

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN

Kristina¹, Amok Darmianto², Alfred Yulius Arthadi Putra³, Desta Olivini⁴,
Paskalia Kartini⁵, Marnangkok Pakpahan⁶

¹Sistem Informasi, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

^{2,3,4,5}Informatika, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

⁶Bahasa dan Kebudayaan Inggris, Universitas Widya Dharma Pontianak, Indonesia

kristina@widyadharma.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Kemampuan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi komputer adalah kemampuan pedagogik yang harus dikuasai oleh seorang guru. Tujuan pelatihan adalah meningkatkan kemampuan *softskill* kreativitas dan *hardskill* desain grafis peserta dalam membuat media pembelajaran. Metode pelatihan adalah *workshop onsite* dengan praktek langsung. Tim memberikan materi pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran kepada para guru-guru SMP sebanyak 16 orang. Hasil pelatihan akan dievaluasi dengan angket tertutup. Angket evaluasi kegiatan diukur dengan 2 parameter, yaitu pengujian *pretest* dan *posttest*, serta survei tingkat kepuasan peserta. Hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* menunjukkan kenaikan nilai sebesar 10,1 %. Ini berarti peserta memahami dengan baik materi yang disampaikan. Hasil evaluasi survei tingkat kepuasan peserta yang kami lakukan menunjukkan bahwa 55,56 % peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat dan tim menunjukkan performa yang baik.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran; Interaktif; Sharing.

Abstract: The ability to create learning media by utilizing computer applications is a pedagogic ability that a teacher must master. The training aims to improve participants' creativity and graphic design skills in creating learning media. The training method is an onsite workshop with hands-on practice. The team provided training materials on using the Canva application to make learning media for 16 junior high school teachers. The results of the training will be evaluated with a closed questionnaire. The activity evaluation questionnaire was measured using two parameters, namely pretest and posttest testing, and a survey on the level of customer satisfaction. The results of the pretest and posttest evaluations showed an increase in scores of 10.1%. The score means that participants understand the material presented well. The results of our assessment of the level of participant satisfaction survey we conducted showed that 55.56% of participants strongly agreed that this activity was beneficial and that the team showed good performance.

Keywords: Canva; Learning Media; Interactive, Sharing.



Article History:

Received: 14-03-2025

Revised : 04-04-2025

Accepted: 07-04-2025

Online : 15-04-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Media pembelajaran merujuk pada berbagai alat atau saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran kepada peserta didik (Ani Daniyati et al., 2023). Pemilihan media pembelajaran dapat memainkan peran krusial dalam efektivitas proses pembelajaran (Titin et al., 2023). Media pembelajaran mencakup segala bentuk dan alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi, baik dalam bentuk visual, audio, atau gabungan keduanya. Fasilitas proses pembelajaran mencakup: 1) visual berupa gambar, diagram, peta konsep, grafik, dan presentasi visual; 2) audio berupa rekaman suara, podcast, dan music; 3) teks berupa buku, artikel, dan materi tertulis lainnya; 4) interaktif berupa simulasi, permainan edukatif, dan platform e-learning; dan 5) audiovisual berupa video, animasi, dan presentasi multimedia (Silahuddin et al., 2022). Media pembelajaran yang bisa digunakan untuk mengkombinasikan semua bentuk penyampaian informasi adalah aplikasi komputer.

Kegiatan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan pada SMP yang berlokasi di Desa Bumbun, Kecamatan Sadaniang, Kabupaten Mempawah. Keterampilan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi komputer bagi tenaga pendidik sangat penting Mendikbud (2023) yang menekankan bahwa kemampuan pedagogik seorang guru harus diberdayakan. Materi pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dilakukan berdasarkan permintaan dari Kepala Sekolah SMP yang bersangkutan. Materi pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pelajaran dipilih karena para guru mau meningkatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi yang lebih interaktif dibandingkan aplikasi Ms. Word dan Ms. Power Point (Yuliana et al., 2023).

Aplikasi Ms. Word dan Ms. Power point memiliki kelebihan mudah dan sudah biasa digunakan (Wayan et al., 2020). Kelemahannya adalah membutuhkan waktu yang lama dengan keterbatasan komponen dan template yang dapat digunakan, sifatnya masih terbatas pada media penyimpanan perangkat yang tidak online, serta kesulitan ketika harus disharingkan secara langsung kepada para murid (Riyono et al., 2021). Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi yang lebih interaktif dan andal dalam pembuatan media pembelajaran. Aplikasi Canva dipilih karena media pembelajaran yang dibuat menjadi lebih mudah, berkat ketersediaan komponen yang banyak, template yang beragam, penyimpanan secara cloud sehingga mudah diakses dan disharing kepada para murid dimana dan kapanpun (Dkk, 2019). Selain mudah aplikasi Canva juga masih menyediakan versi tanpa berbiaya atau gratis untuk penggunaan individu.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dimulai dari pengenalan fitur-fitur aplikasi Canva, kelebihan dan kelemahan yang dimiliki, contoh template, komponen, pemanfaatan efek, animasi,

pengaturan properti, ekspor import media hasil pembuatan media pembelajaran (Sobandi et al., 2023). Peserta akan dilatih dengan praktek secara langsung menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan materi diajarkan. Aplikasi Canva pernah digunakan dalam meningkatkan ketrampilan guru SMP dalam menyusun Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) pada kegiatan PkM di SMP Kota Serang (Ayuningtyas et al., 2023). Kegiatan tersebut dilakukan karena analisis awal bahwa guru-guru tersebut masih kurang dalam beradaptasi dengan teknologi sedangkan dalam memasuki abad 21, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan teknologi untuk digunakan dalam pembelajaran.

Aplikasi Canva juga digunakan sebagai upaya transformasi di bidang Pendidikan. Canva memungkinkan guru dan siswa untuk menggabungkan elemen-elemen visual, teks, dan grafis dengan mudah. Dengan fitur desain yang intuitif, Canva merangsang kreativitas siswa, membantu mereka mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang menarik. (Rohmia et al., 2023). Platform Canva memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang interaktif, seperti infografis, presentasi, dan poster, yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui pengalaman belajar yang lebih mendalam (Deliana et al., 2023). Pembelajaran yang inovatif dan kreatif menjadikan sarana guru dalam membuat materi pembelajaran dengan menggunakan media teknologi supaya siswa dapat lebih mudah dalam menerima materi yang diberikan dan meningkatkan pemahaman dalam proses pembelajaran (Putra et al., 2023).

Diakhir sesi pelatihan peserta diberikan tugas pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran yang dibuat dalam tugas ini harus memiliki nilai kreativitas, memuat desain yang inovatif dan sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Tugas ini diberikan dengan tujuan untuk memotivasi peserta untuk mengembangkan kreativitas dan desain grafis yang telah dipelajari. Penghargaan diberikan bagi peserta yang menyelesaikan tugas yang diberikan oleh tim. Tim berharap semua peserta bisa menyelesaikan tugas yang diberikan.

B. METODE PELAKSANAAN

1. Metode Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di SMP dilaksanakan dengan metode workshop secara *on visit* (tatap muka langsung). Workshop yang diberikan adalah pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Adapun mitra kami adalah SMP yang ada di kabupaten Sadaniang Mempawah. Jumlah peserta adalah sebanyak 16 orang guru. Kegiatan PkM dilaksanakan dalam 3 tahapan yakni:

a. Tahap Pra Kegiatan

Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan: Pertama, mengidentifikasi masalah dan kebutuhan dalam pembuatan media

pembelajaran di lingkungan mitra. Kedua, membuat proposal kegiatan PkM lalu disampaikan ke Pimpinan Mitra yaitu Kepala Sekolah. Ketiga menerima surat persetujuan pelaksanaan kegiatan PkM dari Pimpinan Mitra. Keempat menyerahkan proposal dan surat persetujuan dari Pimpinan Mitra kepada LPPM institusi dari Tim. Kelima menerima surat tugas menyusun rencana kegiatan yang akan diimplementasikan oleh tim pengabdian masyarakat. Keenam, tim mengkomunikasikan implementasi rencana secara detil dengan mitra.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, dilakukan secara *onsite* (tatap muka). Pertama, menyampaikan konsep materi aplikasi Canva dan media pembelajaran. Kedua, memberikan soal *pretest* kepada peserta untuk mengetahui Tingkat pengetahuan peserta tentang media pembelajaran dan Canva. Ketiga, pemateri menyampaikan materi tentang Canva dan contoh kasus yang menunjukkan penerapan Canva dalam membuat media pembelajaran. Keempat, membentuk kelompok kerja terhadap peserta dan diberi tugas untuk menyusun media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajar. Tim mendampingi peserta dalam menyusun media pembelajaran menggunakan Canva. Kelima setiap kelompok mempresentasikan media pembelajaran yang telah dibuat dengan aplikasi Canva. Terakhir, tim memberikan masukan untuk hasil karya para peserta.

c. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini tim menilai hasil karya para guru. Tim juga memberikan hadiah berupa *flashdisk* untuk menghargai hasil kerja pada peserta. Tim juga melakukan refleksi terhadap kesulitan yang dihadapi peserta ketika menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. Tim mengevaluasi keberhasilan dari seluruh rangkaian kegiatan dan untuk memastikan bahwa tujuan yang ditetapkan dapat tercapai atau terpenuhi dengan. Evaluasi dilakukan dengan melakukan survei kepuasan. Terakhir tim PkM memberikan post-test untuk mengukur peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Pembukaan dan pengenalan narasumber/tim oleh moderator dari sekolah SMP. Sebelum masuk kegiatan pelatihan, tim disambut oleh pihak sekolah dan melakukan koordinasi agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Tim siap melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat pada tanggal 12 Oktober 2023 pukul 13.00-15.00. Pada tanggal 12 Oktober 2023, pukul 09.30, tim sampai di lokasi sekolah. Tim disambut dengan baik oleh pihak sekolah

yang diwakili oleh Wakil Kepala Sekolah. Tim menurunkan peralatan dan snack untuk peserta.

Tim menyampaikan kepada Kepala Sekolah tentang perlengkapan yang telah disiapkan oleh tim. Tim juga menjelaskan maksud dan tujuan kegiatan kepada Kepala Sekolah. Kepala Sekolah menyampaikan harapan akan manfaat yang diterima oleh guru-guru dalam kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan. Pembukaan dan pengenalan narasumber dan tim oleh kepala sekolah SMP kepada peserta kegiatan. Setelah pengenalan dan doa pembuka, tim mulai membagikan soal *pretest* dan menjelaskan tujuan dari pengerjaan soal *pretest* kepada para peserta. Setelah pengerjaan soal *pretest* dan pengumpulan jawaban dari soal *pretest* selesai dilakukan, acara dilanjutkan ke acara pelatihan inti yaitu presentasi dan penyampaian materi Canva.

2. Tahap Pelaksanaan

Presentasi dan penyampaian materi Canva dilakukan oleh salah satu anggota tim. Anggota tim yang lain mendampingi peserta dan menjelaskan secara langsung jika ada peserta yang bertanya selama sesi presentasi. Gambar 1 menunjukkan kegiatan presentasi materi yang sedang berlangsung. Setelah presentasi, semua anggota tim membantu mendampingi pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva kepada para peserta. Kemampuan pedagogik peserta terutama *softskill* kreativitas ditingkatkan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif, menentukan tema dan fitur-fitur yang akan digunakan. Sedangkan kemampuan *hardskill* yaitu kemampuan desain grafis peserta PkM dilatih dengan menggunakan fitur-fitur yang tersedia dalam setiap aplikasi yang diberikan.



Gambar 1. Penyampaian Materi Canva

Materi pertama yang diberikan adalah materi pembuatan akun Canva dan akses aplikasi Materi kedua adalah fitur-fitur Canva yang akan digunakan dan materi ketiga adalah praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Setiap materi dilengkapi dengan contoh soal dan cara penggunaan. Peserta akan diberikan kesempatan untuk

melatih penggunaan aplikasi tersebut dengan contoh soal yang diberikan yang dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Praktek membuat media pembelajaran

Anggota tim yang lain berkeliling dan memberikan bantuan langsung kepada para peserta yang mengalami kesulitan dalam mengerjakan latihan yang diberikan. Setelah pelatihan dan praktikum oleh para peserta, sesi tanya jawab dan diskusi dilaksanakan. Para peserta antusias dan banyak bertanya tentang materi yang diberikan. Anggota tim yang lain membantu dalam menjelaskan kepada peserta secara individu. Diskusi dan tanya jawab juga dilakukan dalam penyampaian materi. Peserta cukup aktif dalam merespon materi yang telah disampaikan oleh tim seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3. Pertanyaan ditampung dan akan dijelaskan setelah materi selesai disampaikan oleh tim.



Gambar 3. Sesi tanya jawab

3. Tahap Evaluasi

Pengujian *pretest* dan *posttest* dilaksanakan untuk mengetahui tingkat kedalaman pemahaman siswa mengenai materi yang telah disampaikan. *Pretest* terdiri dari 10 soal dengan format pilihan ganda sesuai dengan yang dilampirkan. *Posttest* terdiri dari 10 soal dengan format pilihan ganda sesuai dengan yang dilampirkan. Soal *pretest* dan *posttest* sama untuk mengetahui apakah siswa siswi ingat dengan pertanyaan dan jawaban yang tepat.

Berdasarkan *pretest* dan *posttest*, tim mengevaluasi nilai dan menghasilkan grafik yang disajikan pada Tabel 4.

Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran															
Nomor PESERTA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	Nilai Rata
Nilai Pre Test	8	6	8	7	7	5	7	7	6	8	6	9	7	7	7
Nilai Post Test	10	9	10	7	6	6	8	9	7	9	10	6	7	8	8

Gambar 4.

Pada Gambar 4 menunjukkan nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* adalah 7. Sedangkan rata-rata nilai *posttest* adalah 8. Ini menunjukkan kenaikan nilai sebesar 10 %. Survey tingkat kepuasan siswa terhadap kegiatan ini menggunakan 6 pertanyaan dengan 5 skala, yaitu SS (Sangat Setuju), S (Setuju), N (Netral), TS (Tidak Setuju) dan STS (Sangat Tidak Setuju). Hasil survey tingkat kepuasan ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Survey Tingkat Kepuasan Kegiatan

No.	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1.	Saya merasa puas dengan metode atau cara penyampaian narasumber dalam pelatihan ini.	11	2	1	0	0
2.	Pelatihan ini sesuai dengan harapan saya.	9	3	2	0	0
3.	Pelatihan ini bermanfaat bagi saya.	10	2	2	0	0
4.	Personil/ Anggota yang terlibat dalam kegiatan ini memberikan pelayanan sesuai dengan kebutuhan saya.	9	1	2	1	0
5.	Setiap pertanyaan dijawab dan ditindak lanjuti dengan baik.	8	3	1	1	0
6.	Saya bersedia mengikuti kegiatan ini lagi jika ada kelanjutannya.	10	1	2	1	0

Berdasarkan Tabel 1, didapatkan hasil bahwa untuk pertanyaan 1, 78,5 % menjawab sangat setuju, 14,2 % menjawab setuju, dan 7,1 % menjawab netral. Untuk pertanyaan 2, 64 % menjawab sangat setuju, 21,4 % menjawab setuju, 14,2 % menjawab netral, Untuk pertanyaan 3, 71,4 % menjawab sangat setuju, 14,2 % menjawab setuju, 14,2 % menjawab netral. Untuk pertanyaan 4, 64 % menjawab sangat setuju, 7,1 % menjawab setuju, 14,2 % menjawab netral. Untuk pertanyaan 5, 57,1 % menjawab sangat setuju, dan 21,4 % menjawab setuju, 47,1% menjawab netral. Untuk pertanyaan 6, 71,4 % menjawab sangat setuju, 7,1 % menjawab setuju, 14,2 % menjawab netral, dan 7,1 % menjawab sangat tidak setuju.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat berjalan dengan lancar tanpa ada kendala berkat dukungan dari pihak sekolah. Hasil evaluasi tim mengenai PkM ini adalah dengan 2 parameter, yaitu pengujian *pretest* dan *posttest*, dan survey tingkat kepuasan para guru. Hasil evaluasi *pretest* dan *posttest* menunjukkan kenaikan nilai sebesar 10,1 %. Tim menarik kesimpulan bahwa materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta.

Hasil evaluasi survey tingkat kepuasan peserta yang kami lakukan menunjukkan bahwa 55,56 % peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini bermanfaat dan tim menunjukkan performa yang baik. Peserta yang menjawab sangat setuju sejumlah 71,4%, 14,2 % menjawab setuju, 14,2 % menjawab netral. Secara keseluruhan, dari hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa PkM ini sesuai dengan tujuan agar menambah pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran bagi para Guru SMP Negeri 2 Sadaniang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Bapak Kepala Sekolah Menengah Pertama. Selain itu disampaikan juga ucapan terima kasih kepada tim Kegiatan Pengabdian pada masyarakat, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Widya Dharma Pontianak, para guru SMP yang telah mendukung baik dari dana, fasilitas dan motivasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ani Daniyati et al. 2023. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1(1): 282–94.
- Ayuningtyas, Vidya et al. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Keterampilan Guru Smp Dalam Membuat Lkpd." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 7(2): 1797.
- Deliana, Anju et al. 2023. "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Luring." *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal* 2(2): 298–303.
- Dkk, Triyanto. 2019. "Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Pengembangan Media Layanan Bimbingan Dan Konseling." *Modul Belajar Mandiri* 9(1): 93–118.
- Effendy, Ilham. 2016. "Pengaruh Pemberian Pre-Test Dan Post-Test Terhadap Hasil Belajar Mata Diklat HDW.DEV.100.2.a Pada Siswa SMK Negeri 2 Lubuk Basung." *Jurnal Ilmiah Pendidikan* 1(2): 81–88.
- Kartini, Paskalia et al. 2024. "Pengenalan Aplikasi Google Doc, Sheet Dan Slides Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Belajar." 8(5): 1–10.
- Mendikbud. 2023. "Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia No. 47 Tahun 2023 Tentang Standar Pengelolaan Pendidikan." *Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia*: 1–16.
https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/salinan_20230810_163641_2023pmkemdikbud47.pdf.
- Putra, Lovandri Dwanda, Adela Fianisa Salihah, Nurul Fitri Pratiwi, and Alhafis

- Maulvi Safario. 2023. "Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif Dan Kreatif Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 7(4): 2530–35.
- Rahayu, Woro Isti, and Mauliddhia Restu Shafina. 2022. "Aplikasi Analisis Kelayakan Sistem Untuk Pengukuran Usability Dengan Menerapkan Metode Use Questionnaire." *Jurnal Teknik Informatika* 14(3): 152.
- Riyono, Rian, Ahmad Zulkaisi Bektianto, Muslim Fikri, and Budi Santoso. 2021. "Pemanfaat Microsoft Office Sebagai Aplikasi Pembelajaran." 2: 550–53.
- Rohmiasih, Catur, Catur Rohmiati, and Santi Sartika. 2023. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan." *Prosiding Seminar Nasional* 1(1): 69–73.
- Silahuddin, Anang et al. 2022. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4(02 Desember): 162–75.
- Sobandi, A., Tjutju Yuniarsih, Rini Intansari Meilani, and Resti Indriarti. 2023. "Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva Dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 8(1): 98–109.
- Suarezsaga, Fredrikus, Alfred Yulius, Arthadi Putra, and Amok Darmianto. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Siswa Sma Dalam Pembuatan." 7(2): 1–3.
- Titin, Titin et al. 2023. "Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran." *JUTECH: Journal Education and Technology* 4(2): 111–23.
- Wayan, Ni et al. 2020. "Peningkatan Softskill Ict Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Microsoft Office Dan Sosial Media." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 4(4): 507–17. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jmm>.
- Yuliana, Dyan et al. 2023. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif." *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6(2): 247–57.