

## **Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar**

**Rahmi Pratiwi<sup>1</sup>, Winanda Amilia<sup>2</sup>, Luthfiani<sup>3</sup>, Alkadri Masnur<sup>4</sup>**

<sup>1,2,4</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

<sup>3</sup>Administrasi Pendidikan, Universitas Negeri Padang

e-mail: [rahmipratiwi@fip.unp.ac.id](mailto:rahmipratiwi@fip.unp.ac.id)<sup>1</sup>, [winanda.amilia@fip.unp.ac.id](mailto:winanda.amilia@fip.unp.ac.id)<sup>2</sup>,  
[luthfiani@fip.unp.ac.id](mailto:luthfiani@fip.unp.ac.id)<sup>3</sup>, [alkadrimasnur@fip.unp.ac.id](mailto:alkadrimasnur@fip.unp.ac.id)<sup>4</sup>

### **Abstrak**

Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang menentukan kesuksesan proses belajar mengajar. Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, serta informasi yang menampilkan penjelasan dari guru. Guru yang profesional hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan bermacam-macam menu desain diantaranya presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi guru SMAN 1 X Koto untuk mengembangkan media pembelajaran sendiri sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru. Kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar. Kegiatan yang dilaksanakan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Canva*. Kegiatan ini dihadiri sebanyak 35 peserta. Media pembelajaran yang dihasilkan oleh masing – masing guru dalam pelatihan ini menambah ilmu dan keterampilan dari guru – guru.

**Kata kunci:** *Canva, Guru, Media Pembelajaran, Pelatihan*

### **Abstract**

Learning media is one of the things that determines the success of the teaching and learning process. There are three functions integrated in learning media, namely stimulation to arouse interest in studying the lesson, mediation of the relationship between the teacher and students, and information that displays explanations from the teacher. Professional teachers should be able to design and produce their own learning media. *Canva* is a graphic design application that provides various design menus including presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners and other types. This activity aims to provide knowledge and skills for SMAN 1 X Koto teachers to develop their own learning media according to the subjects taught by the teacher. This activity was carried out at SMAN 1 X Koto, Tanah Datar Regency. The activity carried out was training in creating learning media using the *Canva* application. 35 participants attended this activity. The learning media produced by each teacher in this training adds to the teachers' knowledge and skills.

**Keywords:** *Canva, Teacher, Learning Media, Training*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang

diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Menurut Sinsuw & Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

SMAN 1 X Koto berada di wilayah Kabupaten Tanah Datar. Lokasi sekolah berada Kecamatan X Koto, Kabupaten Tanah Datar. Sekolah ini berada di desa yang terletak di kaki gunung marapi, namun demikian sekolah ini merupakan sekolah satu-satunya di kecamatan X Koto yang memiliki cukup banyak torehan prestasi di skala kabupaten, hingga nasional. Jumlah guru yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 35 orang, yang sebagian besar berpendidikan akhir Strata 1. Guru dengan berbagai kompetensinya, mempunyai peranan sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator dan lainnya. Peranan-peranan tersebut tidak bisa dilepaskan dalam rangka pengembangan kecerdasan baik intelektual, emosional dan spiritual.

Guru yang professional di samping dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran (Mahardika et al., 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Selain itu tuntutan guru sebagai pengajar untuk dapat menyampaikan materi-materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran merupakan suatu tantangan yang besar untuk memotivasi peserta didik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan satu dari banyak hal yang menjadi penentu kesuksesan proses belajar mengajar. Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampikan penjelasan dari guru (Rostikawati et al., 2020). Media pembelajaran adalah solusi dalam menciptakan suasana pembelajaran di kelas yang komunikatif, interaktif, menarik dan menunjang pemahaman materi yang disampaikan pendidik kepada siswa (Cahyono, 2023). Maka dari itu, pembuatan bahan ajar yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru – guru yang di SMAN 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar disimpulkan hal – hal sebagai berikut. Pertama, sebagian besar guru masih belum mahir dalam menggunakan media pembelajaran. Kebanyakan guru hanya mengunduh dan menggunakan media pembelajaran yang beredar di internet. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Ketiga, sebagian guru belum mengenal aplikasi *Canva* yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan.

*Canva* merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. *Canva* ini merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. *Canva* menyediakan bermacam menu desain diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya. *Canva* dapat digunakan di laptop melalui *web browser* dan *handphone*. Tersedianya *template* dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan *Canva* banyak disukai dan digemari oleh pengguna pemula. *Canva* menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan.

Dari permasalahan di atas maka tim PKM dari Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang berinisiatif untuk menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *Canva* bagi guru, sehingga guru bisa membuat dan memproduksi sendiri media pembelajaran dengan aplikasi *Canva* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dari peserta didik.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan secara luring di ruang multimedia SMAN 1 X Koto. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Uraian dari masing-masing kegiatan tersebut, meliputi:

### **Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, tim melakukan observasi ke SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar serta berkoordinasi dengan Kepala Sekolah SMAN 1 X Koto untuk menentukan jadwal pelatihan dan sarana prasarana yang dibutuhkan. Setelah semuanya selesai, selanjutnya tim mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*, menyusun *slide* presentasi materi pelatihan, menyusun instrument penilaian, dan mengajukan isi kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Pada tahap ini juga dilakukan pendataan peserta, lokasi kegiatan, pembuatan surat izin, surat tugas, pembuatan spanduk serta sertifikat kegiatan yang nantinya sangat dibutuhkan untuk berlangsungnya kegiatan pelatihan.

### **Tahap Pelaksanaan**

Tahap Pelaksanaan yang akan dilakukan pada kegiatan ini adalah:

#### 1. Seminar pemberian materi terkait media pembelajaran dengan *Canva*

Kegiatan seminar ini bertujuan untuk memberi penjelasan kepada guru tentang media - media pembelajaran yang bisa dihasilkan dengan *Canva*, serta hasil-hasil karya yang telah dibuat oleh orang sebelumnya. Kegiatan ini akan memberikan gambaran secara umum tentang media yang dibuat dengan *Canva*, sehingga guru bersemangat mengikuti pelatihan serta dapat memiliki pengetahuan awal sebelum masuk dalam sesi pendampingan.

#### 2. Simulasi/demonstrasi

Simulasi/demonstrasi bertujuan untuk memperlihatkan kepada guru tentang proses pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi *Canva*. Dalam simulasi ini tim akan mensimulasikan cara memanfaatkan aplikasi *Canva* mulai dari pendaftaran akun, pengenalan tampilan *Canva*, fitur-fitur serta *tools* yang bias digunakan dalam membuat media pembelajaran.

#### 3. Pendampingan

Pada tahap ini, guru didampingi oleh tim pengabdian akan praktek membuat media dengan menggunakan aplikasi *Canva* dan sampai pada hasil media yang dihasilkan.

### **Tahap Evaluasi**

Kegiatan evaluasi dimaksudkan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan pelatihan, serta segala hal yang menjadi penguat dan penghambat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 1 X Koto, Kabupaten Tanah Datar dengan pesertanya adalah semua guru-guru di SMAN 1 X Koto. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahapan yaitu tahap pertama adalah tahap persiapan, pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan observasi langsung dengan melakukan wawancara dengan guru-guru yang ada di SMAN 1 X Koto. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru yaitu pertama, sebagian besar guru masih belum mahir dalam menggunakan media pembelajaran. Kebanyakan guru hanya mengunduh dan menggunakan media pembelajaran yang beredar di internet. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Ketiga, sebagian guru belum mengenal aplikasi *Canva* yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan.

Berdasarkan tahap persiapan di atas dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran dengan *Canva* agar dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain, membuat, dan memproduksi media pembelajaran dengan *Canva*. Untuk itu, tim pengabdian melakukan diskusi dengan kepala

sekolah untuk tentang persiapan yang akan dilakukan oleh tim pengabdian. Dari hasil diskusi maka di dapatlah jadwal, tempat, sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Tahap pengabdian selanjutnya yaitu pelaksanaan. Di tahap ini, tim pengabdian melakukan kegiatan pemberian materi terkait dengan media pembelajaran dengan *Canva*. Kegiatan ini dilakukan dengan presentasi tentang materi media pembelajaran dan materi tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*.



**Gambar 1. Presentasi tentang Media Pembelajaran**

Kegiatan ini dihadiri oleh 35 peserta mengikuti presentasi tentang media pembelajaran yang disajikan oleh narasumber. Presentasi ini berisi tentang urgensi media pembelajaran. Kegiatan selanjutnya yaitu pelaksanaan simulasi/ demonstrasi, dimana pada tahap ini narasumber menjelaskan tentang aplikasi *Canva*, cara penggunaan *Canva*, tutorial pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva*, dan memaksimalkan fitur-fitur yang ada dalam *Canva*.



**Gambar 2. Penjelasan aplikasi Canva**

Pada kegiatan ini, peserta mencoba menggunakan aplikasi *Canva* untuk membuat presentasi yang merupakan bagian dari media pembelajaran. Dari observasi di lapangan masih banyak guru yang belum mengenal fitur-fitur *Canva* dan cara menggunakannya sehingga diperlukan demonstrasi dan pendampingan. Demonstrasi dan pendampingan dimulai dengan proses *log-in* dengan akun belajar.id pada *Canva*. Pada tahap ini 85% guru sudah bisa *log-in* walaupun ada beberapa guru yang belum bisa melakukannya. Kemudian guru-guru membuat presentasi berdasarkan template yang sudah tersedia dan mengembangkan sesuai dengan mata pelajaran masing-masing guru. Selama proses

mendesain presentasi guru-guru didampingi oleh narasumber sampai guru-guru paham dengan fitur-fitur yang tersedia.

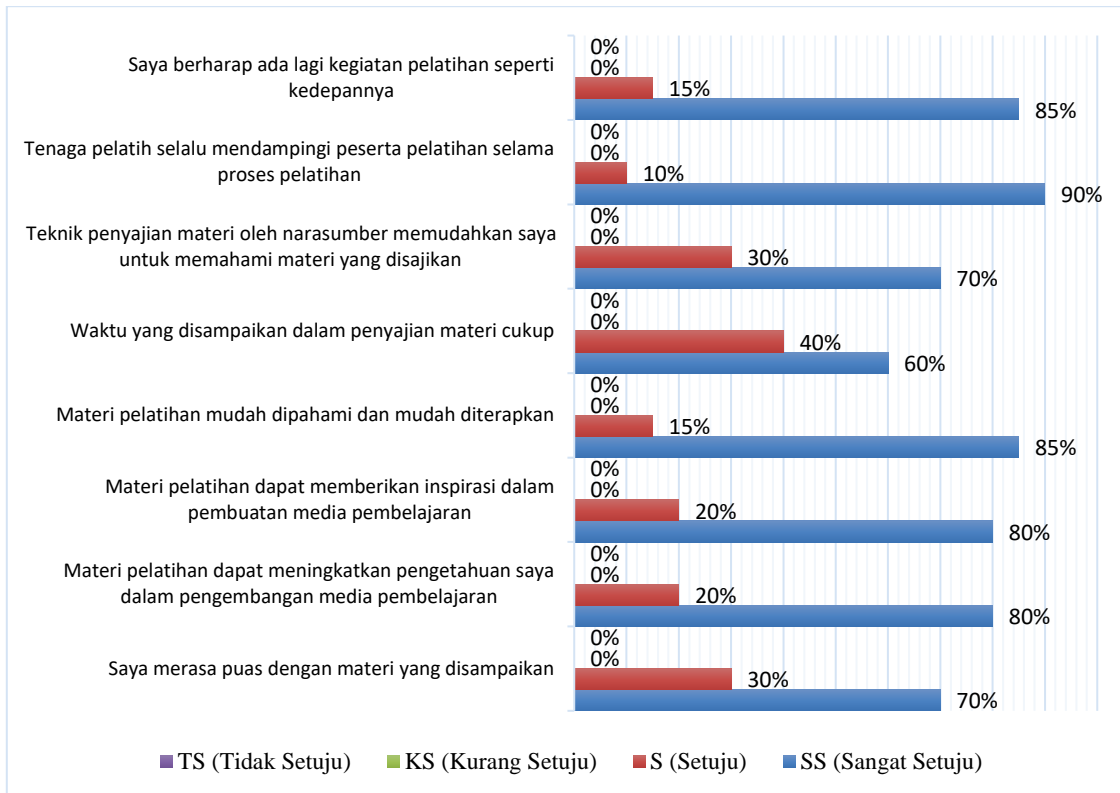


**Gambar 3. Pendampingan pembuatan media pembelajaran**

Hari terakhir pengabdian, guru-guru diminta untuk mengumpulkan hasil desain presentasi sesuai dengan mata pelajaran masing-masing guru yang telah dikerjakan guru sebelumnya. Setelah hasil desain dikumpulkan oleh semua guru, selanjutnya tim pengabdian memberikan tanggapan dan masukan terhadap desain yang dihasilkan oleh guru-guru. Secara keseluruhan, desain yang dihasilkan oleh guru-guru sangat menarik dan dapat menampilkan kreativitas masing-masing guru sesuai dengan mata pelajaran yang di ampu.

Tahap selanjutnya dilakukan tahap evaluasi. Setelah kegiatan pelatihan dilakukan, dilakukan proses evaluasi guna melihat keberhasilan dan ketepatangunaan kegiatan pelatihan dalam memberikan solusi terhadap permasalahan mitra. Evaluasi ini dilakukan dengan melakukan penyebaran angket evaluasi kepada guru-guru peserta pelatihan. Angket evaluasi berkaitan dengan keberhasilan belajar, narasumber dan kepuasan mitra. Evaluasi ini menjadi masukan, kritikan, dan saran bagi tim pengabdian agar bisa lebih baik lagi untuk pelaksanaan pengabdian kedepannya. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada gambar berikut.





**Gambar 4. Grafik Hasil Angket Peserta Pelatihan**

Beberapa komentar guru terhadap umpan balik dari pelatihan ini yaitu:

*“Kehadiran tim PKM dalam pelatihan sangat membantu kami guru-guru sehingga semakin kecil gap antara teori atau ilmu baru di perguruan tinggi dengan di lapangan. Untuk itu saya menyarankan agar ada lagi pelatihan dengan materi yang berbeda kedepannya.”* (Dra. Yusni Walti)

*“Semoga next even adalagi pelatihan media yang baru.”* (Neolita Glasi Putri, S.Pd.)

*“Kedepannya kami bisa mendapatkan pelatihan lagi dengan materi yang berbeda.”* (Nurni, S.Pd)

*“Kami sangat senang dan berterimakasih. Ilmu tentang Canva sangat bermanfaat.”* (Elmawati, S.Pd)

*“Penyampaian materi tentang Canva sangat bagus sehingga menambah pengetahuan saya.”* (Dra. Yurniati)

*“Pelatihan ini menambah pengetahuan dalam meningkatkan cara mengajar.”* (Zaimarni, S.Pd)

*“Pelatihan media pembelajaran dengan Canva dapat menambah variasi dalam mengajar. Fasilitator sangat menguasai materi dan terampil.”* (Reki Sandra, S.Pd)

*“Pelatihan ini sangat menyenangkan dan mudah dipahami.”* (Vanessa Gusti Ayu, S.Pd)

Berdasarkan grafik hasil angket dan komentar dari para guru, dapat disimpulkan bahwa pelatihan seperti ini sangat diharapkan oleh guru-guru. Materi pelatihan dapat memberikan inspirasi bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan guru dalam pengembangan media pembelajaran. Sehingga, guru merasa puas dengan materi yang disampaikan dalam pelatihan ini dan berharap ada lagi kegiatan pelatihan seperti ini kedepannya dengan materi yang berbeda.

## SIMPULAN

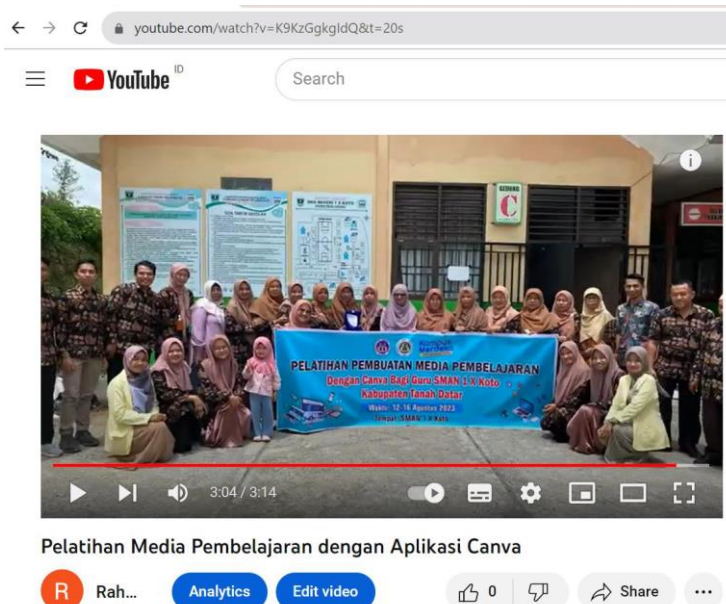
Kegiatan pengabdian dengan tema pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva bagi guru SMAN 1 X Koto di Kabupaten Tanah Datar dengan peserta 35 orang terlaksana dengan baik dan lancar berkat kerja sama dengan pihak SMAN 1 X Koto. Guru -

guru sangat antusias dan memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan ucapan terima kasih kepada tim penyelenggara pengabdian. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak positif bagi guru-guru dalam upaya pembuatan media pembelajaran. Peserta mendapat pengetahuan dan pengalaman baru dalam memaksimalkan aplikasi *Canva* yang sesuai dengan tujuan dari pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan *Canva*.

Setelah selesai kegiatan, pelatihan ini terbit di media massa yaitu ANTARA News Sumbar dan Youtube.



Sumber: <https://sumbar.antarane.ws.com/berita/577800/dosen-ktp-unp-gelar-pelatihan-pembuatan-media-pembelajaran-di-sman-1-x-koto>



Sumber: <https://www.youtube.com/watch?v=K9KzGgkglDQ&t=20s>

## UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel jurnal ini ditulis berdasarkan hasil pengabdian Masyarakat yang dibiayai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Negeri Padang melalui pendanaan PNPB Tahun Anggaran 2023 dengan No: 1903/UN35.15/LT/2023. Terima kasih

juga disampaikan kepada semua pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya kepada guru-guru dan pimpinan SMAN 1 X Koto sebagai mitra dan Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan atas support yang diberikan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, H. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31. <https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>.
- Cahyono, B. 2023. Pemanfaatan Aplikasi Digital *Flipbook* Sebagai Media Pembelajaran di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan *Canva* untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Rostikawati, Y., Aeni, E. S., & Wuryani, W. 2020. Peran Guru dalam Membentuk Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Kesantunan Berbahasa di Media Sosial. *Abdimas Siliwangi*, 03(1), 112–120.
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. 2021. Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi *Canva* bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105–110.