



Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Canva bagi Guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

(Workshop on Creating Student Worksheets Using Canva for Teachers of SMP Negeri 13 Kota Bengkulu)

**Siti Meizhuri Aulia Putri^{1*}, Siska Silviana Br Gultom², Nessa Alvionita³,
Widiya N. Rosari⁴**

^{1,2}Program Studi Pendidikan IPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Muara Bangka Hulu, Bengkulu

³Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bengkulu, Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Muara Bangka Hulu, Bengkulu

⁴Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Bengkulu, Jl. WR. Supratman, Kandang Limun, Muara Bangka Hulu, Bengkulu

*email: auliameizhuri@gmail.com

Diterima: 14 November 2024, Diperbaiki: 10 Desember 2024, Disetujui: 15 Januari 2025

Abstract. *In the digital era, teachers are required to develop interactive and digital-based learning materials. One platform that can be used is Canva. Canva is a highly popular design platform due to its wide range of available templates. The aim of this activity is to improve the skills of teachers in designing digital-based learning media. Three methods were used in this activity, namely planning, implementation, and evaluation stages. The activity proceeded smoothly. However, some participants did not bring their laptops, resulting in the direct training for creating learning worksheets not being conducted. Nevertheless, the participants remained enthusiastic throughout the activity. It is hoped that for the next training session, participants will bring their laptop to ensure the achievement of the planned objectives.*

Keywords: *Canva, student worksheets, teacher, workshop*

Abstrak. Di era digital, guru dituntut untuk mengembangkan perangkat pembelajaran yang interaktif dan berbasis digital. Salah satu platform yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain yang sangat populer karena memiliki beragam template yang dapat digunakan. Tujuan diadakan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital. Ada tiga metode yang dilakukan dalam kegiatan ini, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini berjalan dengan lancar. Namun, beberapa peserta tidak membawa laptop, sehingga tidak terlaksananya pelatihan pembuatan LKPD secara langsung. Walaupun demikian, peserta tetap antusias mengikuti kegiatan dari awal hingga akhir. Diharapkan untuk pelatihan berikutnya, peserta dapat membawalaptop agar tercapainya tujuan kegiatan yang telah direncanakan.

Kata kunci: Canva, guru, LKPD, sosialisasi

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan manusia yang berkualitas. Menurut penting dalam menciptakan sumber daya Safaringga et al., (2022) melalui pendidikan

dapat terbentuk generasi bangsa yang tidak hanya unggul secara intelektual tetapi juga memiliki berbagai keterampilan di beragam bidang. Namun, menurut Lestari et al., (2021) kenyataan proses pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang variatif dan cenderung fokus pada hasil ujian membuat siswa dan siswi tidak mendapatkan ruang yang cukup untuk berkembang. Kondisi ini tentunya berdampak pada kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan, sehingga diperlukan inovasi dalam pembelajaran guna menghadapi perubahan zaman yang membawa tantangan di berbagai aspek kehidupan. Sebagai langkah solusi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemdikbud) Republik Indonesia memperkenalkan program Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) (Ayuningtyas et al., 2023).

Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM), yang diperkenalkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nadiem Anwar Makarim pada awal 2020, adalah kebijakan yang mencakup seluruh jenjang pendidikan dan melibatkan berbagai elemen pendidikan, termasuk siswa, mahasiswa, guru, dosen, serta tenaga kependidikan. Salah satu program unggulan MBKM di perguruan tinggi adalah Kampus Mengajar, yang dirancang untuk melatih kepemimpinan, membangun karakter, dan memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa. Dalam program ini, mahasiswa berpartisipasi di sekolah, bekerja sama dengan guru, menerapkan metode pembelajaran kreatif, dan menjadi inspirasi bagi siswa. Ruang lingkupnya meliputi penguatan literasi dan numerasi, penerapan teknologi, serta mendukung administrasi sekolah (Ayuningtyaset al., 2023).

Proses pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh pendekatan, metode, dan media yang digunakan. Pemilihan metode dan media yang tepat berdampak pada keberhasilan pembelajaran, yang ditandai dengan capaian belajar siswa dan pemahaman materi. Suharyanto et al.,

(2022) menyatakan, keberhasilan kurikulum membutuhkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kualitas belajar. Pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik bagi siswa (Sari et al., 2021).

Menurut Astuti & Setiawan (2013) dan Prastowo (2015) bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) merupakan bahan ajar cetak berupa lembaran kertas yang berisi materi, ringkasan, dan panduan tugas pembelajaran yang dirancang untuk membantu peserta didik mencapai kompetensi dasar. LKPD berfungsi sebagai alat untuk memahami keterampilan proses dan konsep materi yang dipelajari, serta membantu peserta didik secara sistematis mempelajari konsep melalui kegiatan penyelidikan atau pemecahan masalah. Menurut Astuti & Setiawan, (2013), Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berfungsi sebagai panduan bagi siswa untuk memahami keterampilan proses dan konsep materi secara sistematis. LKPD menjadi alternatif pembelajaran yang efektif karena membantu siswa memperoleh informasi tambahan tentang konsep yang dipelajari.

Pelatihan pembuatan LKPD ini bertujuan untuk mendukung guru dalam menyusun LKPD yang menarik, informatif, serta berbasis lingkungan sekolah dan budaya lokal. LKPD yang dirancang dengan baik diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar, mempermudah pemahaman konsep, dan mendukung pembelajaran berdiferensiasi sesuai Kurikulum Merdeka. Pelatihan ini bertujuan untuk membantu para guru SMPN 13 Kota Bengkulu merancang LKPD yang mengintegrasikan kompetensi siswa dan lingkungan sekolah, mendukung pembelajaran berdiferensiasi (Amintarti et al., 2024).

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan pengguna membuat berbagai material kreatif, seperti *e-modul*, presentasi, video, dan poster, baik melalui *web browser* di laptop maupun aplikasi di

ponsel. Aplikasi ini menyediakan template menarik yang cocok untuk pemula. Tanjung dan Faiza (2019) melaporkan bahwa Canva membantu guru mendesain media pembelajaran secara efisien dan menarik. Dengan tampilan yang interaktif, seperti teks, animasi, dan grafik, Canva juga mempermudah siswa memahami materi dan meningkatkan fokus mereka selama pembelajaran (Sari et al., 2021).

Sari (2018); Anshori (2020); dan Faisal (2020) melaporkan bahwa, kemajuan teknologi mendorong pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan. Di era digital, guru dan tenaga kependidikan diharapkan mampu memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk menciptakan pembelajaran daring yang menarik dan interaktif. Tantangan ini semakin relevan di era Revolusi Industri 4.0, di mana inovasi teknologi digital diperlukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi, terutama di bidang komputer, mendukung kemajuan berbagai disiplin ilmu (Akbar & Noviani, 2019; Hanila & Alghaffaru, 2023). Guru profesional dituntut untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan berbasis digital, karena bahan ajar memainkan peran penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Keterampilan ini menjadi kebutuhan utama bagi pendidik di era Revolusi Industri 4.0 (Ristiawan et al., 2023).

Dalam pembuatan media pendidikan, terdapat berbagai pilihan platform yang dapat digunakan, salah satunya adalah Canva. Menurut Muhafid (2023) Canva merupakan platform populer yang sangat mudah digunakan untuk membuat berbagai desain, seperti gambar dan kreasi grafis. Menurut Mulyawati (2022) platform ini juga menyediakan layanan berbasis online yang gratis, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru untuk merancang media pembelajaran. Selain itu, Canva menawarkan berbagai template desain gratis yang dapat digunakan untuk mempercantik hasil karya. Platform ini memungkinkan pengguna untuk

membuat poster, selebaran, brosur, hingga media pembelajaran. Secara umum, Canva memiliki banyak keuntungan sebagai alat untuk pembelajaran. Beragam template yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk membuat presentasi, lembar kerja, poster, kartu rangkuman, desain kartu belajar, dan berbagai kebutuhan pembelajaran lainnya.

Menurut Lestari (2022), terdapat beberapa kelebihan Canva sebagai media pembelajaran digital, antara lain:

1. Tampilan sederhana memudahkan pengguna untuk menggunakannya.
2. Banyak free template yang dapat diedit.
3. Tidak perlu menginstall aplikasi ke laptop cukup menggunakan link canva.com pada web browser.
4. Canva bisa di-download melalui aplikasi playstore bagi pengguna mobile phone.
5. Canva bisa digunakan sebagai alat belajar ataupun sebagai media pembelajaran.
6. Memudahkan Peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
7. Dengan menggunakan canva di telepon seluler dapat menghemat waktu penggunaannya.
8. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif.

Berdasarkan hasil dari observasi dan diskusi dengan sejumlah guru di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, beberapa guru masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan media pembelajaran inovatif. Kesulitan tersebut meliputi pembuatan penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan tema bahan ajar menggunakan platform berbasis digital. Oleh karena itu, diperlukan peningkatan kemampuan guru, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran digital, agar strategi pembelajaran dapat diimplementasikan secara optimal dan efektivitas penyampaian konsep pembelajaran di kelas dapat ditingkatkan. Secara rinci, beberapa permasalahan yang teridentifikasi selama proses pembelajaran di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yaitu

sebagai berikut:

1. Rata-rata guru tidak mengembangkan bahan ajar sendiri, yaitu hanya dengan menggunakan buku LKS (Lembar Kerja Siswa).
2. Guru belum memiliki kemampuan dalam menggunakan bahan ajar digital.
3. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar terutama Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan menggunakan media pembelajaran digital.
4. Guru belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan bahan ajar digital yang menunjang pembelajaran kontemporer.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu akan

dilakukan dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, dengan fokus pada pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan para guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital (Ristiawan et al., 2023).

METODE KEGIATAN

Kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD dilaksanakan secara hibrid. Kegiatan tatap muka diselenggarakan di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, sedangkan kegiatan daring melalui Google Meet. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, pihak panitia melakukan observasi di dalam kelas tentang penggunaan LKPD. Berdasarkan hasil observasi, pihak panitia menemukan salah satu masalah terkait kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar terutama LKPD dengan menggunakan media pembelajaran digital, seperti Canva. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pihak panitia meminta izin kepada pihak sekolah untuk melaksanakan sosialisasi pembuatan LKPD di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Harapannya, dengan dilaksanakan sosialisasi tersebut dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan menyajikan LKPD yang interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa-siswi SMP, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan, narasumber

memaparkan materi singkat terkait pengertian LKPD, tujuan pembuatan LKPD, syarat penyusunan LKPD, dan langkah-langkah pembuatan LKPD. Narasumber juga memaparkan tentang platform Canva yang dapat diakses menggunakan website, fitur-fitur yang ada di Canva, serta template-template LKPD yang dapat digunakan.

3. Tahap Evaluasi

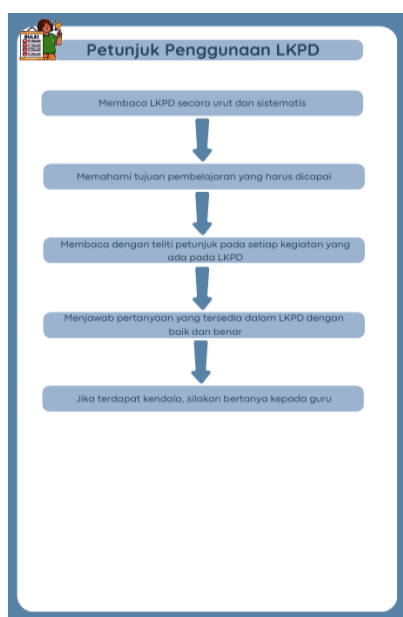
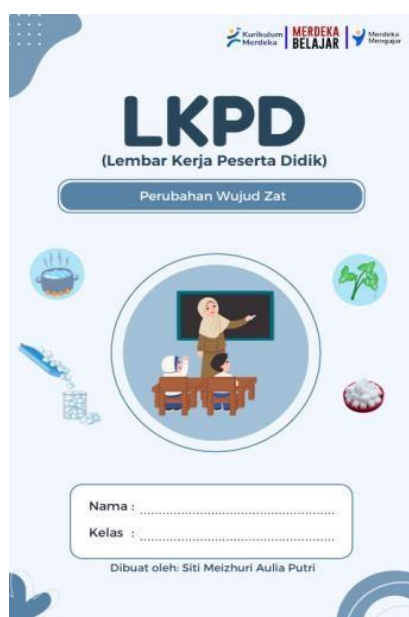
Pada tahap terakhir dilakukan *sharing session* yang membahas pengalaman terkait penggunaan Canva dan sesi tanya jawab yang diajukan kepada peserta untuk narasumber.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan LKPD bagi guru dilakukan di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, Kecamatan Ratu Samban, pada hari Jumat, 8 November 2024. Pelaksanaan kegiatan ini dimulai pada pukul 14.00 s/d 15.30 WIB. Peserta sosialisasi pembuatan LKPD ini

terdiri dari peserta *online* dan *offline*. Peserta *offline* yaitu guru-guru mata pelajaran beserta kepala SMP Negeri 13 Kota Bengkulu yang mencapai 34 orang, sedangkan peserta *online* yaitu guru-guru yang merupakan anggota KOMBEL (Komunitas Belajar). Narasumber sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan canva ini merupakan seorang mahasiswi Universitas Bengkulu yaitu Siti Meizhuri Aulia Putri yang mengetahui tentang pembuatan LKPD secara kreatif dan inovatif melalui canva. Adapun tujuan dari sosialisasi pembuatan

LKPD menggunakan canva ini yaitu, menyajikan bahan ajar yang memudahkan siswa untuk memahami materi yang diberikan, menyajikan tugas-tugas guna penguasaan siswa terhadap materi yang diberikan, melatih kemandirian belajar, dan memudahkan pendidik dalam memberikan tugas. Di bawah ini merupakan contoh rancangan LKPD yang telah disiapkan narasumber dalam kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan canva bagi guru di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu.



Perubahan Wujud Zat

Setiap benda memiliki wujud yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perubahan wujud yang terjadi pada tiap benda pun akan berbeda. Ada enam perubahan wujud benda, yaitu sebagai berikut.

- 1. Mencair**
Mencair adalah perubahan wujud benda dari padat ke cair. Contohnya, ketika kita memiliki minuman dingin dengan es batu. Kemudian, kita tinggalkan cukup lama, es batu tersebut akan menghilang karena es tersebut menyatu dengan air minuman. Umumnya, proses mencair ini terjadi ketika partikel padat pada es batu terpapar dengan suhu yang cukup tinggi atau panas. Suhu tersebut membuat partikel padat perlahan merenggang hingga menjadi cair.
- 2. Menguap**
Menguap adalah perubahan wujud benda dari cair ke gas. Contohnya, saat sedang memasak air di panci. Ketika suhu semakin tinggi, biasanya akan keluar uap air dari panci tersebut yang menandakan bahwa sebagian partikel air berubah menjadi gas. Proses menguap ini terjadi ketika partikel cair yang cukup renggang terpapar dengan suhu tinggi. Suhu tersebut akan membuat partikel cair menjadi semakin renggang dan membentuk uap air.
- 3. Mengkristal**
Mengkristal adalah perubahan wujud benda dari gas ke padat. Peristiwa ini terjadi karena adanya perubahan suhu dan tekanan, sehingga molekulnya bergerak lambat serta terorganisir membentuk kristal.

Gambar 1. Proses Mencair
Sumber: Canva

Gambar 2. Proses Menguap
Sumber: Canva

Gambar 3. Proses Mengkristal
Sumber: Canva

Gambar 4. Proses Menyublim
Sumber: ruparupa.com

Perubahan Wujud Zat

- 4. Menyublim**
Menyublim adalah perubahan wujud benda dari padat ke gas. Contoh perubahan dari padat ke gas adalah kapur barus yang kita tinggalkan di kamar mandi atau lemari. Kapur barus tersebut lama-kelamaan akan mengecil, bahkan menghilang. Hal ini terjadi karena kapur barus yang padat itu perlahan berubah menjadi gas.
- 5. Mengembun**
Mengembun adalah perubahan wujud benda dari gas ke cair. Contohnya adalah embun yang kita temui di pagi hari. Biasanya ketika matahari baru terbit, daun-daun di depan rumah kita memiliki titik-titik air. Titik-titik air tersebut adalah embun. Proses pengembunan ini terjadi ketika uap air mengenai permukaan yang dingin. Biasanya, suhu di pagi hari masih cukup rendah sehingga benda-benda di luar ruangan juga menjadi dingin. Salah satunya adalah dedaunan di depan rumah. Uap air yang beterbangan di luar ruangan akan menempel pada permukaan daun yang dingin. Perubahan suhu tersebut akhirnya membuat uap air berubah menjadi tetesan air atau embun.
- 6. Membeku**
Membeku adalah perubahan wujud benda dari cair ke padat. Contohnya, ketika membuat es batu dimasukkan ke dalam kulkas atau freezer. Setelah ditinggalkan cukup lama, air di dalam cetakan akan mengeras menjadi balok es batu. Hal ini terjadi karena suhu rendah dan dingin di dalam freezer. Suhu dingin ini membuat partikel air yang renggang akhirnya merapat satu sama lain dan membentuk suatu padatan.

Gambar 5. Proses Mengembun
Sumber: Canva

Gambar 6. Proses Membeku
Sumber: Canva

Latihan Soal

Perubahan Wujud Zat

Tuliskan nama perubahan yang ada pada setiap gambar!

Kerjakan sesuai kemampuanmu, ya!

Nilai

Gambar 2. Rancangan LKPD yang Telah Dibuat Narasumber

Sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu ini terbagi menjadi 4 sesi kegiatan. Sesi pertama adalah sesi kata sambutan. Pada sesi ini ketua KOMBEL (Komunitas Belajar) menyampaikan kata sambutan tentang tujuan dilaksanakannya sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva ini, tujuannya agar guru dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dan meningkatkan keterampilan guru.

Sesi kedua adalah penyampaian

materi yang bertujuan untuk memberikan pemahaman yang baik tentang pembelajaran berdiferensiasi dalam kurikulum merdeka kepada seluruh peserta kegiatan. Pada sesi ini diawali dengan pemaparan materi tentang aplikasi Canva. Pemateri menyampaikan materi kepada peserta berupa pengertian LKPD, tujuan LKPD, syarat penyusunan LKPD, dan langkah-langkah pembuatan LKPD pada Canva.



Gambar 3. Penyampaian Kata Sambutan Ketua KOMBEL

Selain itu, dalam materi yang dibawakan oleh narasumber, diharapkan dapat memicu kesadaran bahwa pentingnya mengkombinasikan pembuatan media ajar dengan teknologi di zaman sekarang untuk memaksimalkan literasi teknologi yang berimplikasi pada pemanfaatan aplikasi-aplikasi pembelajaran digital, salah satunya adalah Canva. Teknologi dalam pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat besar untuk mempermudah implementasi kurikulum merdeka yang tidak hanya berperan dalam proses perencanaan, tetapi

juga berperan dalam pengelolaan pembelajaran, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran, pengembangan, dan proses penilaian pembelajaran (Purwowidodo & Zaini, 2023; Rahmawati et al., 2023). Teknologi dalam pembelajaran ini juga memiliki peranan yang besar dalam peningkatan literasi, numerasi, dan survei karakter sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, memiliki jangkauan yang luas, lebih cepat, dan meningkatkan kebermaknaannya dalam proses pembelajaran (Wiyono et al., 2024).



Gambar 4. Penyampaian Materi

Sesi ketiga adalah sesi tanya jawab (*sharing session*). Pada sesi ini dilaksanakan setelah tahapan pemaparan materi. Pada tahap ini, peserta dipersilakan untuk memberikan pertanyaan lebih lanjut kepada

narasumber berkaitan dengan materi yang telah diberikan atau mengonfirmasi pemahaman peserta dalam proses pembuatan LKPD pada aplikasi Canva.



Gambar 5. Guru Bertanya Kepada Narasumber

Sesi selanjutnya adalah sesi penutup di mana berakhirnya rangkaian kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Setelah kegiatan berakhir,

terdapat beberapa evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva untuk guru di SMP Negeri 13 Kota Bengkulu ini, antara lain:

1. Waktu pelaksanaan sosialisasi cukup optimal, materi yang disajikan lengkap, dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait dengan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. Pada sesi ketiga ini diskusi berjalan dengan baik.
2. Beberapa peserta tidak membawa laptop saat mengikuti sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva, sehingga terkendala dan tidak terlaksananya pelatihan pembuatan LKPD menggunakan Canva.
3. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. Beberapa peserta sosialisasi ada yang tidak tahu mengenai fitur berbayar dan tidak berbayar.
5. Peserta sosialisasi mengusulkan diadakan pelatihan kembali mengenai pembuatan LKPD menggunakan Canva di lain hari.

Pembuatan LKPD menggunakan Canva ini ternyata memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang dialami. Kelebihannya yaitu terdapat banyak template menarik yang bisa digunakan guru untuk membuat LKPD, memudahkan guru untuk membuat LKPD, meningkatkan ketertarikan siswa dalam mengisi LKPD, serta terciptanya LKPD yang interaktif dan menarik. Kekurangan dari pembuatan LKPD menggunakan Canva ini yaitu hanya dapat diakses secara *online*, adanya template berbayar yang ditandai dengan simbol mahkota, terakhir terlalu rumit digunakan dari handphone sehingga lebih nyaman mengaksesnya lewat desktop (laptop/komputer).

Secara keseluruhan kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berjalan dengan lancar tanpa adanya hambatan yang berat. Guru-guru merasa antusias dan terbantu dengan adanya sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva ini. Diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat

meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru, terutama bagi guru yang sudah cukup tua dan kesulitan dalam membuat LKPD menggunakan teknologi seperti Canva.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi sosialisasi, *sharing session*, dan evaluasi, maka dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan ini guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan perangkat pembelajaran dengan Canva. Keberhasilan kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva telah dilaksanakan secara baik dengan mengenalkan aplikasi pembuatan LKPD interaktif kepada para guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. Peserta kegiatan begitu antusias mengikuti kegiatan dari sesi pertama hingga sesi akhir sehingga diharapkan para peserta sosialisasi termotivasi untuk terus mengembangkan dan mengimplementasikan LKPD yang menarik, interaktif, dan informatif dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka.

Terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan lagi setelah dilaksanakannya kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu, sebagai berikut

1. Dengan memanfaatkan teknologi Canva, guru dapat membuat LKPD yang kreatif serta dapat diaplikasikan dalam proses pembelajaran.
2. Diharapkan kepada peserta yang mengikuti sosialisasi ini agar ke depannya dapat membawa laptop saat adanya kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru agar dapat mempraktikkan secara langsung cara pembuatannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim KKN MBKM UNIB 103 mengucapkan terima kasih kepada kepala SMP Negeri 13 Kota Bengkulu beserta dewan guru karena telah memfasilitasi

kegiatan sosialisasi ini dan telah mengikuti kegiatan sosialisasi pembuatan LKPD menggunakan Canva bagi guru ini dengan baik dan antusias.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang.
- Amintarti, S., Zaini, M., Ajizah, A., & Nurtamara, L. (2024). Pelatihan Pembuatan LKPD Elektronik Berbasis Kompetensi Siswa dan Lingkungan Sekolah kepada Guru Biologi SMA/ sederajat. *Jurnal Pengabdian ILUNG (Inovasi Lahan Basah Unggul)*, 3(3), 587–598. <https://doi.org/10.20527/ilung.v3i3.11624>
- Astuti, Y., & Setiawan, B. (2013). Pengembangan lembar kerja siswa (LKS) berbasis pendekatan inkuiri terbimbing dalam pembelajaran kooperatif pada materi kalor. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 2(1).
- Ayuningtyas, V., Oktivani, I., Muliya, I. C., Wulandari, I. D., Halimatussyadiyah, H., Nabila, H. F., & Riskia, G. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Keterampilan Guru SMP dalam Membuat LKPD. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1797–1807. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.12868>
- Bela, N., & Ferawaty, L. (2023). Pelatihan Pembuatan E-LKPD Melalui Liveworheets dan Canva di SMPN 3 Merauke. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 3(1), 14–24.
- Hanila, S., & Alghaffaru, M. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Artificial Intelligence (AI) Terhadap Perkembangan Teknologi Pada Pembelajaran Siswa Sma 10 Sukarami Kota Bengkulu. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(2), 221–226–221–226.
- Lestari, S., Fatonah, K., & Halim, A. (2021). Mewujudkan merdeka belajar: Studi kasus program kampus mengajar di sekolah dasar swasta di Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426–6438.
- Madang, K., Tibrani, M. M., Susanti, R., Amizera, S., & Permata, S. (2024). Pelatihan Pembuatan E-LKPD Berdiferensiasi Berbasis Liveworheet bagi Guru IPA di Musi Banyuasin untuk Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 41–50.
- Purwowidodo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan Praktik Model Pembelajaran Berdiferensiasi Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Yogyakarta: Penebar Media Pustaka, 65.
- Rahmawati, H., Iskandar, S., Rosmana, P., Nabilah, A. P., Rahmawati, A., Herlina, P., & Agustiani, N. (2023). Peran Guru Penggerak Terhadap Penerapan Pembelajaran Kurikulum Merdeka Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), Article 2.
- Ristiawan, R., Dwitianti, N., & Selvia, N. (2023). Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital bagi Guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi. *Kapas : Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 242–250.
- Safaringga, V., Lestari, W. D., & Aeni, A. N. (2022). Implementasi program kampus mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3514–3525.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–

2013.

<https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>

Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi "Canva" Pada Smp Pgri 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177.

Wiyono, K., Zulkardi, Z., Madang, K., Suhery, T., Yusup, M., Effendi, E., Hapizah, H., Anwar, Y., Meryansumayeka, M., & Shahrill, M. (2024). The preliminary prototype of learning material based on STEM framework in renewable energy topic. *AIP Conference Proceedings*, 3052(1).