

**PELATIHAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL CANVA  
BAGI GURU SMK DI BANDA ACEH**

*Training on the Use of Canva Digital Learning Media for Vocational School Teachers  
In Banda Aceh*

**Rahmat Fajri<sup>1</sup>, Fitriliani<sup>2</sup>, M. Bayu Wibawa<sup>3</sup>, Rahmat Alimin<sup>4</sup>, Yulika<sup>5</sup>**

Fakultas Sosial Sains dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ubudiyah Indonesia,  
Jalan Alue Naga Tibang, Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh 23114, Indonesia

Korespondensi penulis: [rahmatfajri@uui.ac.id](mailto:rahmatfajri@uui.ac.id)

**Abstrak**

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Telkom, Banda Aceh. Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan media digital canva dalam pembelajaran di sekolah. Dari hasil observasi menunjukkan bahwa umumnya guru belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di kelas. Setelah pelaksanaan pelatihan tentang penerapan media digital khususnya canva menunjukkan hasil yang lebih interaktif dan menarik sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan fleksibel yang digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Hal ini ditunjukkan dengan motivasi dan minat para guru dalam mempraktekan media digital canva dalam pelatihan.

**Kata Kunci:** Pelatihan, Media, Digital, Canva, Guru

**Abstract**

*This community service was carried out at State Vocational High School 5 Telkom, Banda Aceh. This service aims to provide training in the use of Canva digital media in learning at school. The results of observations show that teachers generally do not fully use digital learning media in the learning process in the classroom. After the implementation of training on the application of digital media, especially Canva, showed more interactive and interesting results so that the learning process is more effective and flexible which is used in various subjects to increase student involvement. This is shown by the motivation and interest of teachers in practicing Canva digital media in training.*

**Keywords:** Training, Media, Digital, Canva, Teachers

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan saat ini mulai diorganisasi secara sistematis yang pada awalnya banyak mengalami tantangan dalam pelaksanaannya karena dimana sebelumnya menggunakan prinsip-prinsip pendidikan yang kurang relevan dan tidak tepat diberlakukan bagi peserta didik. Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dewasa menjadi fokus penting dalam kemajuan dunia pendidikan. Dalam masyarakat yang terus berubah dengan cepat dan tuntutan karier yang semakin kompleks, pembelajaran orang dewasa telah menjadi fokus penting bagi lembaga-lembaga pendidikan dan pelatihan di seluruh dunia.

Pembelajaran di era digital saat ini telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang yang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran seperti penerapan media digital yang inovatif dan interaktif. Hasil penelitian UNESCO (2020) menunjukkan integrasi teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan untuk peningkatan aksesibilitas dan efisiensi dalam proses belajar mengajar, terutama di era revolusi industri 4.0 yang menekankan kemampuan literasi digital sebagai keterampilan utama yang harus dikuasai oleh pendidik.

Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran telah terbukti membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan kolaboratif. Canva adalah salah satu platform yang semakin banyak digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Canva adalah sebuah alat media grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, dan materi visual lainnya. Canva menyediakan

kemudahan penggunaan dan aksesibilitas yang tinggi yang memungkinkan guru untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan efektif (Putri, 2022).

Penggunaan media visual dalam pendidikan, seperti Canva berawal dari teori pembelajaran multimedia yang dikemukakan oleh Mayer (2020). Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika informasi disajikan dalam bentuk visual dan verbal yang saling melengkapi, karena hal tersebut dapat membantu siswa memproses dan menyimpan informasi secara lebih efisien. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media visual cenderung memiliki pemahaman yang lebih baik, serta daya ingat yang lebih tinggi terhadap materi yang dipelajari dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan teks ataupun ceramah (Rosenfeld & Martinez, 2019).

Selain itu dari itu, pembelajaran digital melalui Canva juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan pemecahan masalah. Platform ini memungkinkan bagi pendidik untuk merancang tugas yang menantang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta mempromosikan pembelajaran yang berpusat pada siswa (student-centered learning). Hal ini sesuai dengan temuan dari Jenkins (2021), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan memanfaatkan alat digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menghasilkan pengalaman belajar yang lebih mendalam.

Meskipun potensi yang besar pada penggunaan media digital seperti Canva dalam pembelajaran, tantangan dalam penerapannya juga tidak dapat diabaikan. Salah satu tantangan utama adalah tingkat literasi digital di kalangan pendidik dan siswa. Meskipun penggunaan alat digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, tanpa pelatihan yang memadai, pendidik mungkin kesulitan dalam mengintegrasikan alat ini ke dalam kurikulum secara efektif (Suyadi, 2021). Selain itu,

keterbatasan akses terhadap perangkat dan jaringan internet yang stabil di beberapa daerah juga menjadi hambatan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Kurniawan, 2020).

Adapun kebutuhan untuk menciptakan keseimbangan antara penggunaan media digital dengan strategi pembelajaran yang tradisional juga menjadi suatu kendala. Beberapa studi mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa, namun penting untuk memastikan bahwa penggunaannya tidak mengorbankan aspek-aspek penting lainnya dalam pembelajaran seperti interaksi tatap muka dan pengembangan keterampilan sosial (Gros et al., 2021).

Oleh sebab itu, kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini adalah suatu upaya untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam menggunakan media digital Canva yang dapat mendukung proses pembelajaran di kelas, terutama dalam meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa.

## **METODE PELAKSANAAN KEGIATAN**

### **1. Peserta**

Masyarakat sasaran dalam pengabdian ini adalah guru-guru Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Telkom di Banda Aceh. Masyarakat sasaran tersebut dipilih karena mereka merupakan bagian masyarakat terlibat dalam proses belajar mengajar. Sementara itu, pemilihan judul kegiatan pengabdian didasarkan pada survei yang dilakukan kepada guru-guru untuk penetapan metode andragogik dalam proses pembelajaran disekolah

### **2. Bentuk Kegiatan**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan dengan memberikan materi kepada para peserta tentang

penerapan media digital canva dalam proses pembelajaran disekolah. Setelah, pemateri disampaikan oleh pemateri, peserta diberi kesempatan

untuk diskusi, dan tanya jawab mengenai materi yang disampaikan.

### **3. Panitia**

Panitia dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini adalah adalah dosen- dosen dan mahasiswa dari dosen Universitas Ubudiyah Indonesia.

### **4. Tempat**

Tempat pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah di SMK Negeri 5 Kota Banda Aceh.





### **HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN**

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan media digital canva dalam pembelajaran sejumlah hasil yang diperoleh dapat dilihat dari berbagai aspek yaitu pemahaman peserta, keterampilan teknis, dan dampak pada proses pembelajaran. Berikut adalah beberapa hasil yang diharapkan:

1. **Peningkatan Literasi Digital Guru**  
Para guru dan pendidik yang mengikuti pelatihan menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam literasi digital,

khususnya terkait penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Peserta berhasil memahami dan menguasai fitur-fitur dasar Canva, seperti pembuatan desain visual (infografis, poster, dan presentasi) serta mampu mengaplikasikan elemen visual secara efektif dalam menyampaikan materi ajar. Hal ini terlihat dari desain yang mereka buat selama sesi praktik.

2. **Kemampuan untuk Mendesain Materi Ajar yang Lebih Interaktif dan Visual**  
Guru berhasil menerapkan Canva untuk mendesain materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dibandingkan dengan materi konvensional yang sebelumnya hanya berbasis teks. Beberapa peserta mampu membuat materi ajar yang tidak hanya menggabungkan teks dan gambar, tetapi juga memanfaatkan fitur Canva lainnya, seperti diagram, grafis interaktif, dan template multimedia. Desain visual yang dihasilkan oleh peserta terbukti dapat meningkatkan daya tarik materi ajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
3. **Peningkatan Kemampuan Kolaboratif dan Kreativitas**

Hasil lain yang signifikan adalah peningkatan keterampilan kolaboratif di antara peserta. Dalam sesi kelompok, mereka bekerja sama untuk menyelesaikan proyek pembuatan materi ajar. Hal ini menunjukkan bahwa platform Canva mendukung kerja sama dalam merancang pembelajaran, yang selanjutnya dapat diaplikasikan dalam kelas untuk meningkatkan kerja kolaboratif antara siswa.

4. **Pemanfaatan Canva dalam Berbagai Mata Pelajaran**

Peserta dari berbagai latar belakang mata pelajaran berhasil menemukan cara-cara kreatif untuk mengintegrasikan Canva ke dalam pengajaran mereka. Guru matematika, misalnya, menggunakan Canva untuk membuat grafik visual untuk membantu menjelaskan konsep-konsep statistik, sedangkan guru bahasa menggunakan Canva untuk membuat infografis yang menggambarkan struktur kalimat dan kosa kata.

Ini menunjukkan fleksibilitas Canva sebagai alat yang dapat digunakan di berbagai disiplin ilmu.

**5. Tanggapan Positif terhadap Pelatihan dan Kesiediaan untuk Mengimplementasikan**

Berdasarkan hasil survei dan feedback pasca-pelatihan, guru memberikan tanggapan positif terhadap materi yang disampaikan dan metode pelatihannya. Banyak peserta menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva dan berencana untuk mengimplementasikan media ini dalam proses pembelajaran sehari-hari. Peserta juga mengapresiasi adanya sesi praktik yang langsung memberikan pengalaman nyata dalam mendesain materi ajar.

**6. Tantangan yang Dihadapi**

Meskipun pelatihan berjalan secara lancar, beberapa tantangan tetap ada, seperti keterbatasan waktu untuk mempelajari fitur-fitur Canva yang lebih kompleks serta kendala teknis terkait akses internet dan perangkat yang digunakan selama pelatihan. Beberapa guru juga mengungkapkan kesulitan dalam mengakses Canva secara optimal karena belum begitu terbiasa. Ini menjadi catatan untuk tindak lanjut pelatihan lanjutan yang mungkin perlu memfokuskan pada pelatihan berkesinambungan.

**Kesimpulan**

Pelatihan penggunaan media digital Canva dalam pembelajaran ini berhasil mencapai tujuan yaitu meningkatkan literasi digital guru khususnya dalam penggunaan media digital serta kemampuan guru dalam mendesain dan mengimplementasikan materi ajar yang lebih interaktif, visual, dan menarik. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Canva merupakan media digital yang efektif dan fleksibel yang dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan keterlibatan

siswa. Melalui proses pelatihan ini, guru diharapkan tidak hanya mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga mendapatkan wawasan baru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan. Hal ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan profesional guru dan peningkatan kualitas pembelajaran di kelas. Namun, tantangan berupa keterbatasan akses teknologi dan literasi digital tetap perlu diperhatikan dalam pelatihan lanjutan, agar semua peserta dapat memanfaatkan Canva secara optimal.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Gros, B., Garcia, I., & Escofet, A. (2021). *The balance between digital and traditional pedagogies in higher education*. *Journal of Educational Technology & Society*, 24(2), 55-67.
- Jenkins, H. (2021). *Learning through digital media: Experiential learning in the age of networks*. *International Journal of Educational Research*, 30(4), 113-128.
- Kurniawan, T. (2020). *Barriers to the integration of digital technology in rural education*. *Journal of Rural Education Research*, 12(3), 78-89.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning: Second Edition*. Cambridge University Press.
- Putri, A. (2022). *Pemanfaatan platform Canva dalam desain pembelajaran visual*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 21-35.
- Rosenfeld, J. & Martinez, S. (2019). *The cognitive benefits of multimedia learning in K-12 education*. *Educational Psychology Review*, 31(2), 121-142.
- Suyadi, A. (2021). *Literasi digital bagi pendidik di era revolusi industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Berbasis Teknologi*, 5(4), 89-97.
- UNESCO. (2020). *ICT in education: A catalyst for 21st-century skills*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.