



Pendampingan Guru SMA Al-Hidayah dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Annisa¹, Ramadhan Saleh Lubis² & Nanda Dwi Astri³

^{1,2,3} Universitas Prima Indonesia,

E-mail: annisa@unprimdnac.id¹, ramadhansaleh986@yahoo.com², nandadwiastri@unprimdn.ac.id³

RIWAYAT ARTIKEL

Received: 2025-02-25

Revised : 2025-03-20

Accepted: 2025-03-28

KEYWORD

Media

Learning

Aplication

Canvas

KATA KUNCI

Media

Pembelajaran

Aplikasi

Canva

ABSTRACT

Teachers at Al-Hidayah High School have great potential in using technology in everyday life, for example using social media. However, you cannot fully use learning media creation applications such as the Canva application. This is because the quality of teachers in using digital-based learning media is still low. Furthermore, training on creating digital-based learning media has never been held. This activity is to improve the skills of teachers at Al-Hidayah High School to create learning media based on the Canva application. This activity is carried out using methods, namely (1) pre-preparation (2) implementation, (3) Mentoring, and (4) Evaluation. The results of service activities show an increase in the knowledge and skills of Al-Hidayah High School teachers in creating learning media using the Canva application. The training participants showed high enthusiasm and were able to apply the material they learned in the practice of creating learning media using the Canva application. Furthermore, this training activity can have a positive impact on teachers' knowledge and skills in creating accounts, activating Canva application accounts, creating learning media using the Canva application that uses learning accounts and those that do not use learning accounts, and applying them in learning activities.

ABSTRAK

Guru di SMA Al-Hidayah memiliki potensi besar dalam menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari, misalnya bermedia sosial. Namun, belum sepenuhnya dapat menggunakan aplikasi pembuatan media pembelajaran seperti aplikasi canva. Hal tersebut dikarenakan kualitas guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih rendah. Selanjutnya, belum pernah diadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini untuk meningkatkan keterampilan guru di SMA Al-Hidayah dapat membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Kegiatan ini dilakukan dengan metode, yaitu (1) pra persiapan (2) pelaksanaan, (3) Pendampingan, dan (4) Evaluasi. Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru SMA Al-Hidayah dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Peserta pelatihan, menunjukkan semangat yang tinggi dan mampu mengaplikasikan materi yang didapat dalam praktek pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya dari kegiatan pelatihan ini dapat memberikan dampak yang positif akan pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat akun, mengaktifkan akun aplikasi canva, pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva yang memakai akun belajar dan yang tidak menggunakan akun belajar, serta mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan adalah proses mengembangkan potensi siswa baik dari segi fisik, cipta, maupun dari karyanya. Pendidikan juga suatu proses yang dapat mengubah seseorang melalui pengajaran dan pelatihan. Marsiyah (Rahmawati, 2022) “pendidikan bertujuan antara lain untuk perbaikan moral dan melatih intelektual, seseorang sehingga terjadi perubahan tingkah laku siswa menjadi lebih baik lagi”. Dengan demikian Pendidikan dapat dikatakan suatu perubahan perilaku seseorang menjadi yang lebih baik. Pendidikan dapat dicapai dengan melakukan kegiatan pembelajaran di sekolah. Untuk mencapai tujuan pendidikan harus dilakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran, yaitu pengembangan dalam menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah bahan atau alat bantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang sedang berkembang. Di era digital proses pembelajaran harus dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Patty, 2024). Selanjutnya pemilihan media pembelajaran juga harus dipertimbangkan, mulai dari tujuan yang ingin dicapai, fasilitas yang dimiliki, tenaga dan dana, dampak yang didapat, dan efisiensi dan efektivitasnya (Meidy, 2024). Selain itu, pengembangan media pembelajaran harus diimbangi juga dengan peningkatan sumber daya manusianya. Hal tersebut dapat dilihat pada kualitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai akan menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan peran guru dalam mengembangkan media pembelajaran di sekolah.

Salah satu sekolah yang mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran adalah SMA Al-Hidayah Medan. Hal tersebut berdasarkan dari hasil wawancara dengan kepala sekolah, yaitu pembuatan media pembelajaran berbasis digital belum maksimal karena belum ada pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis digital, salah satunya aplikasi Canva. Guru masih kesulitan dalam membuat media pembelajaran walaupun guru sudah mempunyai laptop dan fasilitas lab komputer yang disediakan di sekolah. Padahal guru-guru di SMA Al-Hidayah mempunyai potensi yang sangat besar dalam keterampilan penggunaan digital. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan semua guru di SMA Al-Hidayah sudah mempunyai laptop dan *smartphone android*. Selain itu, gurunya juga

aktif di media sosial, seperti *Group whatsapp*, *Facebook*, *instagram*, dan *tik tok*.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran dan fasilitas di sekolah Al-Hidayah terdapat beberapa hal yang mendukung untuk pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva, yaitu: (1) tersedia infokus dalam setiap kelas, (2) guru rata-rata memiliki laptop dan android, (3) ada Laboratorium Komputer, dan (4) Guru sudah aktif dalam penggunaan teknologi dalam bermedia sosial.

Beberapa permasalahan utama yang dihadapi guru di SMA Al-Hidayah dalam pembuatan media pembelajaran yang berbasis aplikasi canva, yaitu:

- 1) Guru masih kesulitan dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan mengajar sesuai dengan keilmuan dan keahlian masing-masing terutama pelajaran Bahasa Indonesia akibat minimnya fasilitas yang tersedia di sekolah.
- 2) Guru masih cenderung memprioritaskan pembelajaran konvensional karena ketersediaan bahan praktek pelajaran yang tidak ada Prasarannya. Padahal setiap guru dituntut untuk memahami dan memanfaatkan media pembelajaran.
- 3) Bahan ajar yang digunakan guru cenderung mengutamakan Lembar Kerja Siswa (LKS) yang kurang relevan dengan capaian kompetensi belajar siswa. Bahan ajar yang digunakan guru hanya berupa LKS karena persediaan buku dari dana BOS besarnya sedikit. Jumlah siswa di SMA Al-Hidayah ada 200 orang dari berbagai jenjang, sedangkan buku yang tersedia hanya 100 buah. Tampak buku di ‘perpustakaan masih banyak dipajang begitu saja dan hanya dipergunakan ketika siswa berada di ruang baca serta siswa tidak diperkenankan meminjam buku untuk dipelajari di rumah. Hal ini tentunya menambah beban kepada siswa ketika menjawab pertanyaan pada buku LKS. Seturut dengan hal tersebut LKS juga dirasa kurang efektif dalam proses pembelajaran karena materi yang dipaparkan kurang lengkap, desainnya juga kurang menarik, sehingga siswa hanya fokus mengerjakan soal-soal saja.
- 4) Dalam kegiatan pembelajaran guru juga masih kesulitan dalam pembuatan platform belajar.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut, perlu dilakukan pendampingan agar guru mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan lebih

menarik, salah satunya menggunakan aplikasi canva. Canva adalah aplikasi yang menyediakan berbagai fasilitas untuk membuat media pembelajaran seperti: presentasi, poster, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran dan lain-lain. Yuliana (2023) menatakan bahwa, “canva ialah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, selebaran, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu ucapan terima kasih, kartu pos, logo, label, penanda buku, buletin, sampul CD, sampul buku, wallpaper desktop, template, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, kiriman twitter, dan sampul facebook”.

Aplikasi canva memiliki banyak fitur serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik

2. Tinjauan Literatur

Media pembelajaran adalah alat yang mendukung dalam kegiatan pembelajaran baik itu belajar di kelas maupun di luar (Rizanta, 2022). Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi ke pada siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran di kelas agar siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran (Rahmawati.et.al, 2022). Media pembelajaran dapat berupa modul, *power poin*, video, buku digital maupun cetak, poster, dan bahan yang lainnya Shalikhah (Rahamawati, 2022). Media pembelajaran dapat disajikan secara cetak maupun online, hal tersebut agar di era digital saat ini sebagai guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal tersebut bertujuan agar siswa tidak bosan saat belajar. Di era digital ini guru harus dapat mengembangkan suatu media pembelajaran berbasis digital misalnya menggunakan aplikasi canva.

1) Aplikasi canva adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat berbagai desain. Dalam aplikasi canva tidak memerlukan kemampuan yang profesional karena sudah tersedia fitur gratis yang menarik untuk membuat sebuah desain. Hidayatullah (Junaidi, 2023) aplikasi canva merupakan desain yang terdapat berbagai alat berupa poster, presentasi, spanduk, brosur, grafik, dan lain sebagainya. Febrian dan Solihin (dalam Rahmawati, 2024) aplikasi canva tidak hanya digunakan dalam bidang desain grafis, tetapi canva sebagai salah satu alat pendukung pembelajaran yang

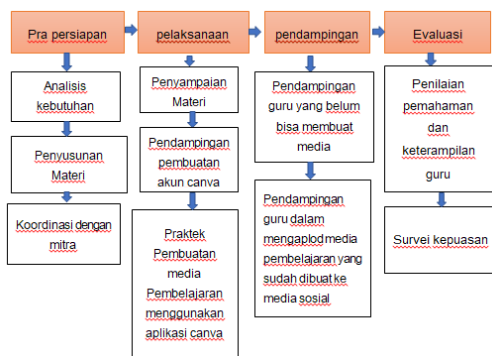
menunjukkan penggunaan teknologi yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang menarik. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya template yang dapat dipakai. Dalam aplikasi canva guru tidak perlu lagi membuat desain.

- 2) Penggunaan aplikasi canva tidak terlalu sulit, sehingga guru dengan mudah dapat menggunakannya. Aplikasi canva dapat digunakan di laptop atau gawai. Cara pemakainya tidak sulit, sehingga guru dan siswa dapat memanfaatkannya dengan mudah. Aplikasi canva dapat mempunyai beberapa kelebihanannya, yaitu: (1) mempunyai desain yang menarik, (2) menyediakan banyak fitur untuk membuat media pembelajaran, dan (3) dapat menghemat waktu dalam membuat media pembelajaran. Dengan demikian, guru-guru di SMA Al-Hidayah diperlukan pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran berbasis aplikasi canva.
- 3) Pelatihan dan pendampingan merupakan salah satu cara yang efektif dalam meningkatkan keterampilan guru untuk meningkatkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran berbasis IT, yaitu menggunakan aplikasi canva. “Pelatihan dan pendampingan adalah cara efektif untuk meningkatkan kapasitas UMKM dalam branding dan pemasaran online” (Panjaitan, 2024). Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pelatihan dan pendampingan adalah cara yang paling efisien dalam meningkatkan keterampilan masyarakat

3. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMA Al-Hidayah Medan. Sebelum dilaksanakan kegiatan tim pengabdian terlebih dahulu melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu terhadap guru-guru di SMA Al-Hidayah tentang pengetahuannya penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Hal tersebut dilakukan untuk menyesuaikan penyusunan materi yang akan disampaikan dalam pelatihan. Selanjutnya tim melakukan koordinasi dengan kepala sekolah untuk menentukan jadwal kegiatan pelatihan. Berdasarkan kesepakatan dengan kepala sekolah SMA Al-Hidayah Medan, kegiatan pengabdian dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 11 dan 12 Mei 2024. Kegiatan dilaksanakan dalam waktu 2 hari karena dilaksanakan pada siang hari. Pelatihan ini meliputi beberapa tahapan, yaitu:

Prapensiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan



Gambar 2 Diskusi dengan Kepala Sekolah untuk Menentukan Jadwal kegiatan

4. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari Pra persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Ketiga dari kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Pra persiapan

Pada tahap persiapan tim melakukan analisis kebutuhan dengan cara mewawancarai guru-guru di SMA Al-Hidayah tentang penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan guru-guru di sekolah SMA AL-Hidayah pengetahuan dan keterampilannya dalam menggunakan aplikasi canva masih tergolong rendah. Walaupun sebagian guru ada yang sudah mempunyai akun canva cuman belum pernah dipakai untuk membuat media pembelajaran. Oleh karena itu, para guru

menginginkan adanya kebutuhan untuk mengikuti pelatihan dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, Tim berdiskusi dengan pembicara tentang penyusunan materi yang akan disampaikan dalam kegiatan. Adapun materinya disesuaikan dengan kebutuhan guru, seperti: pengenalan akun canva, pembuatan akun, membuka akun bagi yang sudah mempunyai akun, atau menggunakan aplikasi canva tanpa akun, dan cara membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Tahap terakhir ialah berkoordinasi dengan kepala sekolah SMA Al-Hidayah tentang kapan kegiatan dapat dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva berlangsung dengan baik. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam waktu 2 hari, yaitu pada tanggal 11 dan 13 Mei 2024. Hal tersebut dikarenakan kegiatan dilaksanakan pada sore hari. Adapun jadwal kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1 Jadwal Kegiatan

Kegiatan Tanggal 11 Mei 2024		Kegiatan Tanggal 13 Mei 2024	
1	14.00-14.15 Wib Registrasi dan pembukaan	1	14.00-14.15 Wib Pembukaan
2	14.15-15.00 Wib Penyampaian Materi	2	14.15-16.00 Wib Pendampingan Membuat Media Pembelajaran
3	15.00-16.00 Wib Pembuatan Akun Canva	3	16.00-16.30 Wib Istirahat
4	16.00-16.30 Wib Istirahat	4	16.30-17.30 Wib Pendampingan mengunggah media pembelajaran ke media sosial
E 5	16.30-17.30 Wib Praktek membuat media Pembelajaran	5	17.30-18.00 Wib Penutup

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada tanggal 11 Mei s.d 13 mei 2024. Adapun kegiatan pada hari pertama tanggal 11 Mei 2024 yaitu: penyampaian materi yang disampaikan oleh pembicara. Selanjutnya, pembuatan akun canva bagi guru yang

belum mempunyai akun dan mengajari guru menggunakan aplikasi canva tanpa melalui akun. Setelah semua guru sudah dapat mengakses aplikasi canva kemudian guru dilatih membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Setelah selesai kegiatan hari pertama maka guru ditugaskan untuk berlatih membuat media pembelajaran di rumah. Hal tersebut bertujuan agar dapat dilihat kemampuan guru pada kegiatan di hari kedua. Kegiatan hari kedua dilaksanakan pada hari Senin, 13 Mei 2024.



Gambar 3 Foto Kegiatan

Kegiatan di hari kedua tinggal melakukan pendampingan guru bagi yang belum bisa membuat media pembelajaran yang belum bisa. Bagi guru yang sudah bisa diarahkan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk yang lain, seperti video dan media yang lainnya. Setelah dilakukan pendampingan bagi guru dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva, langkah selanjutnya mendampingi guru dalam mengunggah hasil karyanya ke media sosial.



Gambar 4 Foto dengan Peserta Kegiatan

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan memeriksa hasil pekerjaan dari peserta, yaitu dari tampilan konten media pembelajaran yang dibuat kemudian memberikan saran untuk melakukan perbaikan. Hasil evaluasi diambil dari hasil kegiatan pembuatan media pembelajaran di hari kedua.

6. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pendampingan guru SMA Al-Hidayah dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva telah berhasil dilaksanakan.

Program ini memberikan dampak positif yang signifikan, terlihat dengan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam hal pembuatan dan penggunaan aplikasi canva untuk media pembelajaran. Pada saat pelatihan guru sudah bisa membuat media pembelajaran dalam bentuk power poin dengan aplikasi canva. Hasil evaluasi kegiatan juga menunjukkan peningkatan yang signifikan tentang pembuatan aplikasi canva baik yang mempunyai akun belajar dan tidak menggunakan akun belajar guru. Selain itu, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran yang dibuatnya sendiri dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan demikian, dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya berdampak positif terhadap guru dalam pembuatan media pembelajaran dan bermanfaat juga bagi siswa. Siswa akan senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena gurunya menggunakan media pembelajaran yang menarik.

7. Persembahan

Terima kasih kami ucapkan kepada Rektor dan LPPM Universitas prima Indonesia yang telah memberikan bantuan dana Hibah untuk kegiatan pengabdian masyarakat ini.

8. Referensi

- Hidayatullah, A., Filia, F. A., Sumarno, & Endang, R. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Educatio*, 9(2), 943–947. <https://ejournal.unma.ac.id/>
- Jessica, M., & Monica. (2024). Pemanfaatan media ajar “Today’s Feeling” untuk mengenalkan jenis-jenis emosi pada siswa SD Negeri X. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 4(5), 42–51. <https://jurnal.penerbitwidina.com/>
- Panjaiatan, F. A. B. K., & tim. (2024). Pelatihan branding dan pemasaran online untuk UMKM lokal Desa Sindangkasih, Konawe Selatan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: Pemberdayaan, Inovasi dan Perubahan*, 4(5), 18–26. <https://jurnal.penerbitwidina.com/>
- Rahmawati, N. I., Fertilia, I., Sri, W., & Edo, D. C. (2022). Pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif Ispring Presenter berbasis HTML 5. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 59–63. <https://edumediadecision.com/>
- Rizanta, G. A., & Meilan, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Senada (Seminar*

Nasional *Daring*).

<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/>

Yuliana, D., Achmad, B., Arico, A. S., Siti, S., & Sheila, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://ojs.cbn.ac.id/>



© 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).