

Analisis Kreativitas Guru Di UPT SMP Negeri 4 Takalar Dalam Mendesain Media Pembelajaran Melalui Pelatihan Canva

^{1*}Nur Arafah, ²Melani Putri, ³Nasir

^{1,2,3}Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar, Indonesia

*Corresponding Author e-mail: itsmearafah31@gmail.com

Received: November 2025; Revised: December 2025; Published: February 2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, banyak guru masih menghadapi keterbatasan literasi digital dan kurangnya pengalaman dalam desain media pembelajaran berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar dalam mendesain media pembelajaran melalui pelatihan Canva. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek guru peserta workshop, dan data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi hasil karya, serta catatan lapangan. Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi hasil karya guru, dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan tingkat kreativitas guru serta faktor yang mendukung maupun menghambat proses pengembangan media pembelajaran digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam membuat media pembelajaran digital, seperti poster, infografis, dan presentasi yang estetis dan relevan dengan materi ajar. Selain itu, pelatihan mendorong kolaborasi antarguru, memperkuat literasi digital, serta memberikan dampak positif terhadap minat dan partisipasi siswa. Temuan ini menegaskan bahwa workshop Canva efektif dalam mendukung pengembangan media pembelajaran inovatif serta meningkatkan kompetensi guru di era pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: Kreativitas Guru, Media Pembelajaran, Pelatihan, Canva.

Analysis Of Teachers' Creativity At Upt Smp Negeri 4 Takalar In Designing Learning Media Through Canva Training

Abstract

The development of digital technology requires teachers to be able to design innovative, interactive learning media that are appropriate to student characteristics. However, many teachers still face limited digital literacy and a lack of experience in designing technology-based learning media. This study aims to analyze the creativity of teachers at the UPT SMP Negeri 4 Takalar in designing learning media through Canva training. The study used a descriptive qualitative approach with teachers participating in the workshop as subjects, and data were collected through observation, documentation of teacher work, and field notes. The research data were obtained through observation, documentation of teacher work, and field notes during the activity. Next, the data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques with the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions to describe the level of teacher creativity and factors that support and hinder the process of developing digital learning media. The results showed that the training successfully improved teachers' technical skills, creativity, and confidence in creating digital learning media, such as posters, infographics, and presentations that are aesthetically pleasing and relevant to the teaching material. In addition, the training encouraged collaboration between teachers, strengthened digital literacy, and had a positive impact on student interest and participation. These findings confirm that the Canva workshop is effective in supporting the development of innovative learning media and improving teacher competency in the 21st-century learning era.

Keywords: teacher creativity, learning media, training, canva.

How to Cite: Arafah, N., Putri, M., & Nasir. (2026). Analisis Kreativitas Guru Di UPT SMP Negeri 4 Takalar Dalam Mendesain Media Pembelajaran Melalui Pelatihan Canva. *Journal of Authentic Research*, 5(1), 487-494. <https://doi.org/10.36312/bf095q21>



<https://doi.org/10.36312/bf095q21>

Copyright© 2026, Arafah et al.
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Perkembangan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan pada proses pembelajaran di sekolah (Syerlita & Siagian, 2024). Transformasi digital di bidang pendidikan menuntut guru agar mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, serta selaras dengan karakteristik peserta didik pada era digital (Faiza & Wardhani, 2024). Dalam konteks tersebut, kreativitas guru menjadi aspek penting yang memengaruhi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan (Irfan & Prasojo, 2025). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal, terutama dalam proses perancangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Azmi, et al., 2024). Tantangan utama yang dihadapi guru terletak pada keterbatasan kemampuan dalam desain digital serta minimnya pelatihan praktis yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Prasetyaningrum et al., 2025).

Pendidikan abad ke-21 menuntut guru untuk menguasai keterampilan 4C (*Critical thinking, Creativity, Collaboration, and Communication*) serta literasi digital. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar bermakna melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan menjadi kebutuhan yang mendesak agar pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan menarik (Prasetyo & Sari, 2021).

Berdasarkan hasil survei dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, sekitar 60% guru mengakui bahwa mereka masih memiliki keterbatasan dalam literasi digital, sementara di sisi lain, siswa justru menunjukkan kemampuan yang lebih tinggi dalam memanfaatkan media digital (Handayani et al., 2025). Kesenjangan digital antara guru dan siswa tersebut menjadi tantangan signifikan dalam upaya menciptakan pembelajaran yang menarik dan relevan (Sirozi, 2024). Selain itu, terbatasnya akses guru terhadap pelatihan profesional yang terstruktur dalam pemanfaatan perangkat digital turut memperselebar kesenjangan tersebut dan menghambat peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi (Sukmawati, et al., 2025). Dalam konteks pembelajaran digital, media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting sebagai jembatan antara guru dan siswa dalam menyampaikan informasi secara visual dan interaktif. Media pembelajaran digital dapat membantu siswa memahami konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkuat daya ingat terhadap materi pelajaran (Rahman et al., 2024). Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi kendala dalam mendesain media pembelajaran digital karena keterbatasan kemampuan teknologi, waktu, serta kurangnya pelatihan yang relevan (Hidayat, 2021).

Hal ini juga terlihat di UPT SMP Negeri 4 Takalar, tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru, sebagian besar guru di sekolah tersebut masih menggunakan buku cetak sehingga tidak membuat peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, sebagian guru belum terbiasa menggunakan aplikasi desain berbasis daring seperti Canva, padahal aplikasi tersebut sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran digital yang modern dan mudah diakses. Kondisi ini menunjukkan bahwa diperlukan

intervensi berupa pelatihan praktis untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pelaksanaan workshop pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital. Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang menyediakan beragam template, ikon, ilustrasi, serta fitur yang mudah digunakan untuk mendesain berbagai jenis media, seperti presentasi, poster, infografis, maupun video pembelajaran (Syahrir et al., 2023). Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis sehingga memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif dengan lebih efisien (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Dengan menggunakan Canva, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih estetis, komunikatif, dan profesional tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat tinggi (Rahmawati, 2023). Canva juga dapat diintegrasikan dengan berbagai platform pembelajaran digital lainnya seperti *Google Classroom* dan *Learning Management System (LMS)*, sehingga memperkuat efektivitas proses belajar mengajar (Suhendra & Wulandari, 2022).

Berdasarkan uraian tersebut, maka pelaksanaan pelatihan Canva di sekolah seperti UPT SMP Negeri 4 Takalar menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Namun, masih perlu diungkap secara mendalam bagaimana guru di sekolah tersebut merefleksikan kreativitas mereka setelah pelatihan dan bagaimana produk media yang dihasilkan mencerminkan kreativitas tersebut. Kondisi ini menjadi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan. Melalui kegiatan workshop ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada konsep dan fitur dasar Canva, tetapi juga diajak untuk langsung mempraktikkan pembuatan PowerPoint pembelajaran digital yang kreatif dan menarik. Pendekatan pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) ini diyakini mampu mempercepat peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari (Hasanah, et al., 2025).

Selain sebagai sarana peningkatan keterampilan, kegiatan workshop ini juga menjadi bentuk pengabdian mahasiswa Teknologi Pendidikan kepada masyarakat, khususnya di bidang peningkatan kompetensi digital guru. Program ini sejalan dengan tujuan utama disiplin Teknologi Pendidikan, yaitu mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi proses serta sumber belajar dengan memanfaatkan teknologi secara efektif. Sehingga, kegiatan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan teknis guru, tetapi juga memperkuat budaya inovasi pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah. Manfaat lain dari kegiatan ini adalah mendorong terbentuknya komunitas guru yang melek digital di UPT SMP Negeri 4 Takalar. Melalui pelatihan ini, diharapkan muncul kolaborasi antarguru dalam berbagi praktik baik (*best practice*) dalam penggunaan Canva dan media pembelajaran digital lainnya. Keberlanjutan kegiatan ini diharapkan dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih kreatif, modern, dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Dengan mempertimbangkan urgensi tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dengan tema "Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran Digital melalui Workshop Pemanfaatan Aplikasi Canva di UPT SMP

Negeri 4 Takalar". Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran digital yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar dapat lebih percaya diri dan terampil dalam merancang media pembelajaran digital, sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini bukan hanya memberikan manfaat jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga memberikan kontribusi jangka panjang terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan menggambarkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran setelah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Subjek penelitian terdiri atas guru-guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan tersebut. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025 di UPT SMP Negeri 4 Takalar dengan melibatkan guru sebanyak 23 orang. Adapun metode pelaksanaan pada penelitian ini meliputi dua tahap utama, yaitu penyampaian materi teoritis mengenai konsep desain media pembelajaran digital dan praktik langsung pembuatan media menggunakan Canva sesuai bidang mata pelajaran masing-masing.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi hasil karya guru, dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya, data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan tingkat kreativitas guru serta faktor yang mendukung maupun menghambat proses pengembangan media pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang dikemas dalam konsep kegiatan *workshop* dengan menggabungkan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan guru. Pada tahap awal, peserta diberikan pemaparan teori mengenai pentingnya pembelajaran digital serta prinsip dasar desain media berbasis visual. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, di mana peserta diperkenalkan pada fitur-fitur utama seperti template, ikon, elemen grafis, serta pengaturan tata letak. Selama sesi praktik, guru didampingi untuk membuat media pembelajaran sederhana sesuai mata pelajaran masing-masing.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan Pelatihan Canva

Hasil evaluasi akhir pada aspek pemahaman peserta menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Sebagian besar guru mulai menyadari pentingnya transformasi pembelajaran berbasis digital dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan mengajar. Berdasarkan observasi, guru dapat mengaplikasikan konsep desain sederhana ke dalam media pembelajaran yang mereka buat. Produk yang dihasilkan berupa poster, presentasi, dan infografis digital yang memuat unsur estetika dan relevansi materi. Guru mulai menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan desain, mengatur proporsi visual, dan memilih warna serta font secara proporsional sesuai konteks materi ajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan Canva tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kreatif guru dalam merancang media pembelajaran.

Dampak positif lainnya terlihat pada peningkatan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Beberapa peserta mengungkapkan bahwa Canva merupakan platform yang mudah digunakan karena berbasis drag and drop serta menyediakan banyak template yang bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan. Kemudahan akses ini menjadi faktor penting dalam mendorong guru untuk terus berinovasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Astuti dan Nugroho (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis praktik mampu meningkatkan kreativitas guru sekaligus menumbuhkan minat mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital. Selain itu, Rahmawati dan Putra (2023) juga menegaskan bahwa kegiatan pelatihan yang memadukan teori dan praktik langsung mampu mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Selain aspek keterampilan, pelatihan ini juga memberikan dampak pada perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Berdasarkan refleksi akhir kegiatan, guru menyatakan bahwa media hasil pelatihan mereka mulai digunakan di kelas dan mendapatkan respon positif dari siswa. Peserta didik menjadi lebih antusias karena materi disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.



Gambar 2. Foto Bersama Peserta Workshop

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kreatif, literasi digital, dan kepercayaan diri guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, tetapi juga mendorong terciptanya budaya inovasi dalam lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati dan Putra (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan digital yang mengintegrasikan teori dan praktik mampu menciptakan guru yang adaptif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, pelatihan berbasis Canva terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Kegiatan semacam ini perlu dilakukan secara berkelanjutan agar kompetensi guru dalam bidang teknologi pendidikan terus berkembang sejalan dengan tuntutan era digital. Dengan strategi pengembangan berkelanjutan, diharapkan guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar dapat menjadi pionir dalam penerapan media pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah.

KESIMPULAN

Pelatihan desain media pembelajaran berbasis Canva yang dilaksanakan di UPT SMP Negeri 4 Takalar terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, serta kepercayaan diri guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa. Melalui pendekatan workshop yang memadukan teori, demonstrasi, dan praktik langsung, guru mampu memahami konsep dasar desain visual dan mengaplikasikannya dalam bentuk produk digital seperti poster, presentasi, dan infografis. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan semangat kolaboratif antarguru serta memperkuat literasi digital sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

Penggunaan media hasil pelatihan di kelas menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya berkontribusi pada pengembangan profesional guru, tetapi juga berdampak langsung pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini terbukti memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan literasi digital serta kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal untuk

memperbaiki kualitas proses pembelajaran sekaligus mendorong penerapan inovasi dalam dunia pendidikan.

REKOMENDASI

Berdasarkan temuan penelitian ini, disarankan agar guru-guru terus mengembangkan kemampuan desain media pembelajaran secara kreatif dan rutin memanfaatkan aplikasi digital seperti Canva dalam kegiatan belajar mengajar. Sekolah sebaiknya mendukung kegiatan pelatihan berkelanjutan dengan menyediakan fasilitas, waktu, dan pendampingan yang memadai, sehingga guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta mendorong inovasi yang berdampak positif pada kualitas proses belajar siswa.

REFERENSI

- Astuti, W. & Nugroho, A. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 115–122.
- Azmi, M. N., Mansur, H., & Utama, A. H. (2024). Potensi Pemanfaatan Virtual Reality Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 211-226.
- Faiza, N. N., & Wardhani, I. S. (2024). Media Pembelajaran Abad 21: Membangun Generasi Digital Yang Adaptif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Handayani, A. N., Ningrum, G. D. K., Kirom, M., Azizah, D. N., Ratnasari, D. A., Dewi, E. K. A., ... & Hermansyah, H. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif melalui Workshop Canva di SMP Negeri 22 Malang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 846-854.
- Hasanah, R. U., Simbolon, N. T., Siregar, E. T., Adawiyah, R., Sibarani, S., Simangunsong, H., ... & Saputri, L. (2025). Pemberdayaan Guru Madrasah Tsanawiyah Melalui Pelatihan Inovatif untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Merancang Pembelajaran Mendalam. *Jurnal Pengembangan dan Pengabdian Masyarakat Multikultural*, 3(3), 109-117.
- Hidayat, T. (2021). Workshop Penggunaan Canva sebagai Upaya Peningkatan Literasi Digital Guru Sekolah Menengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Edukasi*, 4(2), 145–152.
- Irfan, M., & Prasojo, Z. H. (2025). PENGARUH KOMPETENSI GURU TERHADAP KREATIVITAS SISWA DENGAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF SMP N 2 PONTIANAK. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 6(3).
- Prasetyo, A., & Sari, D. (2021). Kompetensi Guru di Era Digital: Tantangan dan Strategi Pengembangan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(1), 23–31.
- Rahmawati, D. & Putra, R. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 45–53.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah*, 5(2), 615-622.

- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru smp 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44-54.
- Sirozi, M. (2024). Mengatasi tantangan pembelajaran berbasis digital dengan prinsip-prinsip dan tahapan perencanaan yang tepat. *Unisan Jurnal*, 3(5), 71-82.
- Suhendra, D., & Wulandari, M. (2022). Implementasi Canva dalam Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah. *Jurnal Media Edukasi Digital*, 3(1), 45–55.
- Sukmawati, A., Alviatin, A. K., & Mubarok, A. H. (2025). Kesiapan Guru PAI Dalam Memanfaatkan ICT: Analisis Kompetensi, Tantangan dan Strategi Solutif di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(3), 2858-2868.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan aplikasi desain grafis Canva dalam pembelajaran multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732-742).
- Syerlita, R., & Siagian, I. (2024). Dampak perkembangan revolusi industri 4.0 terhadap pendidikan di era globalisasi saat ini. *Journal on Education*, 7(1), 3507-3515.