

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Canva bagi Guru Seni Budaya SMA Negeri di Kabupaten Padang Pariaman

Siti Aisyah^{1*}, Dwi Mutia Sari², Ary Ramadhan³, Eliya Pebriyeni⁴, Silvia Arnas⁵,
Tasya Adesa Putri⁶

^{1,4,5,6}Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

^{2,3}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia
aisyahsiti310@fbs.unp.ac.id*

Article information	Abstrak
Article history: Received 8 Agustus 2026 Approved 23 Agustus 2026	<i>Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu alternatif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital masih perlu dikembangkan, khususnya pada pembelajaran Seni Budaya. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pengetahuan dan pengalaman praktik kepada guru Seni Budaya dalam merancang media pembelajaran digital menggunakan Canva. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan bagi 20 guru Seni Budaya SMA Negeri se-Kabupaten Padang Pariaman di SMAN 1 Nan Sabaris. Metode pelaksanaan meliputi ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik langsung dalam merancang media pembelajaran. Materi pelatihan mencakup konsep media pembelajaran berbasis multimedia serta tahapan penggunaan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti tahapan praktik yang diberikan dan menghasilkan produk media pembelajaran digital menggunakan Canva. Produk yang dihasilkan meliputi media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi Seni Budaya dan dapat dikembangkan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktik kepada guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran Seni Budaya.</i> Kata Kunci : Media Pembelajaran Digital; Canva; Guru Seni Budaya; Pelatihan

PENDAHULUAN

Pelajaran Seni Budaya diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan siswa. Pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/kreasi melalui pendekatan belajar seni tidak dapat diberikan oleh mata pelajaran lain. Dalam pembelajaran seni budaya aspek seni budaya tidak dibahas secara tersendiri tetapi terintegrasi dengan seni (Rusdewanti & Gafur, 2014). Dikatakan pendidikan akan tercapai apabila dalam tujuan pembelajaran serta materi dapat tersampaikan dengan baik sehingga peserta didik mudah memahami materi (Sarwono, 2022).

Teknologi menjadi salah satu alternatif sebagai media komunikasi yang sangat baik dalam memberikan informasi-informasi terkini bagi guru dan siswa (Rohman & Mutmainah, 2015). Tolak ukur antara bidang keahlian dengan tugas mengajar adalah dua hal yang berkaitan dan penting serta merupakan keutamaan yang mempengaruhi kualitas seorang pendidik. Kesesuaian antara materi yang diajarkan, dengan bidang keahlian atau kemampuan guru tersebut akan menentukan keberhasilan dalam penyerapan pemahaman oleh para siswa, karena akan disayangkan jika, materi yang diberikan karena tugas mengajar yang tidak sesuai dengan keahlian guru akan membuat materi tersebut tidak tersampaikan dan siswa kesulitan dalam belajar dan mutu guru akan dipertanyakan kemudian (Baniati et al., 2023).

Banyaknya peserta didik yang berminat dan termotivasi dengan adanya media pembelajaran berbasis digital membuat guru-guru di SMA se-Kabupaten Padang Pariaman termotivasi meningkatkan kualitas pembelajarannya. Guru-guru SMA berinisiatif menciptakan inovasi pembelajaran menggunakan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis multimedia seperti e-modul, bahan ajar digital, media video tutorial. Beberapa ruang kelas di SMA se-kabupaten Padang Pariaman sudah dilengkapi dengan LCD proyektor sehingga dimungkinkan guru dapat menerapkan media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia tidak hanya memiliki makna antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi juga dilengkapi dengan suara, animasi, video, dan interaksi (Kurniawati & Nita, 2018).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki peran dalam proses pembelajaran. Pada awalnya, media pembelajaran hanya digunakan sebagai alat bantu seorang pengajar, namun seiring perkembangan teknologi informasi media pembelajaran berkembang luas dan interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia sebagai salah satu media yang efektif digunakan bagi peserta didik, yang bisa diterapkan pada mata pelajaran masing-masing guru. Sekalipun telah diketahui secara universal bahwa media pembelajaran tidak dapat menggantikan peran guru dalam proses belajar mengajar.

Kemajuan teknologi menuntut guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran. Tuntutan masyarakat terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat besar, sehingga pemanfaatan teknologi untuk pendidikan menjadi sangat diperlukan. Kreativitas pengajar dibutuhkan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Daya tangkap pembelajaran yang baik pada saat ini atau sebelumnya lebih ditekankan kepada pendidikan visual yang terlihat menarik dengan tambahan gambar dan suara. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan menjelaskan salah satu yang perlu dilakukan untuk memberikan pelayanan prima di bidang pendidikan adalah mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi yang mencakup perannya sebagai substansi pendidikan, media pembelajaran, fasilitas pendidikan, standar kompetensi, penunjang administrasi pendidikan, alat bantu manajemen satuan pendidikan dan infrastruktur pendidikan

Kemampuan guru membuat inovasi pada proses pembelajaran penting untuk dikembangkan karena guru merupakan faktor penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Guru melakukan interaksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran di dalam ruang kelas. Lebih lagi peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) sangat termotivasi dengan media pembelajaran interaktif yang digunakan oleh guru. Berdasarkan observasi awal tim pelaksana, tidak seluruh guru di SMA se-kabupaten Padang Pariaman menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.

Kendala lain yang ditemui adalah keterbatasan program pelatihan pembuatan inovasi pembelajaran berbasis teknologi yang diselenggarakan oleh pihak lain, baik dari Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman atau instansi lain. Padahal setiap tahunnya Dinas Pendidikan Kabupaten Padang Pariaman menyelenggarakan kompetisi pembuatan media pembelajaran berbasis komputer, tetapi untuk program pelatihan maupun pendampingannya belum ada. Penyebab lainnya karena masing-masing siswa sudah memiliki atau memegang buku seni budaya dan keterampilan, jadi sudah dianggap mengerti. Padahal kita tahu, semua anak memiliki sifat yang tidak sama. Banyak dari peserta didik yang tidak suka membaca dan masih suka bermain, maka perlu bimbingan dari guru (Rusdewanti & Gafur, 2014). Guru memegang peran penting sebagai pendidik profesional yang harus mampu menjalankan fungsinya secara efektif. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, baik guru maupun peserta didik menjadi lebih mudah dalam menyampaikan serta menyerap materi yang sedang dipelajari. Hampir setiap mata pelajaran di sekolah dapat memanfaatkan media tersebut untuk mendukung kegiatan belajar di kelas, terlebih untuk mata pelajaran seni budaya (Effanne & Adri, 2022).

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan penerapan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru Seni Budaya SMA Negeri di Kabupaten Padang Pariaman. Kegiatan melibatkan 20 orang guru Seni Budaya dan dilaksanakan di SMAN 1 Nan Sabaris. Tahapan kegiatan berlangsung pada 20 Juli–25 Agustus 2025, yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan tatap muka pada 7–25 Agustus 2025, dan penyelesaian kegiatan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim pelaksana dengan pihak terkait dan ketua kelompok Musyawarah Kerja Kepala Sekolah (MKKS) SMA Negeri Kabupaten Padang Pariaman. Koordinasi dilakukan untuk menentukan waktu, tempat, jumlah peserta, materi, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Pada tahap ini, tim juga menyiapkan materi pelatihan dan perangkat yang diperlukan untuk praktik pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan diskusi awal dengan peserta untuk mengetahui pengalaman mereka dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Berdasarkan diskusi awal tersebut, sebagian besar peserta belum dapat menjelaskan penggunaan Canva untuk merancang media pembelajaran. Temuan awal ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi dan bentuk pendampingan selama pelatihan.

Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui empat metode, yaitu ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik langsung.

1. Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan konsep dasar media pembelajaran digital serta pengenalan Canva sebagai salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran. Materi disampaikan oleh instruktur yang memiliki kompetensi di bidang media pembelajaran dan desain komunikasi visual.

2. Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan untuk memperagakan secara langsung tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Instruktur menunjukkan proses mulai dari pemilihan desain, penyusunan materi, penggunaan elemen visual, pengaturan tampilan, hingga penyelesaian produk media pembelajaran.

3. Tanya jawab

Metode tanya jawab digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta menyampaikan pertanyaan, mendiskusikan kendala yang ditemui selama kegiatan, dan memperoleh penjelasan dari instruktur. Tanya jawab dilakukan selama penyampaian materi maupun ketika peserta melakukan praktik.

4. Praktik langsung

Setelah memperoleh materi dan demonstrasi, peserta melakukan praktik secara langsung menggunakan Canva. Peserta merancang media pembelajaran sesuai dengan materi Seni Budaya yang diajarkan di sekolah masing-masing. Selama praktik, instruktur dan tim pelaksana memberikan pendampingan apabila peserta mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi maupun menyusun media pembelajaran.

Tahap Pengembangan Produk

Pada tahap ini, peserta mengembangkan hasil praktik menjadi produk media pembelajaran digital menggunakan Canva. Produk disusun berdasarkan materi pembelajaran Seni Budaya yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta. Produk yang dihasilkan kemudian digunakan sebagai luaran kegiatan dan menjadi contoh penerapan media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru.

Pemantauan Kegiatan

Pemantauan kegiatan dilakukan selama proses pelatihan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta dalam mengikuti kegiatan, kemampuan peserta mengikuti tahapan praktik, serta produk media pembelajaran yang dihasilkan. Pemantauan ini bersifat deskriptif dan tidak menggunakan instrumen pengukuran kompetensi secara kuantitatif.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan dilihat dari keterlaksanaan tahapan pelatihan, keterlibatan peserta selama kegiatan, kemampuan peserta mengikuti praktik, dan tersedianya produk media pembelajaran digital yang dihasilkan peserta. Kegiatan ini tidak menggunakan pre-test, post-test, maupun instrumen khusus untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta secara kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru Seni Budaya SMA Negeri di Kabupaten Padang Pariaman telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Kegiatan melibatkan 20 orang guru Seni Budaya dan dilaksanakan di

SMAN 1 Nan Sabaris. Rangkaian kegiatan berlangsung pada 20 Juli–25 Agustus 2025, yang terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan tatap muka, praktik pengembangan media, serta penyelesaian kegiatan. Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak terkait untuk menentukan peserta, waktu, tempat, materi, dan teknis pelaksanaan kegiatan.

Hasil diskusi awal menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum mampu menjelaskan secara baik penggunaan Canva untuk merancang media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan terhadap kegiatan pelatihan yang tidak hanya memberikan pemahaman mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga memberikan pengalaman praktik kepada guru. Kebutuhan tersebut sejalan dengan pentingnya pemanfaatan teknologi sebagai salah satu alternatif media komunikasi dalam menyampaikan informasi pembelajaran kepada guru dan peserta didik (Rohman & Mutmainah, 2015). Selain itu, kemampuan guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran perlu terus diperkuat karena kesesuaian antara kompetensi guru, materi yang diajarkan, dan strategi pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mendukung kualitas proses pembelajaran (Baniati et al., 2023).

Pelaksanaan pelatihan menggunakan empat metode utama, yaitu ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik langsung. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman mengenai konsep dasar media pembelajaran digital dan pengenalan Canva. Selanjutnya, metode demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan tahapan pembuatan media secara langsung, mulai dari memilih desain, menyusun materi, menggunakan elemen visual, mengatur tampilan, hingga menyelesaikan produk. Setelah memperoleh penjelasan dan demonstrasi, peserta melakukan praktik secara langsung dengan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan materi Seni Budaya yang diajarkan.

Penggunaan metode demonstrasi dan praktik langsung menjadi bagian penting dalam kegiatan karena peserta tidak hanya menerima informasi secara teoritis, tetapi juga memperoleh kesempatan untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan. Pendekatan tersebut sesuai dengan karakteristik pengembangan keterampilan penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan pengalaman langsung dalam mengoperasikan perangkat dan menyusun materi. Hal ini juga sejalan dengan kegiatan pelatihan pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital yang dilakukan oleh Helmie et al. (2022), yang menempatkan pengalaman praktik sebagai bagian penting dalam pengembangan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran.



Gambar 1. SMAN 1 Nan Sabaris
Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Kemampuan Peserta dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Digital

Setelah memperoleh materi dan mengikuti demonstrasi, peserta melakukan praktik pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva. Setiap peserta diarahkan untuk menyusun media berdasarkan materi Seni Budaya yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah masing-masing. Hasil pemantauan menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti tahapan praktik yang diberikan oleh instruktur dan mulai mampu menerapkan fitur Canva dalam penyusunan media pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan materi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

Kemampuan peserta dalam menghasilkan produk menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah memberikan pengalaman praktis dalam pemanfaatan teknologi digital. Hal ini penting karena media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga dapat membantu menghadirkan informasi dalam bentuk visual, teks, gambar, suara, maupun unsur multimedia lainnya. Kurniawati dan Nita (2018) menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia dapat menjadi salah satu alternatif untuk memberikan inovasi dalam pembelajaran dan mendukung pemahaman terhadap materi. Dengan demikian, kemampuan guru dalam merancang media digital merupakan keterampilan yang relevan untuk mendukung pembelajaran yang lebih variatif.

Dalam konteks pembelajaran Seni Budaya, penggunaan media digital juga memiliki relevansi yang kuat karena materi Seni Budaya memiliki karakteristik yang membutuhkan penyajian visual dan contoh yang konkret. Materi seni dapat lebih mudah dikomunikasikan melalui kombinasi gambar, teks, video, maupun unsur visual lainnya. Rusdewanti dan Gafur (2014) menunjukkan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran seni musik, sedangkan Effanne dan Adri (2022) membahas pemanfaatan media berbasis video dalam pembelajaran Seni Budaya untuk mendukung minat siswa. Temuan tersebut memperkuat bahwa penggunaan media digital dapat menjadi alternatif untuk memperkaya penyajian materi Seni Budaya.

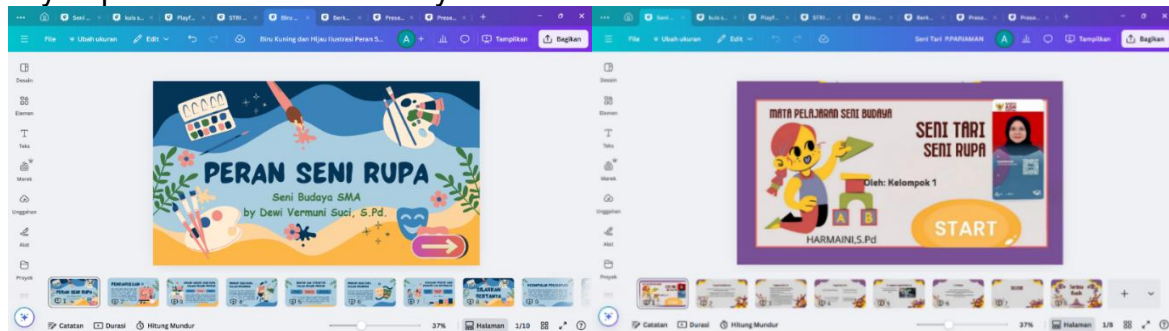
Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Salah satu luaran utama kegiatan adalah tersedianya produk media pembelajaran digital yang dikembangkan oleh peserta. Berdasarkan hasil praktik, guru dapat menyusun media pembelajaran menggunakan Canva sesuai dengan materi yang diampu. Produk tersebut menjadi bukti bahwa peserta tidak hanya mengikuti penyampaian materi, tetapi juga mampu menerapkan tahapan yang telah diberikan selama pelatihan.

Produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini memiliki nilai praktis karena dapat dikembangkan lebih lanjut oleh guru sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Guru dapat melakukan perubahan terhadap isi, gambar, tata letak, dan unsur visual lainnya sehingga media yang dibuat dapat disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik. Dengan demikian, pelatihan tidak berhenti pada pengenalan aplikasi, tetapi diarahkan pada kemampuan peserta menghasilkan media yang dapat digunakan sebagai bagian dari kegiatan pembelajaran.

Pemanfaatan multimedia dalam pembelajaran juga memberikan peluang bagi guru untuk menyajikan materi secara lebih beragam. Kurniawati dan Nita (2018) menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia dapat dikembangkan sebagai inovasi dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Seni Budaya, keberagaman bentuk penyajian tersebut menjadi penting karena materi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan pemahaman konsep, tetapi juga berkaitan dengan

pengalaman visual dan praktik seni. Oleh sebab itu, kemampuan guru mengembangkan media digital dapat menjadi salah satu bentuk inovasi dalam penyampaian materi Seni Budaya.



Gambar 2. Produk Media Pembelajaran Digital Guru

Respons dan Keterlibatan Peserta

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik. Peserta mengikuti penyampaian materi, memperhatikan demonstrasi, mengajukan pertanyaan, serta melakukan praktik pembuatan media. Keterlibatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan yang menggabungkan penjelasan, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik dapat diterima oleh peserta. Berdasarkan hasil pemantauan, peserta menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pelatihan dan menyelesaikan produk media pembelajaran yang dikembangkan.

Keterlibatan peserta menjadi aspek penting karena keberhasilan pelatihan tidak hanya ditentukan oleh penyampaian materi, tetapi juga oleh kesempatan peserta untuk mencoba dan memperoleh pendampingan ketika mengalami kesulitan. Dalam kegiatan ini, instruktur dan tim pelaksana memberikan pendampingan selama praktik sehingga peserta dapat mengikuti tahapan penggunaan Canva secara bertahap. Model pendampingan seperti ini memungkinkan peserta memperoleh pengalaman langsung dalam mengatasi kendala ketika merancang media pembelajaran.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pelatihan teknologi bagi guru sebaiknya diarahkan pada kebutuhan nyata dalam pembelajaran. Guru tidak hanya diperkenalkan pada aplikasi, tetapi langsung diarahkan untuk menghasilkan media sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan tersebut menjadi penting karena media pembelajaran yang dikembangkan perlu memiliki keterkaitan dengan materi dan tujuan pembelajaran. Rohman dan Mutmainah (2015) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dapat digunakan sebagai media untuk mendukung penyampaian informasi dalam pembelajaran, sedangkan Baniati et al. (2023) menekankan pentingnya kesesuaian kompetensi guru dengan tugas mengajar.



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Narasumber

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Berdasarkan hasil pelaksanaan, tujuan kegiatan telah tercapai pada aspek pemberian pengalaman dan keterampilan praktis kepada guru dalam merancang media pembelajaran digital menggunakan Canva. Peserta dapat mengikuti tahapan pelatihan dan menghasilkan produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran Seni Budaya. Dengan demikian, luaran utama kegiatan berupa pengalaman praktik guru dan produk media pembelajaran digital telah tercapai.

Meskipun demikian, keberhasilan kegiatan perlu dipahami dalam batasan data yang tersedia. Kegiatan ini tidak menggunakan pre-test, post-test, angket kepuasan, ataupun instrumen penilaian kompetensi yang terukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi guru secara statistik. Kesimpulan yang dapat ditarik adalah bahwa kegiatan telah memberikan pengalaman praktik dan menghasilkan produk media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan lebih lanjut oleh peserta.

Keterbatasan tersebut menjadi dasar penting untuk pengembangan kegiatan berikutnya. Evaluasi lanjutan dapat dilakukan dengan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan pengetahuan peserta, rubrik penilaian produk untuk menilai kualitas media yang dihasilkan, serta angket respons untuk mengetahui tingkat kebermanfaatan pelatihan bagi peserta. Selain itu, pendampingan setelah pelatihan diperlukan untuk mengetahui apakah media yang telah dibuat benar-benar digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk media pembelajaran digital, tetapi juga menjadi langkah awal dalam mendorong guru Seni Budaya untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Penggunaan multimedia dan media digital yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran berpotensi memperkaya pengalaman belajar peserta didik. Namun, untuk memastikan dampaknya terhadap proses dan hasil belajar, diperlukan kegiatan lanjutan yang dilengkapi dengan evaluasi implementasi media di kelas.



Gambar 4. Foto Bersama

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru Seni Budaya SMA Negeri se-Kabupaten Padang Pariaman telah memberikan pengalaman praktik kepada peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran. Kegiatan yang

melibatkan 20 guru Seni Budaya dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, tanya jawab, dan praktik langsung.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, peserta dapat mengikuti tahapan yang diberikan oleh instruktur dan menghasilkan berbagai produk media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampu. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa guru telah memperoleh pengalaman dalam mengembangkan bahan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital dan Canva.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan dapat menjadi salah satu upaya untuk mendukung guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital pada pembelajaran Seni Budaya. Namun, karena kegiatan ini tidak menggunakan evaluasi formal berupa pre-test dan post-test atau instrumen pengukuran kompetensi, peningkatan kompetensi peserta secara kuantitatif serta dampak jangka panjang terhadap praktik pembelajaran belum dapat disimpulkan. Kegiatan lanjutan berupa pendampingan dan evaluasi implementasi media pembelajaran di kelas disarankan untuk mengetahui keberlanjutan pemanfaatan media yang telah dikembangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afdal, Z., & Febliza, A. (2022). Module with electronic project-based learning. In *Proceedings of the Eighth Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-8 2021)* (Vol. 222, pp. 644–648). Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220702.095>
- [2] Baniati, H., Isnaini, M., & Fauzi, M. (2023). Problematika tugas mengajar dengan bidang keahlian guru. *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3), 558–568.
- [3] Effanne, A., & Adri, H. T. (2022). Efektifitas media pembelajaran berbasis video dalam mengembangkan minat siswa terhadap pembelajaran Seni Budaya. *Journal of Education Research*, 1(2), 153–157. <http://pedirresearchinstitute.or.id/index.php/THEJOER/article/view/138>
- [4] Helmie, J., Nurviyani, V., Ristiani, I., Taufik, M. S., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan implementasi virtual reality (VR) sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru-guru SD di Kec. Cipanas. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(1), 34–40. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.170>
- [5] Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- [6] Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran Sistem Operasi Jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1), 15–20. <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- [7] Lestari, I. (2013). *Pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi*. Akademi Permata.
- [8] Rahdiyanta, D. (2012). *Teknik penyusunan modul*. Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/dr-dwirahdiyanta-mpd/20-teknik-penyusunan-modul.pdf>
- [9] Ratnaningrum, I., Jazuli, M., Raharjo, T. J., & Widodo, W. (2023). Inovasi media pembelajaran seni berbasis artificial intelligence di era globalisasi. *Prosiding*

- | | <i>Seminar</i> | <i>Nasional</i> | <i>Pascasarjana</i> | <i>UNNES.</i> |
|------|---|-----------------|---------------------|---------------|
| | http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes | | | |
| [10] | Rohman, M. A., & Mutmainah, S. (2015). Pengembangan media permainan monopoli dalam pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan kelas VI SDN Tanamera I. <i>Jurnal Pendidikan Seni Rupa</i> , 3(1), 47–56. | | | |
| [11] | Rusdewanti, P. P., & Gafur, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran interaktif seni musik untuk siswa SMP. <i>Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan</i> , 1(2), 153–164. | | | |
| [12] | Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. <i>Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP</i> , 2(1), 470–477. | | | |
| [13] | Sarwono, R. (2022). Pengembangan Bandicam berbasis PowerPoint sebagai media pembelajaran seni rupa PGSD [Development of PowerPoint-based Bandicam learning media in PGSD Fine Arts course]. <i>Scholarly Journal of Education and Culture</i> , 12(3), 69–73. | | | |