

## Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Guru Guru Sekolah Mandiri Palembang

<sup>1\*</sup>Yuniansyah, <sup>2</sup>Yarza Aprizal, <sup>3</sup>Muhammad Fajar Ariwibowo

Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech <sup>1,2,3</sup>

\*Email: yuniansyah@palcomtech.ac.id

---

### ABSTRAK

Pelatihan penggunaan Aplikasi Canva untuk guru-guru Sekolah Mandiri Palembang adalah salah satu kegiatan yang dilakukan oleh Dosen Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech. Tujuan kegiatan ini adalah menambah pengetahuan dan keterampilan guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan Aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan dilaksanakan Pada Hari Sabtu Tanggal 13 Juli 2024 bertempat di Sekolah Mandiri yang beralamat di Jalan Pangeran Ayin No.96/201 Kenten Palembang. Peserta pelatihan adalah guru-guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Keguruan yang berjumlah 30 Guru. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu presentasi, demonstrasi dan praktek penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Setelah demonstrasi dan praktek, guru-guru diminta membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran yang mereka ajarkan untuk dikumpulkan kepada pemateri, selain itu peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuisioner sebagai umpan balik kegiatan pelatihan. Hasil kegiatan ini adalah media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil penilaian dari tugas yang dibuat oleh Guru-guru dan hasil olah data kuisioner dapat disimpulkan pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan guru-guru untuk membuat Media pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi Canva dan guru-guru sangat puas dengan materi dan penyampaian materi pelatihan.

**Kata kunci** : Canva, Media Pembelajaran

### ABSTRACT

Training on using the Canva Application for Sekolah Mandiri Palembang teachers is one of the activities carried out by Lecturers at the Palcomtech Institute of Technology and Business. The aim of this activity is to increase the knowledge and skills of teachers to develop interesting learning media using the Canva application. Training activities were carried out on Saturday 13 July 2024 at the Sekolah Mandiri Palembang located at Jalan Pangeran Ayin No.96/201 Kenten Palembang. The training participants were elementary school, junior high school, high school and teacher training high school teachers, totaling 30 teachers. The method used in this community service activity is training. Training activities are divided into three stages, namely presentations, demonstrations and practice in using the Canva application to create interactive learning media. After demonstrations and practice, teachers are asked to create learning media for the subjects they teach to be collected to the presenters, apart from that, training participants are asked to fill out questionnaires as feedback on training activities. The result of this activity is an interesting and interactive learning media. Based on the results of the assessment of the assignments made by the teachers and the results of questionnaire data processing, it can be concluded that this training can improve the ability of teachers to create learning media using the Canva application and the teachers are very satisfied with the material and delivery of the training material.

**Key words**: Canva, Learning Media

## PENDAHULUAN

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang melibatkan guru dan siswa dalam serangkaian perbuatan yang berlangsung secara mendidik untuk mencapai tujuan tertentu. Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, seperti metode pembelajaran, bahan ajar, interaksi guru dan siswa serta ruang kelas yang aman dan nyaman (Lubis, K.Mhd, 2022). Saat ini banyak metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar siswa seperti *Game*, *Lesson Study*, *Cooperative Script*, *Snowball Throwing* dan lainnya (Dasep B.A, 2022). Selain metode pembelajaran, bahan ajar juga mempunyai peran penting untuk proses belajar mengajar (Ardiani, K.E., 2022). Salah satu bahan ajar yang banyak digunakan adalah bahan ajar yang menggabungkan teks, audio, video dan animasi atau biasa dikenal dengan Multimedia Pembelajaran (Suryandaru, N.A., 2020). Multimedia Pembelajaran adalah salah satu bahan ajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Saepuloh, S. dan i'mah, K., 2021). dan meningkatkan hasil belajar (Widyatmojo, G. & Muhtadi, A., 2017).

Banyak Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat Multimedia Pembelajaran. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan saat ini adalah Aplikasi Canva, yaitu sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam materi visual dengan tampilan profesional tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam (Isnaini, 2021). Aplikasi Canva dapat digunakan untuk berbagai macam kebutuhan, seperti desain poster (Johan, 2022), iklan untuk promosi (Wardhanie, 2021). Untuk Media Pembelajaran atau bahan ajar Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat presentasi pembelajaran, video pembelajaran dan juga soal kuis (Purwati, Y, 2019). Aplikasi Canva juga mempunyai fitur Magic Studio yang dapat

memanfaatkan kecerdasan buatan untuk mengembangkan media belajar yang efektif dan efisien (Kharissidqi, 2022).

Sekolah Mandiri dibawah naungan Yayasan Jiwa Mandiri Utama yang beralamat di Jalan Pangeran Ayin No.96 Kelurahan Sukamaju Kecamatan Sako Kota Palembang. Sekolah Mandiri terdiri dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Saat ini, pada masing-masing Sekolah Mandiri mempunyai Guru-guru dengan berbagai jenjang pendidikan dan beragam kompetensi.

Proses belajar mengajar pada masing-masing tingkatan Sekolah dilakukan di Ruang Kelas yang ada. Guru-Guru Sekolah Mandiri masih menggunakan cara konvensional pada proses belajar mengajar, dengan memanfaatkan buku teks, spidol dan *white board* untuk menyampaikan materi. Guru-guru biasanya menyampaikan materi secara lisan dan siswa mendengarkan dan mencatat apabila diperlukan. Metode pembelajaran seperti ini menyebabkan siswa menjadi pasif, motivasi belajar berkurang dan kurang mengerti materi yang disampaikan. Permasalahan yang ada di Sekolah Mandiri adalah kurangnya motivasi siswa pada proses belajar mengajar karena materi pembelajaran kurang menarik dan membosankan, sehingga diperlukan bahan ajar yang dapat memotivasi siswa.

Guru-guru Sekolah Mandiri berkeinginan untuk dapat membuat bahan ajar yang menarik agar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi masalah utama yang ada pada guru-guru adalah kurangnya keterampilan untuk membuat bahan ajar dengan memanfaatkan multimedia pembelajaran.

Pengabdian Kepada Masyarakat adalah salah satu kewajiban Dosen di Perguruan Tinggi. Salah satu kegiatan Pengabdian

Kepada Masyarakat adalah melakukan pelatihan berdasarkan ilmu pengetahuan yang mereka miliki. Untuk memenuhi kewajiban ini maka Dosen-Dosen dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech akan melaksanakan kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Guru-guru Sekolah Mandiri Palembang.

### RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan pada bagian terdahulu, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada pada guru-guru di Sekolah Mandiri adalah bagaimana cara memberikan pelatihan yang efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan keterampilan guru-guru untuk mengembangkan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva

### METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah metode pelatihan yang digunakan untuk menggunakan aplikasi canva. pelaksanaan kegiatan pelatihan ini di bagi menjadi tiga bagian, yaitu :

#### a. Presentasi

Pada bagian ini pemateri akan menjelaskan materi-materi pelatihan peserta atau guru-guru. Materi yang disampaikan berupa Power Point, Video. Pada bagian ini pemateri akan menjelaskan materi secara terstruktur, mulai dari pengetahuan dasar Aplikasi Canva, fitur-fitur pada Aplikasi Canva sampai dengan penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Pada bagian ini juga akan dilakukan diskusi atau tanya jawab tentang materi yang telah dijelaskan.

#### b. Demonstrasi

Setelah guru-guru mendengarkan pemaparan materi tentang Aplikasi Canva, pada bagian ini pemateri akan menampilkan atau mendemonstrasikan penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat berbagai media pembelajaran,

seperti untuk presentasi, video pembelajaran dan kuis online

#### c. Praktek

Pada bagian ini pemateri dan peserta sama-sama melakukan praktek penggunaan Aplikasi Canva untuk media pembelajaran. Guru-guru diminta untuk membuat project seperti yang telah di demonstrasikan pemateri pada bagian sebelumnya.

Untuk memudahkan peserta atau guru-guru mempelajari materi yang diajarkan, Tim pemateri telah terlebih dahulu membagikan modul pelatihan yang bisa di download dan dipelajari.

Sebagai bahan evaluasi, setelah guru-guru selesai melakukan praktek latihan menggunakan Aplikasi Canva, pemateri meminta guru-guru untuk membuat media pembelajaran pada Mata Pelajaran yang mereka ajarkan yang akan dikumpul dan dinilai oleh pemateri. Selain tugas ini, sebagai bahan evaluasi pelatihan ini pemateri telah menyiapkan kuisisioner yang akan di isi oleh peserta atau guru-guru

### PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dilaksanakan pada Hari Sabtu Tanggal 13 Juli 2024 bertempat di Sekolah Mandiri yang beralamat di Jalan Pangeran Ayin No.96/201 Kenten - Palembang. Peserta pelatihan sebanyak 30 Guru yang terdiri dari Guru-guru Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Keguruan.

Kegiatan dimulai Pada Jam 08.00 diawali dengan Kata Sambutan dari ketua pelaksana, yaitu Bapak Yuniansyah. Pada sambutannya ketua pelaksana menyampaikan harapannya semoga dengan adanya kegiatan pelatihan ini Guru-guru dapat mengembangkan Bahan Ajar atau Materi Pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi dan Multimedia dengan lebih baik untuk proses belajar mengajar.

Setelah menyampaikan kata sambutan kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Pelatihan dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu :

#### a. Presentasi

Presentasi Materi disampaikan oleh Bapak Yarza Aprizal. Materi yang ajarkan dimulai dengan pengenalan Aplikasi Canva, fitur-fitur yang terdapat pada Aplikasi Canva. Selanjutnya pemateri menjelaskan pembuatan presentasi dan video pembelajaran serta kuis dengan menggunakan Aplikasi Canva. Pada kesempatan ini juga dijelaskan penerapan Artificial Intelligence pada Aplikasi Canva dengan menggunakan Magic Studio. Pemaparan Materi oleh Bapak Yarza Aprizal dapat dilihat pada Gambar 1. berikut ini



Gambar 1. Presentasi Materi

#### b. Demonstrasi

Setelah presentasi materi, kegiatan selanjutnya adalah pemateri melakukan demonstrasi penggunaan Aplikasi Canva. Pada bagian ini pemateri menampilkan fitur-fitur pada Aplikasi Canva, cara registrasi akun Canva, membuat presentasi, membuat video pembelajaran dan kuis. Pemateri mengajarkan membuat presentasi, video, dan kuis menggunakan template yang ada, serta dengan cara menggunakan bantuan kecerdasan buatan, seperti merubah teks menjadi *image* atau gambar dan lain sebagainya.

#### c. Praktik

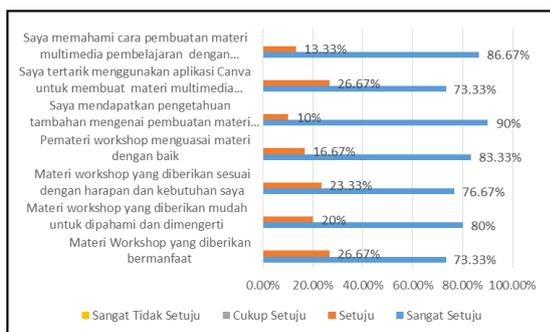
Setelah peserta pelatihan atau guru-guru mendengarkan presentasi dan melihat demonstrasi penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Pada bagian ini guru-guru diminta untuk mempraktekkan materi-materi yang telah diajarkan. Guru-guru mencoba praktek menggunakan Aplikasi Canva untuk membuat presentasi, kemudian membuat video pembelajaran dan soal kuis. Guru-guru dibimbing oleh pemateri dan dibantu oleh mahasiswa-mahasiswa yang dilibatkan pada kegiatan ini. Pada kegiatan praktek ini guru-guru aktif mencoba fitur-fitur dari Aplikasi Canva yang telah diajarkan. Pada bagian ini juga diadakan tanya jawab antara pemateri dan peserta pelatihan. Suasana ruang pelatihan pada sesi praktek dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini



Gambar 2. Presentasi Materi

Setelah sesi praktik selesai, sebagai bahan evaluasi guru-guru pelatihan diminta untuk membuat salah satu dari tiga materi yang diajarkan. Guru-guru diminta membuat media pembelajaran dari Mata Pelajaran yang mereka ajar. Guru-guru diberi waktu 60 menit untuk mengerjakan tugas ini dan dikumpul di Google Drive yang telah disiapkan. Selain tugas, sebagai bahan evaluasi guru-guru juga diminta untuk mengisi kuisisioner mengenai materi yang diajarkan dan penilaian terhadap pemateri. Kuisisioner menggunakan Skala penilaian dari 1 sampai dengan 4, yang menyatakan Sangat Tidak Setuju, Tidak Setuju, Setuju dan sangat Setuju.

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan, hasilnya menunjukkan kegiatan pengabdian kali ini telah berjalan sangat baik, ini dibuktikan dengan rata-rata 80,48% peserta menjawab sangat setuju, dan 19,52% menjawab setuju. dengan rincian hasil capaian kuesioner dengan tujuh butir pertanyaan yang disajikan dalam bentuk grafik pada gambar 3:



Gambar 3. Hasil kuesioner

Setelah evaluasi dilakukan dan semua rangkaian kegiatan telah selesai dilaksanakan, maka diakhir sesi kegiatan dilakukan foto bersama yang ditujukan pada gambar 4.



Gambar 4. Foto Bersama Guru dan Pemateri

Setelah semua kegiatan berjalan dengan lancar dan memberikan motivasi dan pencerahan bagi guru-guru sehingga berdaya guna dan berdaya manfaat bagi guru-guru kegiatan ini diadakan kembali tentunya dengan materi yang berbeda.

**SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penilaian dari tugas yang dibuat oleh Guru-guru dan hasil olah data kuisisioner dapat disimpulkan ini dapat meningkatkan kemampuan guru-guru

untuk membuat Media pembelajaran dengan memanfaatkan Aplikasi Canva dan guru-guru sangat puas dengan materi dan penyampaian materi pelatihan. Rekomendasi pelatihan selanjutnya adalah pelatihan pembuatan video pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon, Animaker, atau Kinemaster, sehingga guru-guru bisa lebih banyak mengenal aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima Kasih kami ucapkan kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian Kepada Masyarakat (DRPTM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi yang mendanai kegiatan ini melalui kegiatan Hibah Program Kemitraan Masyarakat Tahun 2024.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ardiani, K.E., 2022, ‘Multimedia Pembelajaran Interaktif Berorientasi Teori Belajar Ausubel pada Muatan IPA Materi Sumber Energi’, *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 26–35.

Isnaini, K.N., Sulistiyani, D.F. & Putri, Z.R.K., 2021, ‘Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva’, *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.

Dasep BA, et.al, 2022. Model Model Pembelajaran. Sukaharjo: Pradina Pustaka; 33-59

Johan, E.P.E., Rustam, R. & Sinaga, A., 2022, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi Canva Terhadap Hasil Menulis Iklan Poster Di Smp Nasional Sariputra Jambi’, *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 137–149.

- Kharissidqi, M.T. & Firmansyah, V.W., 2022, 'Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif', *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Lubis.K.Mhd, 2021. Belajar dan Mengajar Sebagai Suatu Proses Pendidikan yang Berkemajuan. *Jurnal Literasiologi*, 5(2), 95-105
- Purwati, Y. & Perdanawanti, L., 2019, 'Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya', *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42–51.
- Saepuloh, S. & Ni'mah, K., 2021, 'Analisis Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Matematika', *ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 46–54.
- Suryandaru, N.A., 2020, 'Penerapan Multimedia Dalam Pembelajaran Yang Efektif', *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(2), 88–91.
- Wardhanie, ayouvi P., Fahminnansih, F. & Rahmawati, E., 2021, 'Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan', *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58.
- Widyatmojo, G. & Muhtadi, A., 2017, 'Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbentuk game untuk menstimulasi aspek kognitif dan bahasa', *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38–49.