Copyright © 2025 pada penulis
***Madaniya*, Vol. 6, No. 4, November 2025**

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Menciptakan Alat Belajar Interaktif untuk Para Pengajar

Shofiyatul Huriyah [1]*, Neti Lastri [2], Merie Agustiani [3], Al Fahri [4], M. Nang Alkodri [5]

[1–5] Universitas Baturaja

* shofiyatulhuriyah@gmail.com

Abstrak

Kehadiran media belajar berbasis teknologi yang interaktif akan membantu guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan. Dalam kegiatan belajar, ada beberapa alat interaktif yang digunakan oleh pengajar, salah satunya adalah aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan tentang media Canva dalam pembelajaran di kelas, agar guru dapat menciptakan media sendiri berbasis teknologi. Keunggulan Canva adalah memiliki fitur yang lengkap dan dapat diakses secara online. Mitra kegiatan ini adalah Desa Penantian, Kecamatan Sosoh Buay Rayap, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Metode kegiatan ini adalah metode presentasi, metode pendampingan dan metode praktik. Canva bisa menjadi pilihan bagi para guru yang ingin membuat media pembelajaran online. Dengan menggunakan Canva, diharapkan para guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami topik yang mereka pelajari. Pelatihan ini sangat penting karena dengan pelatihan Canva mendorong guru untuk lebih kreatif dalam merancang dan mengembangkan materi pembelajaran.

Kata Kunci: *aplikasi Canva, alat belajar, interaktif, pengajar*

Pendahuluan

Kemajuan di abad 21 ditandai oleh perubahan yang sangat cepat dalam berbagai bidang. Perubahan ini muncul akibat adanya penemuan luar biasa dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, yang mempengaruhi hampir setiap aspek kehidupan manusia. Kemajuan di abad 21 dan revolusi industri 4. 0 telah menyebabkan adanya transformasi menuju peradaban yang baru. Zaman revolusi industri ditandai oleh pertumbuhan teknologi informasi yang pesat, penggunaan internet untuk segala hal (*internet of things*), dan kemajuan teknologi digital yang telah diterapkan di semua sektor kehidupan. Karena itu, manusia diharapkan bisa menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk menghadapi kemajuan di abad 21 dan revolusi industri 4. 0 adalah lewat pendidikan. Mengingat pendidikan adalah salah satu langkah penting untuk mencapai keseimbangan dan kemajuan dalam pengembangan diri atau masyarakat.

Pendidikan adalah aspek yang sangat krusial bagi setiap generasi, terutama untuk generasi muda, dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan peningkatan kualitas sumber daya

manusia di suatu negara, khususnya di Negara Kesatuan Republik Indonesia. Saat ini, perkembangan teknologi sangat pesat. Oleh karena itu, baik guru maupun siswa disarankan untuk memahami teknologi agar kualitas pendidikan dapat meningkat. Dalam proses belajar, salah satu cara mengajar yang baik, efisien, dan sesuai dengan kemajuan teknologi adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai referensi dalam kegiatan belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses tersebut memungkinkan guru dan siswa untuk menerapkan pembelajaran dengan menguasai keterampilan baru serta menciptakan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Selain itu, kurikulum yang ada sekarang membekali siswa dengan kemampuan untuk berpikir kreatif, mandiri, dan terampil, dengan fokus pada teknologi, tanpa hanya bergantung pada buku atau guru sebagai satu-satunya sumber belajar dalam pendidikan. Saat ini, kita telah memasuki era revolusi 4. 0, yang memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk berbagai aktivitas, termasuk dalam proses pembelajaran. Masyarakat yang kini berada di abad ke-21 mengalami perubahan sangat besar yang mengakibatkan pergeseran dari media cetak ke elektronik, serta dari sistem analog ke digital. Perubahan ini membuat masyarakat bertransformasi secara mendasar, sehingga kini kita sebut sebagai masyarakat digital. Di bidang pendidikan, perkembangan ini juga mengikuti tren masyarakat digital.

Salah satu sasaran kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah Desa Penantian Kecamatan Sosoh Buay Rayap Kabupaten Ogan Komering Ulu. Didesa penantian pembelajaran digital multimedia belum terserap sepenuhnya. Permasalahannya yaitu masih adanya kesenjangan keterampilan digital. Meskipun akses internet sudah mulai masuk ke desa, banyak yang belum memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital untuk pembelajaran terutama disekolah. Pelatihan media belajar yang berkelanjutan diperlukan untuk membekali masyarakat desa dan guru-guru dengan keterampilan yang dibutuhkan. Kehadiran media belajar berbasis teknologi yang interaktif akan membantu guru dan siswa menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan. Dalam kegiatan belajar, ada beberapa alat interaktif yang digunakan oleh pengajar, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva sebagai alat belajar yang interaktif memungkinkan penggunanya untuk membuat berbagai hal seperti presentasi yang menarik, poster, dan juga dapat dimanfaatkan untuk menciptakan konten materi belajar yang interaktif. Keunggulan Canva adalah memiliki fitur yang lengkap dan dapat diakses secara online (Fahrudin & Pamungkas, 2022).

Pelatihan ini dilaksanakan dalam satu hari dengan pendekatan praktik secara langsung. Dengan dihadiri oleh guru-guru sekolah dari PAUD hingga tingkat menengah, dan perangkat desa. Peserta pelatihan diharapkan mampu mengembangkan kreativitas mereka melalui aplikasi digital Canva. Aplikasi ini menawarkan banyak pilihan template desain yang menarik, termasuk untuk menciptakan media pembelajaran.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan peserta dengan bereksplorasi media digital. Canva bisa menjadi pilihan bagi para guru yang ingin membuat media pembelajaran online. Dengan menggunakan Canva, diharapkan para guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami topik yang mereka pelajari.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 16Juni 2025 di Desa Penantian, Kecamatan Sosoh Buay Rayap, Kabupaten Ogan Komering Ulu. Dengan melibatkan 32 peserta, yang sebagian besar merupakan guru-guru yang mengajar di kecamatan setempat. Mitra dalam kegiatan ini adalah guru, orang tua dan mahasiswa semester akhir yang memiliki keterampilan dan cakap digital.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah:

1. Metode Presentasi, yaitu pemateri menjelaskan materi tentang Canva dan bagaimana langkah dalam menyusun media pembelajaran
2. Metode Pendampingan, yaitu peserta didampingi secara aktif oleh pelatih untuk menerima materi dan praktik langsung.
3. Metode Praktik, yaitu peserta diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi media pembelajaran Canva, diberi kesempatan untuk bertanya, dan praktik langsung dibimbing oleh pemateri.

Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

Tahap 1: Pengenalan Canva

Materi pengenalan fitur, antarmuka, dan potensi Canva. Pemateri menjelaskan materi pelatihan secara terstruktur dan jelas, mencakup konsep dasar, teknik pembuatan, dan strategi penggunaan media pembelajaran.

Tahap 2: Pelatihan Praktik Pembuatan Media Pembelajaran

Memberikan kesempatan kepada peserta untuk praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran, misalnya menggunakan perangkat lunak tertentu atau membuat naskah media.

Tahap 3: Implementasi dan Evaluasi

Melakukan evaluasi secara berkala untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta, serta memberikan umpan balik yang konstruktif. Dengan mengikuti tahapan-tahapan ini, pelatihan media pembelajaran dapat berjalan efektif dan menghasilkan guru-guru yang kompeten dalam memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari kegiatan pelatihan ini menunjukkan minat besar dari peserta. Secara keseluruhan, proses berjalan lancar meskipun waktu yang tersedia relatif singkat. Peserta sangat antusias dalam menciptakan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Hal ini dapat dilihat dari antusias peserta dalam praktik secara langsung, memberikan pertanyaan dan bereksplorasi dalam media digital.

Tahap Persiapan dan Pengenalan Material

Kegiatan dimulai pada pukul 08.30 dengan persiapan mengundang Kepala Desa, Sekretaris Desa, mahasiswa KKN, Guru2 Sekolah. Kegiatan Diawali dengan sambutan dari ketua Kegiatan Pengabdian dan dilanjutkan sambutan mewakili peserta kegiatan. Setelah itu paparan materi tentang Canva dijelaskan oleh pemateri hingga selesai.

Tahap Menyusun Materi Pembelajaran

Setelah memahami materi dasar, peserta mulai menyusun materi pembelajaran untuk dibuatkan dalam aplikasi Canva. Peserta diminta membuat akun Canva atau masuk menggunakan akun yang sudah ada, jika menggunakan akun pendidikan, daftar menggunakan akun sekolah atau *Belajar.id*. Kemudian, peserta bisa memilih template yang sudah tersedia atau memulai desain dari awal sesuai kebutuhan.

Membuat Video Pembelajaran

Membuat presentasi video pembelajaran. Caranya yaitu presentasi yang tadi dapat direkam dengan menggunakan fitur 'tampilkan dan rekam' pada aplikasi Canva

Teknik yang digunakan mencakup gradasi warna dan kombinasi warna untuk menciptakan efek visual yang menarik. Peserta dapat memanfaatkan berbagai elemen desain seperti teks, gambar, video, grafis, dan ikon yang tersedia di Canva untuk memperkaya media belajar.

Tahap Penyempurnaan

Pada tahap ini peserta meninjau desain, mengecek kembali seluruh desain, dan memastikan tidak ada kesalahan pengetikan, penempatan elemen yang tidak pas, atau informasi yang keliru. Jika memungkinkan, dapat membagikan draf desain kepada kolega atau siswa untuk mendapatkan masukan.

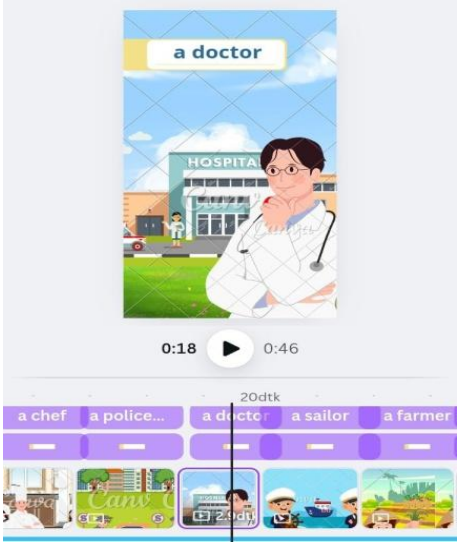
Pembahasan

Berdasarkan hasil yang telah dicapai, peserta menunjukkan pemahaman yang baik terhadap dalam menciptakan media pembelajaran menggunakan Canva. Hasil praktik peserta menunjukkan bahwa banyak keberagaman topik yang dapat diciptakan melalui media digital, dengan eksplorasi yang begitu singkat akan tetapi kegiatan ini berlangsung sangat tertib dan lancar.

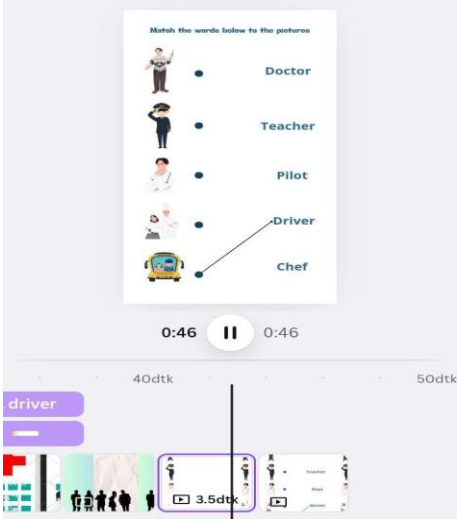
Gambar 1, 2, dan 3 adalah hasil ciptaan peserta kegiatan. Peserta mendesain sendiri media pembelajaran yang lebih menarik. Canva menyediakan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih berwarna berdasarkan topik pembelajaran yang diajarkan kepada siswa-siswi di sekolah.



***Gambar 1**. Topik pembelajaran*



***Gambar 2**. Video pembelajaran*



***Gambar 3**. Latihan siswa*



***Gambar 4**. Kegiatan Pelatihan*



***Gambar 5**. Peserta Kegiatan*

Pada gambar 5 dan 6 dokumentasi pada saat kegiatan berlangsung. Kegiatan yang berdurasi selama tiga jam ini sangat berguna khususnya untuk pengembangan skill para guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Respons dari guru-guru sangat baik dan sangat berantusias, hal ini dapat dilihat dari para peserta yang begitu bersemangat dalam mengikuti jalannya kegiatan dari awal sampai akhir serta sangat interaktif saat sesi tanya jawab. Kegiatan Pengabdian pada masyarakat yang dilaksanakan di Desa Penantian ini sebagai langkah dalam pengembangan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Media pembelajaran yang dibuat dengan Canva dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar.

Kesimpulan

Hasil dari pelatihan menciptakan media pembelajaran dengan Canva umumnya mencakup peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan inovatif, serta peningkatan minat dan motivasi belajar siswa. Pelatihan ini juga membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan literasi digital mereka, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran. Canva memfasilitasi kolaborasi antara guru dan siswa dalam pembuatan media pembelajaran, serta memungkinkan berbagi materi belajar secara online. Secara keseluruhan, pelatihan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memberikan dampak positif pada proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa, dengan meningkatkan kreativitas, efektivitas, dan motivasi belajar.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada ketua LPPM Universitas Baturaja yang telah menugaskan kami untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Kepala Desa Penatian, Kecamatan Sosoh Buay Rayap Bapak Suandi dan Sekretaris Desa. Serta peserta pelatihan yang telah berperan aktif mengikuti kegiatan ini.

Referensi

Aryani, D. I., Pandanwangi, A., Wangsaputra, P. S., & Baene, B. (2024). Pembelajaran kolaboratif berbasis proyek pada pembuatan mural di TB-TK Santa Ursula Bandung. *Servirisma, 4*(1), 17–29. https://doi.org/10.21460/servirisma.2024.41.62

Cahyani, A., Listiana, I. D., & Larasati, S. P. D. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur an) Jurnal Pendidikan Islam*, *3*(1), 123–140. https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57

Fahrudin, A., & Pamungkas, A. D. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Keterampilan Pembuatan E-Presentation dengan Aplikasi Canva for Education. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta Rasa & Karsa*, *1*(3), 76–81. https://doi.org/10.30998/pkmbatasa.v1i3.1251

Hilir, A. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan Pendidik dalam Menggunakan Media Pembelajaran*. Jakarta: Lakeisha.

Tanjung, R. E., & Faiza. D (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika,* 7(2), 79-85. https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.1042 61