

Pemanfaatan Canva sebagai Inovasi Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Guru di UPT SMPN 3 Galesong Selatan

Sunarti¹ Zulkifli² Nurlina³ Riswani Nurkhatimah⁴

Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Program Studi Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: nartimokaapa@gmail.com¹

Abstrak

Perkembangan teknologi pendidikan menuntut guru untuk mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di UPT SMPN 3 Galesong Selatan dalam memanfaatkan Canva sebagai platform desain digital untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Workshop ini dilaksanakan oleh mahasiswa Teknologi Pendidikan melalui pendekatan praktik langsung yang meliputi pengenalan fitur-fitur Canva, teknik desain media pembelajaran yang menarik, serta pengembangan berbagai jenis konten edukatif seperti presentasi interaktif, infografis, video pembelajaran, dan lembar kerja siswa digital. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi pemaparan materi, demonstrasi, dan pendampingan praktik langsung kepada peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Para guru memberikan respons positif terhadap kemudahan penggunaan Canva dan relevansinya dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Workshop ini memberikan dampak positif dalam mengintegrasikan teknologi pendidikan di lingkungan sekolah serta mendorong guru untuk lebih inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

Kata Kunci: Canva, Teknologi Pendidikan, Media Pembelajaran Interaktif, Inovasi Pembelajaran, Guru



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Seels & Richey (1994), teknologi pendidikan adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi pendidikan menjadi salah satu komponen penting yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran modern. Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi menjadi pilihan, melainkan kebutuhan mendesak untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21 yang menuntut pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan inovatif. Di Indonesia era digital dan teknologi informasi, media pembelajaran menjadi sumber daya yang penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Surachman, 2016). Alasan lainnya mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep, membantu siswa dalam mempertahankan materi pembelajaran dalam memori jangka panjang, menciptakan pembelajaran yang bermakna, serta dapat memperluas aksesibilitas pembelajaran bagi siswa (Dewi et al., 2020).

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran juga mencakup segala sesuatu yang digunakan untuk

merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Terrtiaavini dkk., 2018). Menurut (Sari dkk., 2021) media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima agar mereka dapat melakukan proses belajar dengan efisien dan efektif secara terencana. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, di mana siswa dapat dengan cepat memahami pembelajaran dan tertarik untuk belajar lebih lanjut. Menurut (Irsan dkk., 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala alat yang mampu menyajikan pesan dan merangsang siswa untuk belajar dapat dianggap sebagai media pembelajaran. Dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, pengabdian masyarakat ini fokus pada pelatihan guru dalam mendesain presentasi bahan ajar yang menarik menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah aplikasi desain daring populer yang menawarkan beragam fitur, termasuk presentasi edukatif, menjadi pilihan yang tepat karena menyediakan alat-alat yang relevan untuk pengembangan media pembelajaran (Rahmadani., dkk 2024). Pelatihan ini diharapkan dapat membekali guru dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan presentasi interaktif dan menarik yang dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dapat dilihat dari masalah yang dialami oleh guru di SMPN 3 Galesong Selatan pada proses pembelajaran guru di sana sudah menggunakan media pembelajaran untuk penyampaian materi belajar namun karena kurangnya pemahaman terkait pembuatan media pada platform digital. Sehingga mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar mengadakan Workshop dalam meningkatkan pemahaman guru di SMPN 3 Galesong Selatan untuk pembuatan media ajar.

METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, metode yang digunakan yaitu pembuatan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan canva. Sesuai dengan permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, solusi yang ditawarkan adalah menyelenggarakan kegiatan workshop. Pelatihan ini diselenggarakan pada bulan September tanggal 2 tahun 2025, dengan lokasi pelaksanaan di SMPN 3 Galesong Selatan. Sasaran dari kegiatan ini adalah Guru SMPN 3 Galesong Selatan dengan tujuan agar guru dapat menguasai keterampilan dalam pembuatan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Tahapan-tahapan yang dilakukan oleh pelaksanaan Workshop ini adalah sebagai berikut:

1. Tahap awal adalah menganalisis permasalahan melalui wawancara guru-guru
2. Tahap persiapan: dilakukan persiapan seperti penyusunan materi, pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, menyusun PPT untuk materi pelatihan, menyiapkan Layar atau smart tv, laptop, sound sistem.
3. Tahap arahan: ini peserta akan diberikan arahan perencanaan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva
4. Tahap pelatihan: pada tahap ini dilakukan pelatihan secara langsung mengenai pembuatan media didampingi oleh Mahasiswa Teknologi Pendidikan
5. Tahap evaluasi: dilakukan diskusi dan sesi tanya jawab dengan peserta Workshop untuk membahas hambatan yang dialami oleh peserta Workshop selama kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Canva merupakan satu dari banyaknya aplikasi yang bisa digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Canva adalah salah satu media yang secara visual dapat menunjang proses pembelajaran dan melatih keterampilan visual siswa (Wardhanie dkk., 2021). Canva menawarkan berbagai alat pengeditan, editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, dan lainnya bagi pemula untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografis,

spanduk, undangan, presentasi, sampul Facebook, dll. Selain itu, Canva bisa diakses dari desktop atau perangkat seluler Anda. Artinya pengguna bisa berkarya kapan saja dan di mana saja. Canva merupakan aplikasi internet gratis yang mudah digunakan dan dapat ditemukan untuk membuat media pembelajaran. Di sisi lain, kekurangan Canva adalah: Aplikasi ini mengandalkan jaringan internet yang memadai dan kuat. Aplikasi Canva memiliki beberapa template, stiker, ilustrasi, font berbayar, dll. untuk desain yang Anda pilih mungkin mirip dengan Design Template, gambar, warna, dapat dibagikan kepada orang lain, namun pengguna bebas memilih desain yang berbeda (Pelangi, 2020). Menurut (Triningsih, 2021) dalam penelitiannya mengatakan Canva merupakan aplikasi yang memberikan kemudahan bagi guru dan dalam menjalankan alur pembelajaran berbasis teknologi, keaktifan, pengetahuan dan keuntungan lainnya. Oleh sebab itu hasil desain pada canva dapat menumbuhkan minat siswa dalam aktivitas belajar dan menmbuhkan minat siswa melalui penyampaian materi yang menarik dan efektif.

Menurut (Pelangi, 2020) aplikasi Canva memiliki manfaat yaitu Meningkatkan kreativitas guru dan siswa untuk membuat suatu media pembelajaran yang menggunakan berbagai macam fitur yang ada, mempersingkat waktu dan efektif dalam merancang media pembelajaran dan pekerjaan desain yang mampu dipakai bersama laptop atau handphone. Aplikasi Canva memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, mendukung penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Rahmawati.,dkk 2024). Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva dapat menambah daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan karena penyajian bahan ajar yang bervariasi (Kurnia.2023). Sebagai salah satu aplikasi desain online, aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur desain grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, hingga cover untuk media sosial seperti Facebook. Dengan beragam fiturnya, aplikasi Canva menjadi pilihan yang praktis dan efektif bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran. Aplikasi Canva memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, mendukung penggunaan teknologi untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas dalam proses pembelajaran (Rahmawati.,dkk 2024). Pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva dapat menambah daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan karena penyajian bahan ajar yang bervariasi (Kurnia.2023). Sebagai salah satu aplikasi desain online, aplikasi Canva menyediakan berbagai fitur desain grafis, seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, hingga cover untuk media sosial seperti Facebook. Dengan beragam fiturnya, aplikasi Canva menjadi pilihan yang praktis dan efektif bagi guru dalam menciptakan media pembelajaran

Aplikasi Canva dapat menjadi referensi bagi para guru dalam membuat video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Guru memiliki pilihan untuk menggunakan aplikasi Canva secara gratis atau berbayar (Syahris., dkk 2023). Aplikasi Canva menyediakan berbagai desain yang mencakup berbagai bidang, baik untuk keperluan pendidikan maupun non-pendidikan, termasuk iklan dan bisnis.Video pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva dapat diterapkan pada semua jenjang pendidikan dan mata pelajaran.¹ Media berasal dari bahasa Latin medius, yang secara harfiah berarti tengah, perantara dan pengantar Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai pengantar atau menyampaikan pesan dari pengirim

¹ Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.

Irsan, I., & Pertiwi, A. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.

Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.

Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain media pembelajaran prakarya berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5(3), 226-232.

ke penerima pesan (Sadiman 1993). Kesimpulannya media adalah wadah dari pesan yang oleh sumbernya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang diterima adalah pesan intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses pembelajaran. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar guru/pe- ngajar untuk membantu siswa atau anak didiknya, agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dengan kata lain pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri siswa (Sadiman, 1984). Dalam proses pembelajaran, siswa merupakan subjek yang belajar dan guru merupakan subjek yang mengajar. Mengajar dapat pula diartikan proses membantu seseorang atau kelompok melakukan kegiatan belajar sehingga proses belajar mengajar dapat berlangsung efektif. Dari berbagai pendapat mengenai bahasan media pembelajaran, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Hasil

Kegiatan workshop pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di UPT SMPN 3 Galesong Selatan terlaksana dengan baik dan mendapatkan respons positif dari para guru peserta. Selama kegiatan berlangsung, guru menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti setiap tahapan pelatihan, mulai dari pengenalan fitur Canva hingga praktik langsung pembuatan media pembelajaran digital. Hasil utama dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Guru mampu membuat berbagai bentuk media pembelajaran interaktif seperti presentasi pembelajaran, infografis materi ajar, video pembelajaran sederhana, serta lembar kerja siswa berbasis digital. Media yang dihasilkan dinilai lebih menarik secara visual, sistematis, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran di kelas. Selain peningkatan keterampilan teknis, hasil workshop juga menunjukkan perubahan sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk menggunakan media digital sebagai pendukung proses belajar mengajar. Canva dianggap sebagai aplikasi yang mudah digunakan, fleksibel, serta relevan dalam menunjang pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan.



Gambar 1. Pemaparan Materi Workshop



Gambar 2. Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva



Gambar 3. Foto Bersama Peserta

Setelah proses pelatihan dilakukan, mahasiswa Teknologi Pendidikan menyebarkan sertifikat online berupa link yang dikirim dan mengisi nama masing – masing peserta agar dapat mengakses sertifikat melalui email.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan hasil kegiatan workshop, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang praktis, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran berbasis teknologi. Canva membantu guru menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan variatif sehingga mampu meningkatkan minat serta keaktifan siswa dalam belajar. Melalui workshop pemanfaatan Canva di UPT SMPN 3 Galesong Selatan, terjadi peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan sikap positif guru terhadap penggunaan media digital. Guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengintegrasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif dan menyenangkan.



DAFTAR PUSTAKA

- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282-294.
- Farisia, Afiyatul Fitriyah, Dzakirina Dzulkarami, Shofiyah Wardatul Jannah, Ahmad Sholahuddin Irsyad. Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) e-ISSN: 2963-3176 Vol. 03 No. 03 (2024): Juni 2024
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357-1363.
- Nasir, N., Nurindah, N., Rauf, A., Ayu, S., & Hambali, U. (2022). Desain media pembelajaran prakarya berbasis Smart Apps Creator. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 5 (3), 226-232.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129-136.
- Ramdhani, M. Y., Ahyar, D. B., Hasanah, M. M., Ramdani, S. A. P., & Sudarajat, A. R. (2024). Optimalisasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif Di Blkk Anwariyah Sukajaga. *Burangrang: Jurnal Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M)*, 2(1), 81-87.