

Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Di SMP**Fitriana Harahap¹, Nidia Enjelita Saragih², Muhammad Faris³, Amalia Diah Syah Putri⁴,
Husin Sariangshah⁵, Robiatul Adawiyah⁶**^{1,2,3,4}Prodi Informatika, Universitas Potensi Utama⁶Prodi Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama⁵Prodi Teknik Informatika, Akademi Manajemen Informatika dan Komputer PolibisnisEmail: ¹fitriannaharahap1@gmail.com, ²nidia1924@gmail.com, ³mhdfaris2002@gmail.com,⁴amaliadsp@gmail.com ⁵husinsariangshah1@gmail.com, ⁶robiatulbintisyarifuddin@gmail.com**Abstrak**

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk lebih inovatif dalam menyajikan materi ajar agar lebih menarik dan efektif. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang dapat membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Namun, masih banyak guru yang belum familiar dengan pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SMP Zawiyah Darussalami dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari pelatihan, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi terhadap implementasi Canva dalam pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, guru mampu menggunakan Canva secara efektif dalam menyusun materi ajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, pemanfaatan Canva juga berdampak positif terhadap peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Kegiatan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya melalui penggunaan Canva, dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Untuk keberlanjutan program, diperlukan dukungan dari sekolah dalam bentuk pelatihan lanjutan serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai.

Kata Kunci: *Canva, Pembelajaran Inovatif, Kreativitas, Teknologi Pendidikan, Pengabdian Masyarakat.*

Abstract

*The development of digital technology in education requires teachers to be more innovative in presenting learning materials to make them more engaging and effective. One possible solution is **Canva**, an online graphic design application that helps teachers create innovative and creative learning media. However, many teachers are still unfamiliar with the use of Canva in the learning process. Therefore, this community service program aims to enhance the understanding and skills of teachers at SMP Zawiyah Darussalami in utilizing Canva as a teaching aid. The implementation method of this program includes training, hands-on practice, mentoring, and evaluation of Canva's application in the learning process. The results of this activity show that after participating in the training, teachers are able to use Canva effectively in designing more interactive and engaging teaching materials. Additionally, the use of Canva has a positive impact on increasing student interest and participation in learning. This activity demonstrates that the integration of technology in education, particularly through the use of Canva, can be a solution to creating **more** innovative, creative, and student-centered learning experiences in the digital era. For the sustainability of this program, support from the school is needed in the form of further training and the provision of adequate technological facilities.*

Keywords: *Canva, innovative learning, creativity, educational technology, community service.*

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan. Penggunaan alat-alat digital dalam proses pengajaran memungkinkan tenaga pendidik untuk menjangkau dan melibatkan siswa dengan cara yang lebih menarik dan relevan. Canva, sebagai salah satu alat desain grafis berbasis web yang user-friendly, menawarkan kesempatan bagi guru untuk memperbarui dan meningkatkan metode pengajaran mereka dengan memanfaatkan teknologi terbaru (Sari et al., 2023).

Metode pengajaran tradisional sering kali bergantung pada materi cetak dan metode presentasi yang kurang menarik bagi siswa di zaman sekarang. Untuk menjaga perhatian dan minat siswa, guru perlu mengadopsi metode yang lebih inovatif. Canva menyediakan solusi dengan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan materi ajar yang visualnya lebih menarik, seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif. Ini dapat membantu guru dalam menyajikan informasi dengan cara yang lebih kreatif (Alfian et al., 2022).

Membuat materi ajar yang menarik dan berkualitas sering kali memerlukan keterampilan desain grafis dan perangkat lunak yang kompleks. Banyak guru mungkin merasa tidak memiliki waktu atau keterampilan untuk menggunakan perangkat lunak desain yang rumit. Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai template yang sudah disediakan, memungkinkan guru untuk membuat materi ajar berkualitas tinggi tanpa memerlukan keahlian desain grafis khusus.

Dalam konteks pendidikan, Canva dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan kolaboratif. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk merancang materi ajar yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Ayuningtyas et al., 2023). Selain itu, Canva menyediakan berbagai template dan fitur yang memudahkan guru dalam mendesain media pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam (Munasiah et al., 2023). Hal ini memungkinkan guru untuk lebih fokus pada penyampaian materi dan pengembangan metode pembelajaran yang inovatif. Dengan demikian, pemanfaatan Canva oleh guru dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan efektif, sesuai dengan tuntutan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini (Ari Nurul Alfian et al., 2022).

Hasil observasi dan wawancara awal dengan beberapa guru di SMP Zawiyah Darussalami, ditemukan beberapa permasalahan yang menjadi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital, khususnya aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih terbiasa dengan metode konvensional dalam pembuatan materi ajar, seperti penggunaan buku teks dan slide presentasi sederhana. Minimnya pelatihan atau sosialisasi mengenai penggunaan aplikasi desain grafis menyebabkan pemanfaatan Canva belum optimal dalam pembelajaran. Siswa saat ini cenderung lebih tertarik dengan konten visual yang menarik dan interaktif. Namun, tanpa pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif, minat belajar mereka dapat menurun. Hal ini berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami materi yang kompleks. Dengan berkembangnya teknologi, siswa semakin terbiasa dengan konten visual yang interaktif, seperti video animasi dan media digital lainnya. Jika metode pembelajaran tidak disesuaikan dengan perkembangan zaman, maka efektivitas pembelajaran dapat menurun. Oleh karena itu, guru perlu mengadopsi teknologi yang mendukung gaya belajar siswa saat ini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu program pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan dalam pemanfaatan Canva bagi guru SMP Zawiyah Darussalami. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran inovatif, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi pendekatan pelatihan, pendampingan, serta evaluasi hasil penerapan di kelas. (Robiatul Adawiyah1 et al., 2023)

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian akan melakukan beberapa langkah awal untuk memastikan efektivitas program, yaitu:

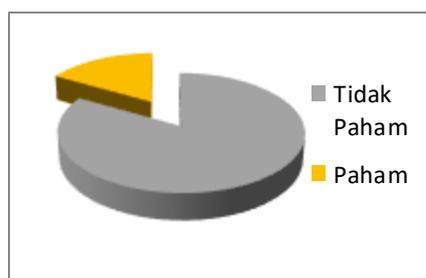
- a. Melakukan survei awal kepada guru SMP Zawiyah Darussalami untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan dalam penggunaan Canva.
- b. Menyusun modul pelatihan yang mencakup materi dasar hingga lanjutan mengenai pemanfaatan Canva dalam pembelajaran.
- c. Menyiapkan perangkat dan infrastruktur yang diperlukan, seperti laptop, akses internet, dan proyektor.

- d. Berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal pelaksanaan pelatihan dan pendampingan.
2. Tahap Pelaksanaan
Pelaksanaan pengabdian dilakukan dalam beberapa sesi yang terdiri dari pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Rincian kegiatannya sebagai berikut:
 - a. Pelatihan Dasar Canva untuk Guru, pengenalan Canva sebagai media pembelajaran digital. Pelatihan penggunaan fitur dasar Canva, seperti pemilihan template, elemen desain, teks, dan gambar. Simulasi pembuatan media ajar sederhana, seperti poster edukatif dan infografis.
 - b. Pelatihan Lanjutan dan Penerapan dalam Pembelajaran, Pembuatan presentasi interaktif dalam pembelajaran dengan Canva. Strategi integrasi Canva dalam metode pembelajaran berbasis proyek dan kolaboratif. Praktik langsung: Guru membuat materi ajar menggunakan Canva sesuai mata pelajaran masing-masing.
3. Evaluasi dan Tindak Lanjut
Untuk mengukur keberhasilan kegiatan ini, dilakukan evaluasi melalui beberapa metode:
 - a. Kuesioner dan wawancara untuk mengukur perubahan pemahaman dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan.
 - b. Penyusunan rekomendasi bagi sekolah untuk mengembangkan pemanfaatan Canva secara berkelanjutan.

Hasil dari evaluasi ini akan digunakan sebagai bahan untuk perbaikan program di masa mendatang serta untuk memberikan rekomendasi kepada sekolah mengenai kebijakan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan yang bertempat di SMP Zawiyah Darussalami ini memberikan materi berupa Pelatihan Canva Untuk Guru SMP Sebagai Media pembelajaran inovatif dan kreatif. Kegiatan ini dilakukan melalui presentasi materi terlebih dahulu dengan memaparkan beberapa produk yang dapat dihasilkan dengan melalui aplikasi Canva, seperti Modul Ajar, Power Point dan sebagainya. Pada kegiatan awal ini terdapat sesi tanya jawab untuk menggali pengetahuan guru sejauh mana mereka telah memahami aplikasi Canva. Berikut persentase guru yang telah memahami Canva sebelum melakukan pelatihan.



Gambar 1. Presentase Guru SMP memahami aplikasi Canva

Berdasarkan grafik yang disajikan, dapat dilihat bahwa sebelum pelatihan, jumlah guru yang mengetahui penggunaan Canva masih sangat sedikit dibandingkan dengan guru yang sudah mahir dalam menggunakan Canva. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan antara dua kategori tersebut. Sebaliknya, guru yang sudah mahir dalam menggunakan Canva lebih sedikit jumlahnya, yang menunjukkan bahwa hanya sebagian kecil guru yang telah menguasai berbagai fitur dan fungsionalitas Canva untuk keperluan pendidikan.

Kesenjangan ini bisa terjadi karena beberapa faktor, seperti kurangnya pelatihan atau sosialisasi mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran, keterbatasan akses ke sumber belajar, atau kurangnya dorongan untuk mengembangkan keterampilan digital di kalangan guru. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital guru agar mereka dapat lebih efektif dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu mengajar.



Gambar 2. Dokumentasi Pelatihan Canva

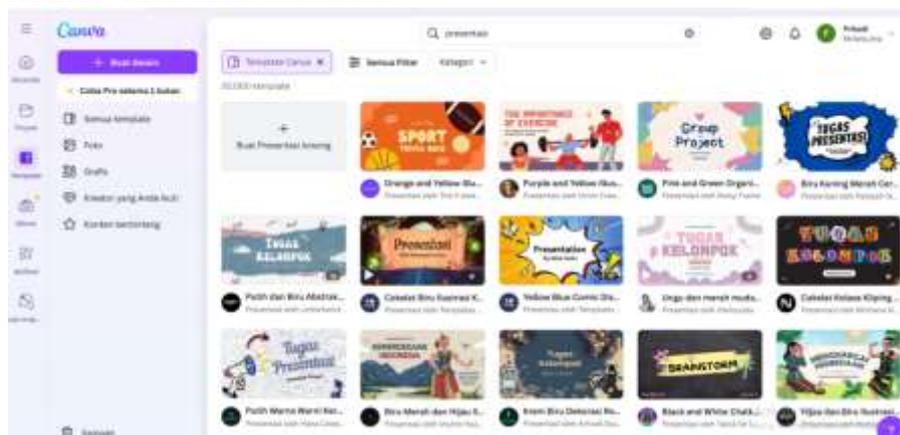
Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif

Berikut langkah-langkah yang dilakukan narasumber dalam menyampaikan pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran inovatif:

- a. Langkah 1: Membuat Akun Canva
Langkah pertama adalah membuat akun Canva. Peserta dapat mendaftar dengan email atau akun media sosial Anda. Canva memiliki versi gratis yang cukup bermanfaat, tetapi peserta juga dapat mempertimbangkan berlangganan versi berbayar untuk akses ke lebih banyak fitur.
- b. Langkah 2: Pilih Jenis Materi Pembelajaran
Setelah masuk ke Canva, pilih jenis materi pembelajaran yang ingin peserta buat. Misalnya, peserta bisa memilih opsi "Presentasi" jika ingin membuat sebuah pengajaran interaktif atau "Poster" jika peserta ingin membuat materi infografis.
- c. Langkah 3: Desain Materi
Ini adalah langkah kreatif di mana peserta mulai merancang materi pembelajaran. Peserta dapat menggunakan template yang ada atau membuat desain dari awal. Pastikan untuk memperhatikan estetika, jenis huruf yang digunakan, dan pengaturan tata letak agar materi Anda terlihat profesional.
- d. Langkah 4: Tambahkan Elemen Interaktif
Ini adalah langkah kunci dalam membuat materi pembelajaran interaktif. Peserta dapat menambahkan elemen-elemen seperti tombol, hyperlink, video, dan gambar bergerak (GIF) untuk membuat materi Anda lebih interaktif. Contoh, jika peserta membuat presentasi, peserta dapat menambahkan tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman lain atau video yang menjelaskan konsep tertentu.
- e. Langkah 5: Uji Materi Anda
Sebelum peserta membagikan materi kepada siswa atau peserta pembelajaran lainnya, pastikan untuk menguji fungsionalitas elemen-elemen interaktif. Pastikan semua tautan dan video berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Cara membuat presentasi :

Buka aplikasi presentasi Canva atau akses melalui web browser, lalu masuk dan cari "Presentasi" untuk mulai mendesain.



Gambar 3. Tampilan Canva

Pilih dari berbagai desain presentasi Canva dalam beragam gaya dan tema. Pilih dari presentasi kreatif, slide promosi startup, bisnis, pemasaran, pendidikan, dan masih banyak lagi.



Gambar 4. Desain Presentasi Canva yang dipilih

Unggah foto, logo, dan elemen identitas merek lainnya. Tambahkan slide sebanyak yang kita inginkan. Gunakan fitur animasi agar gambar dan teks dapat ditampilkan dengan cara yang kreatif di setiap slide. Telusuri jutaan gambar dan elemen, bereksperimen dengan layout, temukan kombinasi font dan skema warna yang tepat untuk presentasi. Tambahkan animasi, video, dan musik untuk membuat presentasi yang memikat hati.

Coba berbagai mode dan fitur presentasi di Canva. Pilih dari presentasi standar, mode presenter, atau bahkan rekaman video. Simpan slide sebagai file PDF untuk dibagikan atau ubah menjadi situs web interaktif.



Gambar 5. Slide Presentasi Canva yang diunduh

Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di Sekolah SMP Zawiyah Darussalami dapat memberikan berbagai manfaat signifikan bagi guru dan siswa. Berikut adalah beberapa manfaat utama dari kegiatan ini :

- a. Meningkatkan Kualitas guru dalam pembuatan materi ajar yang estetik dan profesional, seperti poster, infografis, dan slide presentasi, yang dapat meningkatkan daya tarik visual dan memperjelas penyampaian informasi.

- b. Meningkatkan kreativitas dan inovasi Penggunaan, membantu guru dan siswa mengembangkan keterampilan desain grafis yang berguna, baik dalam konteks pendidikan maupun di luar sekolah.
- c. Penghematan Waktu, Canva menyediakan template siap pakai dan fitur drag-and-drop yang mempermudah pembuatan materi ajar dengan cepat, memungkinkan guru untuk menghemat waktu dalam proses perancangan.
- d. Membantu siswa dan guru mengembangkan keterampilan digital, teknologi yang relevan, seperti desain grafis dan penggunaan alat digital, yang bermanfaat untuk masa depan akademis dan profesional mereka.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di SMP Zawiyah Darussalami telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Pelatihan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi ajar, yang berdampak positif terhadap peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Implementasi Canva juga membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi solusi efektif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif. Keberlanjutan program ini memerlukan dukungan dari pihak sekolah agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat terus berkembang dan memberikan manfaat jangka panjang bagi guru dan siswa.

5. SARAN

Untuk meningkatkan efektivitas pengabdian masyarakat dengan tema Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di SMP Zawiyah Darussalami, disarankan agar kegiatan ini dilakukan secara berkelanjutan dengan pelatihan lanjutan dan pendampingan intensif bagi guru dalam menerapkan Canva dalam berbagai mata pelajaran. Selain itu, pihak sekolah dapat mendukung dengan menyediakan fasilitas teknologi yang memadai, seperti akses internet yang stabil dan perangkat komputer yang memadai, agar guru dapat lebih leluasa dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, evaluasi berkala terhadap dampak penggunaan Canva dalam pembelajaran perlu dilakukan untuk mengetahui efektivitasnya dan menyesuaikan metode pengajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa. Kolaborasi dengan institusi pendidikan atau komunitas edukasi digital juga dapat menjadi strategi untuk memperkaya materi pelatihan serta memperluas wawasan guru dalam pemanfaatan teknologi pendidikan.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai melalui kegiatan Hibah internal Dosen Universitas Potensi Utama Tahun 2024, Ucapan Terimakasih kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Potensi Utama yang telah memberikan dukungan finansial terhadap Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Ari Nurul Alfian, Nadya Safitri, Muhamad Baydhowi, & Gilang Mukti Setio Becti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Himpaidi Mustika Jaya. *Jurnal Buana Pengabdian*, 4(2), 13–19. <https://doi.org/10.36805/jurnalbuanapengabdian.v4i2.2780>
- 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. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.12868>
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *JURNAL PADI (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>
- Robiatul Adawiyah1*, Fitriana Harahap2, Nidia Enjelita saragih3, S. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Dengan Microsoft Powerpoint Pada Siswa SMK YAPIM. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negri Vol.1*, 1(6).

Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208–213. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>