengan tujuan pembelajaran, serta tingkat kesesuaian soal HOTS dengan indikator kompetensi yang diharapkan. Sebagaimana dijelaskan oleh Popham (2017), validasi oleh ahli sangat diperlukan untuk menjamin bahwa produk yang dihasilkan memenuhi kriteria kualitas dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran nyata di SMP.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini terlaksana dengan baik dan memberi manfaat nyata bagi peserta, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang dapat ditingkatkan untuk mencapai hasil yang lebih optimal pada kegiatan serupa di masa depan.

## **Kesimpulan**

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran dengan Canva dan Rancangan Soal Berbasis HOTS bagi Guru SMP di Kecamatan Lima Kaum berhasil memberikan solusi terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan pemahaman guru mengenai pentingnya penggunaan media digital, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan praktis dalam merancang materi ajar berbasis Canva serta menyusun soal-soal berbasis HOTS yang sesuai dengan tuntutan kurikulum. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, serta mampu menghasilkan bahan ajar dan instrumen evaluasi yang lebih kreatif, inovatif, dan menantang bagi siswa.

Program ini juga berkontribusi pada pengembangan IPTEKS di masyarakat melalui luaran berupa publikasi ilmiah, dokumentasi kegiatan, serta produk media pembelajaran digital yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Tahapan kegiatan dalam pengabdian ini telah berjalan sesuai rencana, di mana tahap persiapan dan pelaksanaan telah terlaksana 100%, sementara tahap monitoring, evaluasi, dan publikasi baru mencapai sekitar 50%. Secara keseluruhan, program ini memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan kualitas pembelajaran di SMP, khususnya di wilayah Kecamatan Lima Kaum, dengan harapan dapat menjadi model pelatihan berkelanjutan yang dapat direplikasi di daerah lainnya.

## Ucapan Terima Kasih

Artikel jurnal ini ditulis berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dibiayai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang melalui pendanaan RKAT Tahun Anggaran 2025 dengan No: 353/UN35/PM/2025. Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan ini, khususnya kepada kepala sekolah dan guru-guru SMP di Kecamatan Lima Kaum sebagai mitra yang berperan aktif sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik.

## Daftar Pustaka

Anisah, A., dkk. (2022). Peningkatan kompetensi literasi digital guru melalui bimtek pembuatan media dan evaluasi pembelajaran. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 454–458.

Anggraini, E. D., & Rahmawati, I. (2021). Pengaruh penggunaan Canva dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah menengah pertama (SMP). *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(3), 75–89.

Anwar, M., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(2), 123–135.

Asriani, I., & Suryani, E. (2019). Penerapan higher order thinking skills (HOTS) dalam pembelajaran di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan*, 17(1), 45–58.

Besni, D., dkk. (2022). Pengembangan modul pembelajaran tematik berbasis kegiatan harian untuk SD kelas IV. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1(3), 53–65.

Darmansyah, D., Pratiwi, R., & Sari, R. E. (2023). Bahan ajar digital dan evaluasi model Extenics bagi guru di SMA Rambatan. *Journal of Education Research*, 4(4), 1824–1832.

Meisya, L., & Darmansyah, D. (2023). Pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran bimbingan TIK kelas VIII SMP. *Jurnal Family Education*, 3(1), 68–71. <https://doi.org/10.24036/jfe.v3i1.86>

Nasution, A., Widiastuti, E., Aulia, H. L., Asrianti, M., & Indriani, U. D. (2024). Pembelajaran matematika dengan menggunakan media berhitung di sekolah dasar dalam meningkatkan pemahaman matematis siswa SD Negeri 106224 Desa Kerapuh. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 130–144.

Pratiwi, R., Amilia, W., Luthfiani, L., & Masnur, A. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva bagi guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838.

Wulandari, S., dkk. (2023). Pengembangan e-modul matematika berbasis 4C (communication, collaboration, critical thinking, and creativity) untuk siswa kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 24798–24804.

Yozandra, M., dkk. (2023). Pengembangan e-modul pada metode discovery learning dalam mata pelajaran PAI kelas XI SMA Negeri 1 Sutera. *Jurnal Family Education*, 3(2), 187–194.