

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SMAN 2 Palopo

Putri Dewintari*¹

¹ Universitas Muhammadiyah Palopo

E-mail: putridewintari@umpalopo.ac.id¹

Abstract

The Canva application training at SMAN 2 Palopo aimed to enhance teachers' skills in creating engaging and interactive teaching media. Through this training, participants were introduced to the basics of graphic design, effective poster creation, presentations, and infographics. Intensive mentoring was provided to ensure that every teacher could fully utilize Canva's features in an educational context. The results of this training showed an improvement in teachers' abilities to design creative teaching materials that meet classroom needs. Ongoing support was also provided post-training for additional assistance. This training successfully motivated teachers to be more innovative in their teaching processes.

Keywords: *canva training, educational media, graphic design, educational innovation*

Abstrak

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMAN 2 Palopo bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui sesi pelatihan ini, peserta diperkenalkan pada dasar-dasar desain grafis, pembuatan poster, presentasi, dan infografis yang efektif. Pendampingan intensif diberikan untuk memastikan setiap guru mampu memanfaatkan fitur Canva secara maksimal dalam konteks pendidikan. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mendesain materi ajar yang kreatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pendampingan juga berlanjut pasca pelatihan untuk memberikan dukungan tambahan. Pelatihan ini berhasil memotivasi guru untuk lebih inovatif dalam proses pengajaran.

Kata kunci: *pelatihan canva, media pembelajaran, desain grafis, inovasi pendidikan*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi telah membuka peluang baru dalam proses belajar mengajar, di mana informasi dapat diakses dengan lebih mudah dan cepat, serta berbagai sumber daya pendidikan dapat dimanfaatkan dengan lebih efektif. Dalam konteks ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu aspek penting yang dapat dimanfaatkan oleh guru adalah penggunaan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif (Tambunan et al., 2022).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar. Media yang efektif dapat membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, tantangan yang dihadapi oleh banyak guru adalah keterbatasan waktu dan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional dalam penyampaian materi, yang terkadang kurang mampu menarik perhatian siswa di era digital ini. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

Salah satu alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik adalah Canva, sebuah platform desain grafis online yang populer. Canva menawarkan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak

memiliki latar belakang desain grafis. Dengan Canva, guru dapat membuat berbagai jenis media pembelajaran, mulai dari presentasi, poster, infografis, hingga video pembelajaran, hanya dengan beberapa klik (Mawarni et al., 2024). Menurut (Savitri et al., 2024) Canva tidak hanya menyediakan alat yang mudah digunakan, tetapi juga memungkinkan penggunaannya untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam membuat media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Namun, meskipun Canva menawarkan berbagai kemudahan, tidak semua guru di SMAN 2 Palopo, atau bahkan di sekolah-sekolah lain, memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai untuk memanfaatkan aplikasi ini dengan optimal. Banyak guru yang merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi baru, terutama jika mereka merasa bahwa teknologi tersebut terlalu rumit atau memerlukan banyak waktu untuk dipelajari (Ayunia Lestari et al., 2022). Selain itu, banyak guru yang masih merasa nyaman dengan metode dan media pembelajaran tradisional yang telah mereka gunakan selama bertahun-tahun. Akibatnya, potensi besar yang ditawarkan oleh Canva dan aplikasi serupa sering kali tidak dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran.

Di sisi lain, kebutuhan untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif semakin mendesak, terutama di tengah tantangan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar di era digital ini. Siswa saat ini lebih terbiasa dengan media digital yang visual dan interaktif, sehingga media pembelajaran yang statis dan kurang menarik dapat dengan mudah kehilangan perhatian mereka. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual dan mampu merangsang minat belajar siswa.

Untuk menjawab tantangan ini, pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran di SMAN 2 Palopo diinisiasi sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru di SMAN 2 Palopo dalam menggunakan Canva secara efektif untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan keterampilan praktis yang langsung dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, sehingga guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk membangun kesadaran di kalangan guru tentang pentingnya inovasi dalam metode dan media pembelajaran (Nur Isnaini et al., 2021). Dengan menggunakan Canva, guru diharapkan dapat lebih kreatif dalam merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini penting karena setiap siswa memiliki cara belajar yang berbeda, dan media pembelajaran yang baik harus mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar tersebut. Misalnya, siswa yang lebih suka belajar secara visual akan sangat terbantu dengan materi pembelajaran yang disajikan dalam bentuk infografis atau video. Sementara itu, siswa yang lebih suka belajar melalui membaca dan mendengarkan mungkin akan lebih tertarik dengan presentasi yang menarik secara visual dan informatif.

Lebih jauh lagi, pelatihan ini diharapkan dapat membantu guru di SMAN 2 Palopo untuk lebih terbuka terhadap inovasi dalam pembelajaran dan lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan menguasai penggunaan aplikasi seperti Canva, guru dapat lebih fleksibel dalam menyampaikan materi pembelajaran, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring (Fitriani et al., 2022). Hal ini sangat relevan mengingat situasi saat ini di mana pembelajaran daring telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pendidikan akibat pandemi COVID-19. Meskipun situasi pandemi mulai mereda, pembelajaran daring dan hibrida diperkirakan akan terus menjadi bagian dari sistem pendidikan di masa depan. Oleh karena itu, penguasaan teknologi digital oleh guru menjadi semakin penting untuk memastikan bahwa proses pembelajaran dapat berjalan dengan efektif, terlepas dari bentuknya.

Kegiatan pelatihan ini juga mencerminkan komitmen SMAN 2 Palopo dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Dengan membekali guru dengan keterampilan yang relevan dengan perkembangan teknologi, sekolah berharap dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik bagi siswa. Pada akhirnya, tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, inovatif, dan mampu mengakomodasi kebutuhan belajar siswa di era digital.

Secara keseluruhan, pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMAN 2 Palopo. Dengan keterampilan baru yang diperoleh melalui pelatihan ini, guru dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang pada gilirannya akan membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan mencapai hasil belajar yang lebih baik (Rochmawati et al., 2023). Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat mendorong inovasi dan kreativitas dalam proses belajar mengajar, yang merupakan kunci untuk menciptakan pendidikan yang relevan dan berkualitas di era digital ini.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pelatihan yang terstruktur dan terarah, yang dirancang untuk memastikan bahwa peserta, yaitu guru-guru di SMAN 2 Palopo, dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Metode pelatihan yang digunakan mencakup beberapa tahapan, yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

1) Persiapan dan Perencanaan Kegiatan

Tahap pertama dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah persiapan dan perencanaan yang melibatkan beberapa langkah penting seperti kebutuhan peserta, penyusunan modul pelatihan, dan pengadaan peralatan dan perangkat lunak

2) Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi, yang masing-masing sesi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang maksimal bagi peserta. Tahapan pelaksanaan mulai dari pelatihan sesi pembukaan dan pengantar selanjutnya, sesi pengenalan aplikasi canva dilanjutkan dengan sesi pembuatan media pembelajaran dan yang terakhir review dan diskusi:

3) Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan dampaknya terhadap peserta. Tahapan evaluasi dan tindak lanjut meliputi evaluasi peserta, tindak lanjut serta laporan dan dokumentasi.

4) Metode Pengajaran

Metode pengajaran yang diterapkan dalam pelatihan ini bersifat partisipatif dan interaktif, dengan menekankan pada pendekatan "learning by doing". Peserta tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pemateri, tetapi juga diberikan banyak kesempatan untuk langsung mempraktikkan materi yang diajarkan. Pemateri berperan sebagai fasilitator yang memberikan panduan, mendampingi, dan memberikan umpan balik secara langsung selama kegiatan praktik berlangsung.

Selain itu, metode pembelajaran juga dilengkapi dengan sesi tanya jawab yang intensif, di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan terkait kesulitan yang mereka hadapi. Diskusi kelompok juga diintegrasikan ke dalam pelatihan untuk mendorong kolaborasi antar peserta, sehingga mereka dapat saling berbagi pengetahuan dan pengalaman.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 23 Maret 2024 sesuai dengan tanggal atau jadwal yang tertera pada surat undangan dengan rincian kegiatan yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

TANGGAL	WAKTU	URAIAN KEGIATAN	NARA SUMBER	MODERATOR	
24 Maret 2024	08.00 - 10.00	Materi 2 : Canva	Putri Dewintari, S.Kom., M.Kom		
	10.00 - 10.30				
	10.30 - 12.00	Lanjutan Materi 2 : Pemanfaatan Canva di Akun Belajar.id	Asnidar, S.Pd		
	12.00 - 13.00	Istirahat/Sholat Dhuhur/Makan Siang			
	13.00 - 14.30	Materi 3 : Pembuatan soal LITERASI dan Numerasi (assesmen) dalam PMM			
	14.30 - 15.00	Istirahat/Snack			
	15.00 - 16.30	Lanjutan Materi 3:			

Suasana kegiatan pembukaan pelatihan penggunaan aplikasi canva yang diikuti oleh 30 peserta guru SMAN 2 Palopo dari berbagai pengampu mata pelajaran.



Gambar 1. Suasana kegiatan pembukaan pelatihan canva

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMAN 2 Palopo berlangsung sukses dengan materi-materi berikut yang disampaikan kepada para guru:

- 1) Pengenalan Canva: Peserta dikenalkan dengan antarmuka Canva dan manfaatnya dalam pendidikan, seperti kemudahan membuat materi pembelajaran yang menarik.
- 2) Dasar-Dasar Desain Grafis: Sesi ini mencakup prinsip-prinsip desain grafis, pemilihan warna dan font, serta pengaturan layout yang baik untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif.
- 3) Pembuatan Poster Pembelajaran: Peserta mempraktikkan pembuatan poster dengan memilih template, menambahkan elemen visual, dan menyimpan desain dalam berbagai format.

- 4) Pembuatan Presentasi Interaktif: Sesi ini mengajarkan peserta membuat presentasi dengan template yang sesuai, menambahkan multimedia, dan mendesain slide yang efektif.
- 5) Pembuatan Infografis: Peserta belajar membuat infografis untuk menyampaikan informasi kompleks secara visual dengan menggunakan template dan mengatur data secara menarik.
- 6) Kolaborasi dan Berbagi Karya: Peserta diajarkan cara bekerja kolaboratif di Canva serta berbagai cara berbagi dan mendistribusikan desain mereka secara digital.
- 7) Evaluasi dan Feedback: Karya peserta dievaluasi berdasarkan kreativitas dan efektivitas, dengan diskusi dan refleksi untuk memperbaiki dan menerapkan keterampilan baru dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 2. Suasana pemaparan materi

Kegiatan pendampingan dalam pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMAN 2 Palopo merupakan bagian penting dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta dapat memahami dan mengaplikasikan materi yang telah disampaikan. Pendampingan ini dilakukan secara intensif dengan pendekatan yang bersifat kolaboratif dan personal, di mana para pemateri atau fasilitator bekerja secara langsung dengan peserta untuk membantu mereka mengatasi tantangan dan kesulitan yang mungkin dihadapi selama pelatihan.



Gambar 3. Suasana kegiatan pendampingan pelatihan

4. KESIMPULAN

Kesimpulan harus mengindikasikan secara jelas hasil-hasil yang diperoleh, kelebihan dan kekurangannya, serta kemungkinan pengembangan selanjutnya.

Kesimpulan dapat berupa paragraf, namun sebaiknya berbentuk point-point dengan menggunakan numbering atau bullet.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SMAN 2 Palopo Drs. Basman, S.H., M.M. serta seluruh guru yang turut serta di dalam kegiatan pelatihan ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Fajar Nugroho, O., & Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE)*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.17509/IJOCSEE.V2I1.45696>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202–193–202. <https://doi.org/10.23960/JPKMT.V3I3.96>
- Mawarni, E., Sulistyowati, P., Guru Sekolah Dasar, P., & PGRI Kanjuruhan Malang, U. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva pada Materi Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V8I4.8184>
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. SELAPARANG: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V5I1.6434>
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, Wi., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru Mi Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 46–52. <https://doi.org/10.26740/ABDI.V9I1.19853>
- Savitri, O., Studi Pendidikan Ekonomi, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas X SMA Negeri 16 Samarinda. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(8), 1072–1085. <https://doi.org/10.5281/ZENODO.11171911>
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS WEBSITE (GOOGLE SITES) PADA MATERI FUNGSI DI SMA NEGERI 15 MEDAN. *Humantech: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 1(10), 1520–1533. <https://doi.org/10.32670/HT.V1I10.2166>