



## **Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Para Guru SMA di Kabupaten Padang Pariaman**

Yance Sonatha<sup>1</sup>, Meri Azmi <sup>\*)2</sup>, Indri Rahmayuni <sup>3</sup>, Dwiny Meidelfi<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Padang

<sup>\*)</sup>Corresponding author, ✉ [meriazmi@gmail.com](mailto:meriazmi@gmail.com)

Revisi 12/08/2022;  
Diterima 20/09/2022;  
Publish 27/10/2022

### **Abstrak**

SMA 1 V Koto Timur merupakan salah satu SMA Negeri yang berada di Kecamatan V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman Provinsi Sumatera Barat. Selama pandemik covid 19, SMA 1 V Koto Timur melaksanakan proses pembelajaran dengan mengkombinasikan pembelajaran langsung dengan pembelajaran dalam jaringan(daring /online). Pembuatan media pembelajaran yang menarik sangat dibutuhkan untuk membuat ketertarikan siswa dalam mempelajarinya sehingga target pembelajaran dapat dicapai walaupun dilakukan secara tidak langsung. Permasalahan yang dihadapi sekarang adalah minimnya pengetahuan mengenai aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu pembuatan media pembelajaran yang lebih interaktif. Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan berupa kegiatan pelatihan penggunaan canva untuk pembuatan media pembelajaran interaktif dan komunikatif menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan berlangsung sukses ditandai dengan meningkatnya pemahaman mereka mengenai penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif.

**Kata kunci:** Canva, Desain Grafis, Media Pembelajaran, Pariaman, SMA I V Koto Timur



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2022 by author (s)

### **PENDAHULUAN**

Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 konsep pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat,bangsa dan negara. Kualitas pendidikan sangat ditentukan dari kelancaran proses pembelajaran selama di kelas, yang mencakup dari dua aspek utama yakni guru dan siswa (Magdalena dkk, 2021). Pembelajaran sendiri merupakan sebuah sistem yang

memiliki komponen berupa tujuan, bahan/materi ajar, metode dan evaluasi yang saling terkait dalam rangka pencapaian tujuan (Ali, 1992).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini juga membawa pengaruh pada bidang pendidikan khususnya pada proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (teacher centered) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (student centered).

Penyebaran virus covid-19 diakhir tahun 2019 menyebabkan munculnya kebijakan pemerintahan dalam membatasi aktivitas kegiatan masyarakat di luar rumah begitu juga dengan proses pembelajaran (Nafrin,2021). Berdasarkan Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19), proses pembelajaran dilakukan secara daring atau online. Hal ini dilakukan guna mencegah dan menghindari penyebaran virus lebih meluas lagi.

Sekarang dimana proses pandemik sudah menunjukkan akhirnya, proses pembelajaran sudah dilaksanakan secara blended learning (menggabungkan online dengan offline). Untuk menarik minat siswa dan mencegah kebosanan dalam proses pembelajaran, maka materi ajar perlu disampaikan dengan cara yang menarik. Salah satunya dengan memperbaiki tampilan media pembelajaran (Wahid, 2018). Dengan kemajuan teknologi yang seiring dengan perkembangan teknik desain grafis, banyak bermunculan aplikasi dan platform yang bisa digunakan untuk pembuatan media pembelajaran bahkan ada yang bisa diakses secara online maupun offline. Salah satunya adalah Canva.

Canva merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual yang populer digunakan saat ini. Canva merupakan aplikasi pengolah grafis berbasis cloud sehingga apabila ingin digunakan Anda harus terhubung dengan internet. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang didalamnya terdapat template untuk desain poster, brosur, presentasi, video, dan masih banyak lainnya. Kelebihan lain dari canva adalah bisa terkoneksi dengan akun media sosial penggunaannya. Dengan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran dapat mendorong kreasi para guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik.

Penelitian pemanfaatan canva sebagai alat untuk pembuatan media pembelajaran sudah banyak dilakukan. Penelitian penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran audio visual telah berhasil dilakukan dengan kemudahan para siswa memahami materi ketenagakerjaan (Rahmatullah dkk, 2020). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology hal ini dibuktikan dengan meningkatnya persentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa (Junaedy, 2021) serta keberhasilan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran untuk penyampaian materi matematika untuk para siswa SMP (Purba, 2022).

Berdasarkan hasil diskusi permasalahan antara tim dengan perwakilan guru SMA 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman menunjukkan bahwa masih banyak para guru yang tidak mengenal aplikasi-aplikasi yang bisa digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang

interaktif. Mereka mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat perlu dilakukan sebagai salah satu metode transfer ilmu dan pengetahuan antara pihak perguruan tinggi dengan masyarakat. Program PKM ini bertujuan untuk memberikan workshop dan pelatihan pada para guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan komunikatif.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM yang dilakukan di SMA 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman ini dilaksanakan dengan urutan metode pelaksanaan seperti pada Gambar 1 berikut :



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat

- 1. Persiapan**

Kegiatan PKM dimulai dengan adanya diskusi awal dengan mitra pengabdian. Diskusi dilakukan terkait dengan permasalahan yang ada pada SMA 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman. Untuk lebih akurat, maka tim mendatangi lokasi mitra untuk melakukan pengecekan kondisi dan kesiapan mitra baik itu menyediakan peserta pelatihan maupun lokasi pelatihan.
- 2. Pelaksanaan**

Pada tahap pelaksanaan ini dimulai dengan mempersiapkan materi pelatihan yang nantinya akan disampaikan pada kegiatan workshop dan pelatihan di lokasi mitra. Tim pengabdian mencari sumber referensi terkait penggunaan Canva. Setelah semua referensi didapat tim pengabdian dibantu oleh satu orang mahasiswa membuat materi pelatihan, agar nantinya para peserta mudah memahami dan bisa mempelajarinya lagi saat proses penyusunan jadwal selanjutnya.

Setelah semua perencanaan siap, tim pengabdian akan melakukan kegiatan pelatihan. Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi terlebih dahulu. Materi yang diberikan yaitu pengenalan dunia desain grafis, aplikasi canva dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif. Diskusi lanjutan dilaksanakan untuk menerima umpan balik dari mitra terhadap kegiatan pelatihan sebagai rangkaian Pengabdian kepada Masyarakat.
- 3. Monitoring dan evaluasi**

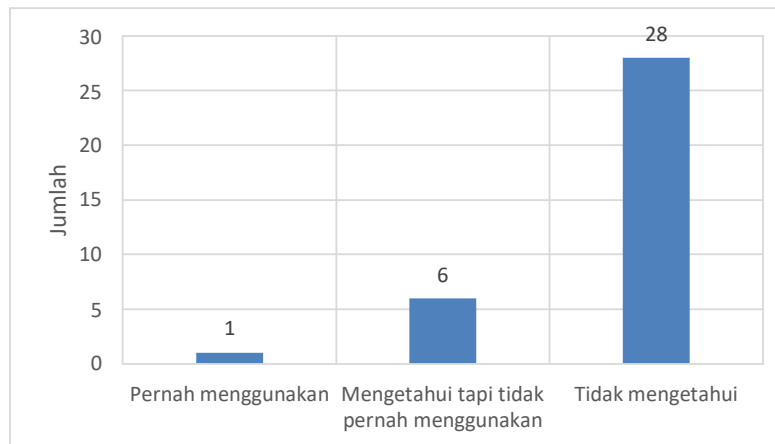
Kegiatan monitoring ini dilaksanakan setelah kegiatan berlangsung dengan pembagian kuesioner yang diisi oleh peserta terkait tingkat pemahamannya terhadap hasil pelatihan, adakah kemauan untuk mendalami lebih lanjut penggunaan canva serta masukan untuk

keberlanjutan kegiatan ini. Kegiatan ini berupa penyebaran angket atau kuesioner menilai sejauh mana pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang disampaikan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Persiapan Pelatihan

Pada tahap persiapan ini, ketua dan anggota tim PKM akan melakukan persiapan materi dan modul yang akan digunakan pada kegiatan pelatihan. Kegiatan pelatihan dimulai dengan menyebarkan angket pertanyaan kepada peserta mengenai pemahaman mereka tentang aplikasi Canva yang akan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Peserta pelatihan berjumlah 35 orang dengan klasifikasi peserta 2 orang laki-laki (6%) dan 33 orang perempuan (94%). Sedangkan berdasarkan pekerjaan dari 35 peserta terdapat 27 orang guru baik tetap maupun kontrak (77%) dan sisanya 8 orang adalah tenaga administrasi/ teknisi yang bekerja di SMA 1 V Koto Timur (23%). Dari 35 peserta yang mengisi angket pendahuluan hanya 1 orang yang sudah mengenal Canva dan pernah menggunakannya sedangkan kebanyakan peserta yakni 28 orang (80%) sama sekali tidak mengenal aplikasi ini dan hanya 6 orang yang mengetahui tetapi tidak pernah menggunakan. Hal ini tergambar pada Gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Grafik Tingkat Pengetahuan Peserta tentang Canva Sebelum Kegiatan Pelatihan Kegiatan Pelatihan

Pelatihan merupakan kegiatan utama dalam rangkaian kegiatan PKM. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan Canva sebagai salah satu aplikasi yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif. Salah satu tujuan kegiatan pelatihan adalah adanya transfer ilmu dan pengetahuan antara tim pengabdian dengan masyarakat yang diwakili para guru dan tenaga administrasi/teknisi di SMA 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman.

Kegiatan pelatihan ini mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah. Hal ini dibuktikan dengan bersedianya pihak kepala sekolah membuka kegiatan pelatihan ini yang bisa dilihat pada Gambar 3 berikut.



**Gambar 3.** Pembukaan Kegiatan Pelatihan dalam Rangka PKM

Kegiatan pelatihan berlangsung lancar, hal ini ditandai dengan antusiasnya para peserta mendengarkan dan langsung mempraktekkan penggunaan aplikasi Canva ini baik menggunakan komputer maupun menggunakan *smartphone* masing-masing. Walaupun kadang terkendala dengan jaringan internet yang kurang stabil, tetapi pelatihan tetap berjalan lancar yang dibuktikan dengan tidak satupun peserta yang menyelesaikan pelatihan sebelum waktunya. Gambar 4 berikut memperlihatkan suasana pelatihan dalam rangka kegiatan PKM tersebut.

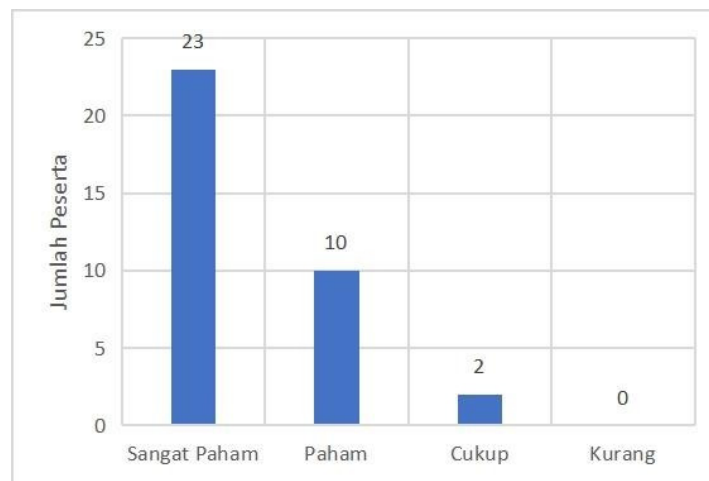


**Gambar 4.** Suasana Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva

### Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan sukses, dan beberapa hasil rancangan media pembelajaran peserta sudah dinilai oleh tim dan dianggap sudah memenuhi kriteria interaktif dan komunikatif. Beberapa peserta juga menunjukkan keinginan untuk lebih mendalami penggunaan aplikasi Canva dan aplikasi lainnya karena mengetahui manfaat yang diperoleh.

Setelah kegiatan berlangsung, kembali disebarakan angket mengenai tingkat pemahaman peserta tentang pemanfaatan aplikasi Canva. Pengisian angket ini bertujuan untuk menilai apakah tujuan utama kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini tercapai. Dari hasil angket tersebut seperti terlihat pada Gambar 5 ternyata sekitar 23 dari 35 orang peserta atau sekitar (66%) sangat memahami materi pelatihan yang disampaikan, 10 orang cukup memahami (28%) dan hanya 2 orang yang masih kurang memahami (6%). Kekurangpahaman ini karena mereka sering mengalami gangguan koneksi dalam mempraktekkan langsung, sehingga agak ketinggalan mengikuti jika dibandingkan dengan peserta lainnya.



**Gambar 5. Tingkat Pemahaman Peserta terhadap Aplikasi Canva Setelah Kegiatan Pelatihan**

### KESIMPULAN

Pembuatan media yang lebih interaktif dan komunikatif sangat diperlukan dalam penyampaian materi pembelajaran. Sesuai dengan perkembangan teknologi terutama desain grafis, banyak aplikasi yang bisa digunakan untuk membantu membuat media pembelajaran sehingga lebih menarik dan tidak membosankan. Kegiatan pelatihan dalam rangka Pengabdian kepada Masyarakat dengan mitra SMA 1 V Koto Timur Kabupaten Padang Pariaman bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Kegiatan yang diikuti 35 orang peserta ini berlangsung sukses, ini terbukti dengan meningkatnya pemahaman peserta dalam menggunakan Canva. Beberapa hasil rancangan peserta juga sudah memenuhi kriteria interaktif dan komunikatif dari sebuah media pembelajaran.

---

Berdasarkan hasil pembicaraan dengan pimpinan sekolah setelah kegiatan berlangsung, diharapkan akan banyak kegiatan lanjutan maupun dengan tema yang berbeda. Hal ini penting dilakukan untuk pemerataan pemahaman dan transfer ilmu pengetahuan antara pihak perguruan tinggi dan masyarakat luas.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A (2012). Pengembangan Teknologi Komunikasi dan Informasi : Akar Revolusi dan Berbagai Standarnya. Jurnal Dakwah Tabligh vol 13 No 1, pp 137-149
- Ali, Muhammad. (1992). Penelitian Pendidikan Prosedur dan Strategi. Bandung: Angkasa
- Junaedi,S (2020). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. Bangun Rekaprima : Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora vol 7 No 2, pp 80-89
- Magdalena,I., Shodikoh,A.F dan Pebrianti, A.R (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN Meruya Selatan 06 Pagi. EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains vol 3 No 2, pp 312 – 325
- Nafrin,IA dan Hudaidah (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan, vol 3 No 2, pp 456-462
- Piantara, I.G.N dkk (2021). Adaptasi Desainer Grafis di Era Perkembangan Aplikasi Instan Desain. SANDI : Seminar Nasional Desain Vol 1
- Purba,Y.A dan Harahap.A (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 06, No. 02, pp. 1325-1334
- Rahmatullah, Inanna dan Ampa, A.T (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha vol 12 No 2, pp 317-327
- Sundari, P.D dkk (2022). Optimalisasi Pembelajaran Daring Melalui Pengembangan Program Resitasi Interaktif Bagi Guru Fisika SMA di Kabupaten Sijunjung. Transformasi : Jurnal Pengabdian Masyarakat vol 18 no 1, pp 22-32
- Surat Edaran Mendikbud No 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19)
- Undang-Undang Reepublik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahid,A (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. Istiqra' : Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam Vol V No 2