

**PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF DAN INFORMATIF  
BAGI GURU SMP IT NURUL YAQIN KABUPATEN SORONG**

**Doni Sudibyo\*1, Haryo Franky Souisa\*2, Novela Lince Sanadi\*3**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nani Bili Nusantara

Email: <sup>\*1</sup>donisud06@gmail.com, <sup>\*2</sup>souisaharyo@gmail.com, <sup>\*3</sup>novelasanadi@gmail.com

**Abstrak**

*Salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi Informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (teacher centered) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (student centered). Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Pelatihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan informatif bagi guru-guru SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong ini merupakan salah satu alternatif untuk pengembangan kapasitas diri sebagai seorang guru. Selain menyenangkan, pelatihan ini juga sangat diminati oleh para guru semua bidang studi, bahkan para guru-guru juga melakukan pengimbasan kepada peserta didiknya.*

**Kata Kunci:** canva, media pembelajaran inovatif, media pembelajaran informatif, guru

**Abstract**

*One of the challenges for teachers and developers of learning technology to innovate is to create fun and non-boring learning for students. The development of technology and information that is always updated at all times has shifted the role of teachers by themselves from being the sole provider of information in a very conventional environment (teacher centered) to being a learning facilitator that allows students to learn more actively through various sources (student centered). One of the applications that appears on the learning platform used in educational institutions is Canva. Training on the Canva application as an innovative learning media and information for teachers of SMP IT Nurul Yaqin, Sorong is an alternative for developing self-capacity as a teacher. In addition to being fun, this training is also in great demand by teachers of all fields of study, even teachers also provide outreach to their students.*

**Keywords:** Canva, innovative learning media, informative learning media, teachers

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (*teacher centered*) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (*student centered*). Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah *Canva*.

*Canva* adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran jarak jauh penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Indonesia, 2015).

*Canva* adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal. Salah satu situs aplikasi yang memberikan fitur desain gratis untuk

Pendidikan adalah *Canva*. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online. Beragam keuntungan yang bisa digunakan, yaitu banyak template yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari *template* presentasi, membuat poster, membuat lembar kerja, mendesain kartu belajar, kartu rangkuman, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Dengan adanya template, guru tidak perlu lagi untuk mendesain segalanya dari nol. Sehingga akan semakin mudah membuat desain untuk media belajar. Untuk mendukung beragam desain media belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Sehingga, guru tidak perlu menuliskan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat desain poster menjadi penuh dengan kalimat-kalimat panjang. Dengan menggunakan ilustrasi dan ikon yang tersedia, tampilan media belajar menjadi lebih menarik dan mudah sehingga mudah dimengerti banyak murid. Hal yang paling penting di tengah kesulitan ekonomi saat ini, semuanya bisa digunakan dengan gratis. Dengan begitu, setiap institusi pendidikan tidak perlu mengeluarkan terlalu banyak biaya untuk membuat media pembelajaran yang efektif untuk belajar online. Dengan akses gratis, diharapkan institusi pendidikan bisa menggunakannya dengan maksimal. Selain itu, akan ada semakin banyak juga institusi pendidikan di mana pun di dunia yang bisa menggunakannya. Akan ada semakin banyak juga anak-anak yang mendapatkan materi Pendidikan dengan lebih baik sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan di era belajar jarak jauh.

Tidak terkecuali para guru SMP IT Nurul Yaqin Kabupaten Sorong juga merapa perlu adanya pengembangan diri terutama dalam bidang Informasi dan Teknologi yang dapat menunjang proses pembelajaran, sehingga kepala sekolah SMP IT Nurul Yaqin berinisiatuif untuk mengadakan Pelatihan pemanfaatan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan informatif.

## 2. METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah berupa kegiatan pelatihan bagi guru-guru SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong. Langkah – langkah pada kegiatan yang dilakukan selama pengabdian, antara lain :

- 1) Menyusun modul materi Pelatihan Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif bagi Guru-guru SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong. Kegiatan penyusunan oleh Ketua tim dan Anggota tim Pengabdian.
- 2) Membuat rancangan program penerapan Aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran di perangkat computer secara online. Kegiatan pembuatan rancangan program dilakukan oleh Ketua Tim dan Anggota tim Pengabdian.
- 3) Melaksanakan pelatihan sesuai jadwal yang ditentukan. Kegiatan pelaksanaan pelatihan oleh Ketua tim dan Anggota Tim Pengabdian di SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong. sekolah sasaran.
- 4) Melakukan simulasi bagi guru-guru yang telah dilatih untuk menggunakan Aplikasi *Canva* untuk media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu yang disesuaikan dengan Lembar Tugas Kerja (LTK). Kegiatan simulasi oleh Ketua Tim dan Anggota Tim Pengabdian.
- 5) Di akhir kegiatan program pengabdian, diadakan evaluasi melalui angket secara keseluruhan untuk mengetahui tingkat keberhasilan program pelatihan. Kegiatan evaluasi dilakukan oleh Anggota Pengabdian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang Inovatif dan Informatif ini dilaksanakan di SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong pada bulan

Oktober 2024. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan *Canva* bagi guru-guru sebagai berikut:

- 1) Di awal kegiatan, dilakukan perkenalan dengan para bapak/ibu guru, tim pengabdian menyampaikan maksud dan tujuan dilaksanakannya pelatihan aplikasi *Canva* di SMP IT Nurul Yaqin kabupaten Sorong.
- 2) Kegiatan selanjutnya adalah penjelasan materi pengabdian tentang apa itu aplikasi *Canva*
- 3) Setelah kegiatan simulasi, dilakukan ruang tanya jawab. Beberapa peserta mengajukan beberapa pertanyaan yang terkait dengan apa dan fungsi Aplikasi *Canva*.
- 4) Melakukan evaluasi berupa praktik pembuatan media pembelajaran serta angket, untuk melihat seberapa jauh pemahaman peserta kegiatan tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva*
- 5) Materi tentang pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang Inovatif dan Interaktif dan foto-foto kegiatan terdapat pada lampiran.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar dan sangat diminati oleh para peserta karena materi yang diberikan merupakan hal yang baru dan belum pernah diketahui oleh peserta kegiatan pengabdian.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan, dilakukan evaluasi akhir program untuk mengetahui tingkat keberhasilan secara praktik dan angket. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- 1) Semua materi pelatihan telah tersedia.
- 2) Semua peserta mampu memahami materi yang disampaikan.
- 3) Guru/peserta dapat memahami dan mampu mempraktikkan aplikasi *Canva*.

Melihat bahwa hasil kegiatan pengabdian dilaksanakan berjalan dengan lancar, saran dari peserta kegiatan agar tim pengabdian dapat melakukan kegiatan pengabdian seruda dengan topik informasi dan teknologi yang terbaru.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan aplikasi canva bagi para guru SMP IT Nurul Yaqin kabupaten sorong dapat disimpulkan bahwa *Canva* adalah salah satu aplikasi untuk dengan membuat media belajar yang lebih menarik. Hal ini dibuktikan oleh antusias pada guru saat melakukan simulasi. Media belajar pun kini tidak harus dibuat dengan cara yang sulit dan mahal.

Pelatihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan informasi dapat menjadi alternative pengembangan guru-guru dalam menghadapi tantangan Pendidikan yang terus berkembang.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim pengabdian, ketua program studi PGSD Universitas Nani Bili Nusantara, Dekan FISK serta kepala LP2M yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/18777/7086>
- Canva. 2021. Canva Untuk Pendidikan. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Indonesia, A. P. 2015. APJII. Retrieved Desember 15, 2018, from <https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFIL-PENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>
- Lee, S. S., Hung, D., & Teh, L. W. (2014). Toward 21<sup>st</sup> Century Learning : An Analysis of Top Performing Asian Education System's Reforms. Asia-

Pacific Edu Res, 23(4), 779-781. Retrieved from <http://doi.org/10.1007/s40299-014-0218-x>

- Pelangi, Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, Vol 8, No 2, Desember 2020. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, Nopi Rahmawati. Dan Hamzah Salman. 2020. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/417>
- Yana, Dewi dan Adam. 2019. Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/1816>
- Yanez, C., Okada, A., dan Palau, R. 2015. New learning scenarios for the 21<sup>st</sup> century related to Education, Culture, and Technology. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 87-102.