



**PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DI KELAS MAYA DENGAN CANVA FOR EDU DI SMAN 4 KOTA GORONTALO**

**Nurfaika<sup>1</sup>, Radiah<sup>2</sup>, Suyuti<sup>3</sup>, Nurbaya<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Geografi FMIPA Universitas Negeri Gorontalo, Kota Gorontalo

<sup>2</sup>SMP Negeri 11 Makassar, Jl. Kapasa, Tamalanrea Kota Makassar

<sup>3</sup>SMP Negeri 17 Makassar, Jl. Tamangapa Raya, Kota Makassar

<sup>4</sup>SMP Negeri 10 Makassar, Jl. Andi Tadde, Kota Makassar

Email: [nurfaika@ung.ac.id](mailto:nurfaika@ung.ac.id)

Abstrak	Info Artikel
<p><i>Pelatihan desain media pembelajaran berbasis Canva for Education (Canva for Edu) bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media ajar yang interaktif dan menarik di kelas maya. Kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 4 Kota Gorontalo dengan metode pelatihan daring yang mencakup pemberian materi, praktik langsung, dan pendampingan individu. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva for Edu. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum familiar dengan platform ini, namun setelah pelatihan, mereka lebih percaya diri dalam mendesain media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Penggunaan media pembelajaran berbasis Canva tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih visual dan mudah dipahami. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan akses internet dan pengalaman guru dalam desain digital, pelatihan ini telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Untuk optimalisasi hasil, disarankan adanya pelatihan lanjutan dan peningkatan dukungan infrastruktur teknologi di sekolah.</i></p>	<p>Diajukan : 14-8-2024            Diterima : 19-10-2024            Diterbitkan : 25-10-2024</p> <p><b>Kata kunci:</b>  <i>Canva for Edu, Media Pembelajaran, Kelas Maya, Pelatihan Guru</i></p> <p><b>Keywords:</b>  <i>Canva for Edu, Learning Media, Virtual Class, Teacher Training</i></p>
<p><b>Abstract</b></p> <p><i>Learning media design training based on Canva for Education (Canva for Edu) aims to improve teachers' skills in creating interactive and interesting teaching media in the virtual classroom. This activity was carried out at SMAN 4 Gorontalo City using an online training method which included providing material, direct practice and individual mentoring. Evaluation results show a significant increase in teachers' understanding and skills in using Canva for Edu. Before the training, most participants were not familiar with this platform, but after the training, they were more confident in designing more interesting and effective learning media. Using Canva-based learning media not only increases student engagement, but also helps teachers convey material more visually and easily understood. Even though there are several obstacles, such as limited internet access and teacher experience in digital design, this training has had a positive impact on improving the quality of learning. To optimize results, it is recommended that there be further training and increased technological infrastructure support in schools.</i></p>	
<p><b>Cara mensitasi artikel:</b>            Nurfaika, N., Radiah, R., Suyuti, S., &amp; Nurbaya, N. (2024). Pelatihan Desain Media Pembelajaran di Kelas Maya dengan <i>Canva For Edu</i> di SMAN 4 Kota Gorontalo. <i>IJCD: Indonesian Journal of Community Dedication</i>, 2(3), 541-546. <a href="https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD">https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJCD</a></p>	

## PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Pendidikan modern menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pemanfaatan media digital yang interaktif dan menarik. Salah satu platform yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah Canva for Education (Canva for Edu). Platform ini memberikan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih dinamis dan mudah dipahami. Dengan meningkatnya adopsi teknologi dalam dunia pendidikan, pemanfaatan Canva for Edu dapat menjadi solusi bagi tantangan dalam pembelajaran daring maupun hybrid (Zakaria & Kusmiyati, 2024).

Studi terbaru menunjukkan bahwa penggunaan Canva for Edu tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kreativitas siswa dalam menyusun proyek pembelajaran. Penelitian oleh Zakaria dan Kusmiyati (2024) mengungkapkan bahwa integrasi Canva dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan daya kreativitas siswa dalam merancang label kemasan produk makanan. Selain itu, penelitian oleh Mahardika et al. (2021) menunjukkan bahwa pelatihan Canva for Edu menghasilkan respons positif dari guru, karena mereka dapat dengan mudah mengembangkan materi pembelajaran interaktif yang lebih menarik bagi siswa.

Selain meningkatkan kreativitas siswa, Canva for Edu juga berperan dalam membangun literasi digital yang semakin penting di era digital saat ini. Bian et al. (2024) menekankan bahwa integrasi teknologi kreatif dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta mendukung inovasi dalam metode pengajaran. Putri et al. (2024) juga menyatakan bahwa fitur Canva, seperti animasi dan template desain, membantu guru dan siswa dalam menyusun materi pembelajaran dengan lebih efisien dan menarik. Oleh karena itu, pelatihan dalam pemanfaatan Canva for Edu menjadi kebutuhan yang mendesak bagi tenaga pendidik guna mengoptimalkan pembelajaran digital.

Meskipun potensi pemanfaatan Canva for Edu dalam pembelajaran sangat besar, implementasinya masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di sekolah-sekolah yang belum memiliki kesiapan penuh dalam adopsi teknologi. Di SMAN 4 Kota Gorontalo, masih terdapat kendala dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kendala ini muncul karena kurangnya pelatihan yang memadai dalam pemanfaatan teknologi pendidikan dan keterbatasan infrastruktur seperti koneksi internet yang stabil dan perangkat digital yang mendukung (Anwar & Rahman, 2022).

Selain tantangan teknis, tingkat literasi digital guru juga masih bervariasi. Beberapa guru belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva, sehingga mereka membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk dapat mengaplikasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Wiyono et al. (2023) mengungkapkan bahwa penggunaan media berbasis Canva dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara lebih visual dan efektif, namun tanpa pelatihan yang memadai, manfaat dari aplikasi ini tidak dapat dioptimalkan. Hal ini diperkuat oleh penelitian Mawaddah et al. (2024), yang menyatakan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dapat

meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan pembelajaran visual yang lebih menarik.

Dengan adanya tantangan ini, diperlukan intervensi berupa pelatihan yang menyeluruh bagi guru untuk memastikan bahwa mereka memiliki pemahaman yang cukup tentang desain media pembelajaran berbasis Canva for Edu. Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kendala yang ada, baik dari segi teknis maupun keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan pendampingan secara daring pada guru-guru SMAN 4 Kota Gorontalo.



Gambar 1. Pelatihan Canva For Edu di SMAN 4 Kota Gorontalo

Tahapan yang digunakan meliputi:

### 1. Perencanaan

Perencanaan merupakan tahap awal yang dilakukan untuk memastikan efektivitas pelaksanaan pelatihan. Langkah-langkah dalam tahap ini meliputi:

- 1) Identifikasi Kebutuhan Guru: Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan survei kepada guru-guru SMAN 4 Kota Gorontalo untuk mengetahui tingkat pemahaman awal dan kebutuhan spesifik terkait penggunaan Canva for Edu dalam pembelajaran.
- 2) Penyusunan Modul Pelatihan: Berdasarkan hasil survei, disusun modul pelatihan yang mencakup materi teori dan praktik. Modul ini mencakup pengenalan Canva for Edu, teknik desain grafis dasar, serta strategi penerapan media pembelajaran berbasis digital.
- 3) Koordinasi dengan Pihak Sekolah: Sebelum pelaksanaan, dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan pihak terkait untuk menentukan jadwal pelatihan, teknis pelaksanaan secara daring, serta sarana pendukung yang diperlukan agar pelatihan dapat berjalan dengan optimal.

### 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan secara daring melalui platform konferensi video seperti Zoom atau Google Meet. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap, yaitu:

**Pemberian Materi Secara Daring:**

- 1) Peserta diberikan penjelasan mengenai konsep dasar desain grafis dan pentingnya media pembelajaran interaktif.
- 2) Pemaparan teori terkait Canva for Edu, fitur-fitur utama, serta contoh penggunaan dalam konteks pendidikan.
- 3) Sesi tanya jawab dan diskusi interaktif untuk memastikan pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.

**Praktik Langsung Pembuatan Media Pembelajaran Digital:**

- 1) Peserta diberikan tugas untuk membuat desain media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Edu.
- 2) Instruktur memberikan arahan dan demonstrasi langsung mengenai cara menggunakan berbagai fitur Canva.
- 3) Setiap peserta mengerjakan proyek desainnya sendiri dan mendapat bimbingan dari instruktur.
- 4) Pendampingan Individu dalam Implementasi Media Pembelajaran:
- 5) Peserta diberikan waktu untuk menyelesaikan desain media pembelajaran mereka.
- 6) Instruktur melakukan sesi konsultasi individu untuk memberikan masukan dan solusi terhadap kendala yang dihadapi oleh peserta.
- 7) Peserta mempresentasikan hasil desain mereka dan mendapatkan umpan balik dari instruktur dan rekan sesama peserta.

**3. Evaluasi**

Evaluasi akan dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan penggunaan *Canva For Edu* dalam pengembangan media pembelajaran. Evaluasi ini akan melibatkan penilaian terhadap media pembelajaran yang dibuat oleh guru serta survei awal dan setelah pelatihan untuk mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa. Umpan balik ini akan digunakan untuk meningkatkan pelatihan di masa depan dan untuk menilai dampak penggunaan *Canva For Edu* terhadap pembelajaran.

**HASIL DAN PEMBAHASAN****1. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Desain Media Pembelajaran**

Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru SMAN 4 Kota Gorontalo mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan desain menggunakan Canva for Edu. Mereka mampu memahami dan menerapkan berbagai fitur dalam Canva, termasuk penggunaan template, elemen grafis, serta alat bantu animasi untuk memperkaya media pembelajaran. Sebelum pelatihan, sebanyak 75% dari peserta mengaku belum pernah menggunakan Canva dalam pengajaran mereka. Namun, setelah sesi pelatihan dan praktik, lebih dari 85% peserta merasa percaya diri dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Hasil ini sejalan dengan penelitian Bian et al. (2024), yang menunjukkan bahwa pelatihan teknologi desain dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Berikut disajikan hasil evaluasi pada tabel 1.

**Tabel 1. Hasil pre-test dan post-test yang dilakukan terhadap peserta pelatihan:**

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan (%)	Setelah Pelatihan (%)
Pemahaman Canva for Edu	25%	85%
Kemampuan Mendesain Media	30%	80%
Kepercayaan Diri dalam Penggunaan Teknologi	40%	90%

Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru. Penelitian oleh Zakaria dan Kusmiyati (2024) juga mengungkapkan bahwa integrasi Canva dalam pendidikan mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.

## **2. Dampak Media Pembelajaran terhadap Siswa**

Evaluasi terhadap hasil pelatihan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh para guru lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sebanyak 80% siswa yang menggunakan materi berbasis Canva menyatakan bahwa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dengan visual yang lebih dinamis dan elemen interaktif, siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, baik dalam kelas maya maupun dalam sesi tatap muka. Studi yang dilakukan oleh Putri et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kelas, terutama dalam pembelajaran daring yang sering kali menghadapi kendala keterlibatan siswa. Penggunaan elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi membuat materi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan hanya menggunakan teks atau metode ceramah. Penelitian oleh Wiyono et al. (2023) menguatkan temuan ini, menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis desain visual dapat meningkatkan efektivitas penyampaian informasi dan mempercepat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan.

## **3. Tantangan dalam Implementasi**

Meskipun pelatihan ini memberikan hasil yang positif, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi dalam implementasi di lapangan. Tantangan utama yang dihadapi oleh guru adalah keterbatasan jaringan internet yang tidak selalu stabil, terutama bagi mereka yang mengakses Canva for Edu dari rumah atau wilayah dengan infrastruktur internet yang kurang memadai. Sebanyak 40% peserta menyatakan mengalami kendala jaringan yang berdampak pada kelancaran mereka dalam mengakses Canva dan menyimpan hasil desain. Hal ini sesuai dengan temuan Anwar dan Rahman (2022), yang menyatakan bahwa akses internet yang terbatas masih menjadi hambatan utama dalam adopsi teknologi dalam pendidikan di beberapa daerah.

Selain itu, beberapa guru masih membutuhkan waktu untuk beradaptasi dengan konsep desain grafis, terutama mereka yang sebelumnya belum memiliki pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain digital. Meskipun Canva for Edu dirancang agar mudah digunakan, tetap diperlukan waktu dan latihan agar guru dapat memanfaatkannya secara optimal. Penelitian oleh Fitri et al. (2024) menyatakan bahwa pelatihan tambahan dan sesi pendampingan secara berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan bahwa guru dapat menguasai keterampilan desain yang diperlukan.

Untuk mengatasi tantangan ini, pelatihan lanjutan dan sesi pendampingan tambahan diperlukan agar guru dapat lebih percaya diri dalam mengintegrasikan media pembelajaran berbasis digital ke dalam pengajaran mereka. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat mendukung infrastruktur teknologi yang lebih baik untuk memastikan bahwa pembelajaran berbasis digital dapat berjalan secara optimal. Penelitian oleh Rahmawati et al. (2023) menunjukkan bahwa dukungan institusi dan pelatihan



berkelanjutan merupakan faktor kunci dalam keberhasilan implementasi teknologi pembelajaran digital.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru SMAN 4 Kota Gorontalo dalam mendesain media pembelajaran berbasis Canva for Edu. Para peserta mengalami peningkatan keterampilan dalam menggunakan berbagai fitur Canva, mulai dari pembuatan infografis, presentasi interaktif, hingga materi ajar berbasis animasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Namun, beberapa tantangan masih dihadapi dalam implementasi media pembelajaran berbasis digital, seperti keterbatasan infrastruktur, akses internet yang tidak selalu stabil, serta kesenjangan literasi digital di kalangan guru. Oleh karena itu, disarankan agar sekolah dan pihak terkait memberikan dukungan lebih lanjut, seperti penyelenggaraan pelatihan lanjutan, pendampingan teknis yang lebih intensif, serta penyediaan fasilitas teknologi yang memadai. Selain itu, evaluasi berkala terhadap efektivitas media pembelajaran digital juga diperlukan agar inovasi dalam pengajaran terus berkembang dan memberikan manfaat maksimal bagi siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan para Guru SMAN 4 Kota Gorontalo yang telah mendukung dan berpartisipasi dalam pelaksanaan pelatihan ini. Dukungan dan antusiasme yang diberikan telah berkontribusi terhadap keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelenggaraan pelatihan ini, baik dalam aspek teknis maupun akademik. Semoga pelatihan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah.

## **REFERENSI**

- Anwar, M., & Rahman, R. (2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: Tantangan dan peluang. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 45-60. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.403>
- Bian, Y., Lilianti, L., Mokodompit, M., Sari, Y., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva for Education dalam membangun literasi digital di era kurikulum merdeka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (Jimsh)*, 6(1), 12-20. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.403>
- Mahardika, A., Wiranda, N., & Mitra, P. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Mawaddah, M., Risnajayanti, R., Sulistiana, U., Fitriyani, F., & Indriyanti, I. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMP Negeri 4 Kendari. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)*, 5(1), 50-54. <https://doi.org/10.52060/jppm.v5i1.1806>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal of Indonesian Social Society (Jiss)*, 2(1), 52-57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>

- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N., Purnama, S., Budiman, J., & Febrianti, U. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Zakaria, A., & Kusmiyati, K. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas siswa dalam mendesain proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(1), 164-173. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i1.2095>