

## Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah Batang

Tri Joko Sulistiyanto,<sup>1</sup> Arum Pujiastuti<sup>2</sup>, Kharisma Nawang Sigit<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Selamat Sri, Jawa Tengah

Korespondensi Penulis:

Email: trijokosulistiyanto@gmail.com

### ARTIKEL INFO

#### Artikel

Pengajuan: 20 February 2025

Diterima: 20 February 2025

Diterbitkan: 28 February 2025

#### Kata Kunci:

Media Pembelajaran;

Canva;

Guru SMK



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

### ABSTRAK

Pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di SMK Muhammadiyah Batang. Canva merupakan platform desain grafis berbasis digital yang dapat membantu guru dalam menyajikan materi ajar secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi ceramah dan pelatihan pembuatan media pembelajaran, serta evaluasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam membuat materi ajar berbasis teknologi. Keberhasilan program ini tampak dari pihak sekolah dan para guru dapat terus mengembangkan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

### ANALISIS SITUASI

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi di Indonesia begitu pesat. Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2023) menyampaikan bahwa hasil survei penetrasi penggunaan internet pada tahun 2023 mencapai 78,19 persen dari total populasi 275.773.901 jiwa penduduk Indonesia tahun 2022. Berdasarkan dari segi umur, penduduk yang berselancar di dunia maya dari yang terbanyak adalah 98,2 persen untuk umur 13 - 18 tahun, 97,17 persen untuk umur 19 - 34 tahun, 84,04 persen untuk umur 35 - 54 tahun dan 47, 62 persen untuk umur 55 tahun ke atas. Perkembangan teknologi informasi tersebut memberikan peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan.

Meskipun demikian, hal tersebut menjadi tantangan bagi para guru untuk mendesain suatu media pembelajaran dalam penggunaan teknologi digital (Andriani, Samayunita dan Aswal, 2023). Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran adalah Canva. Menurut Rizqi (2022) Canva memberikan kemudahan bagi penggunaannya untuk membuat berbagai macam media pembelajaran dari pada menggunakan *Power Point*. Canva menyediakan berbagai alat yang mudah diakses, bahkan oleh mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, sehingga dapat digunakan oleh para pendidik dan masyarakat luas untuk menyebarkan informasi secara efektif dan kreatif. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat melalui pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis kepada



masyarakat, terutama para pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami. Melalui program pengabdian ini, diharapkan dapat mengatasi keterbatasan media pembelajaran yang ada, sekaligus mendorong partisipasi aktif dari para guru dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dan memotivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Dengan menggunakan Canva, diharapkan proses pembelajaran dapat lebih menarik dan efektif, serta dapat menjangkau lebih banyak peserta didik dengan cara yang lebih menyenangkan.

## METODA PELAKSANAAN

---

Metode yang dilakukan dalam pengabdian ini adalah ceramah dan pelatihan. Kegiatan ini dilakukan melalui tahap persiapan, pelatihan dan evaluasi. Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan analisis masalah yang dialami oleh para guru SMK Muhammadiyah Batang dalam membuat media pembelajaran dan menyiapkan perangkat yang akan digunakan. Selanjutnya tahap sosialisasi yaitu tim pengabdian menjelaskan fitur dan cara penggunaan aplikasi canva serta melakukan diskusi kepada para guru dalam membuat media pembelajaran. Tahap akhir yaitu pelatihan, para guru diberi kesempatan menggunakan aplikasi Canva dengan pendampingan tim pengabdian. Tujuan pengabdian ini adalah meningkatkan pemahaman dan kreativitas para guru dalam penyampaian materi ajar menggunakan Canva.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

---

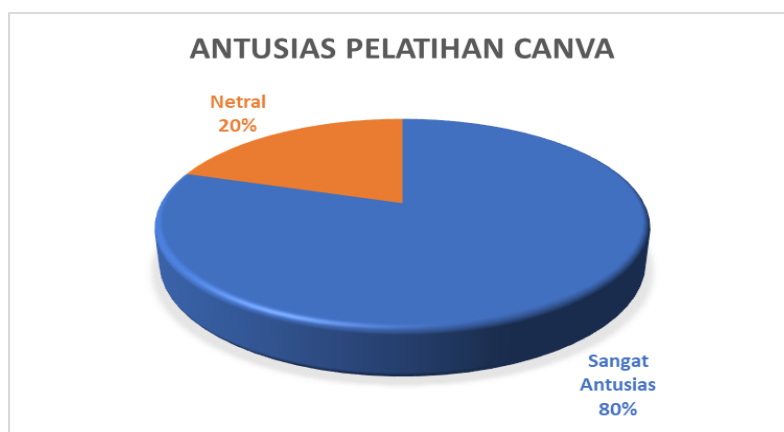
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di SMK Muhammadiyah Batang pada hari Rabu, 22 Mei 2024. Kegiatan tersebut dilakukan secara tatap muka yang diikuti oleh para guru di SMK Muhammadiyah Batang Provinsi Jawa Tengah. Pelatihan ini diawali dengan penyampaian materi dan diskusi terkait fitur dan kegunaan aplikasi Canva. Tim pengabdian memberikan pemahaman kepada para guru bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi desain yang mudah dalam penggunaannya dan gratis. Menurut Syafianti (2022) Canva merupakan suatu aplikasi desain terkini yang dapat di akses secara *online* yang menyediakan banyak menu seperti *flyer*, *poster*, *banner*, *resume/CV*, *info grafis*, *presentasi*.



**Gambar 1.** Ceramah dan Pelatihan Canva

Sebelum menggunakan Canva, pengguna diwajibkan untuk membuat akun Canva. Berdasarkan laman canva.com, Canva secara umum memberikan kategori layanan menjadi dua yaitu gratis dan berbayar. Perbedaan dari kategori tersebut adalah akun berbayar memiliki banyak pilihan *template*, tidak ada batasan mengedit, akses dan fiturnya lebih banyak daripada akun gratis. Pengguna Canva dari berbagai kalangan, bisa dari kalangan tim atau individu, perusahaan atau edukasi yang menyesuaikan kebutuhan pengguna. Tahapan pembuatan media pembelajaran melalui Canva yaitu yang pertama memasukkan akun dan pemilihan *template*, guru memilih *template* sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Setelah memilih *template*, selanjutnya mengkustomisasi desain dengan cara menyesuaikan jenis huruf, warna, dan elemen lainnya agar lebih menarik bagi siswa. Tahapan terakhir yaitu menyajikan materi yang dapat disajikan dalam beberapa bentuk seperti presentasi, video atau media lainnya yang interaktif. Selama proses sosialisasi dan pelatihan, para guru aktif bertanya dan cepat memahami penggunaan aplikasi Canva. Gambar 2. Antusias Pelatihan Canva menunjukkan bahwa sebesar 80% mayoritas para guru sangat antusias mengikuti kegiatan tersebut. Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran yang mana dapat membantu para guru menyampaikan materi secara menarik siswa dan lebih memahami materi yang diajarkan.



Gambar 2. Antusias Pelatihan Canva

Kegiatan selanjutnya adalah praktek para guru menggunakan aplikasi pada komputer atau telepon genggam yang tersedia. Para peserta sangat antusias dan mencoba mempraktekkan berbagai fitur yang tersedia di aplikasi. Berdasarkan kegiatan tersebut, peserta mendapatkan peningkatan pengetahuan tentang pembuatan media pembelajaran melalui Canva. Seperti media pembelajaran lainnya, canva memiliki kelebihan dan kelemahan fitur media visual dan komunikasi yang menarik dalam penggunaannya. Menurut Pelangi (2020) kelebihan canva yaitu tidak berbayar, banyak *template* atau fitur dan hasilnya dapat di unduh serta bisa di akses melalui laptop atau telepon genggam. Sedangkan kelemahannya menurut Ayun (2023) dan Monoarfa (2021) Canva memiliki kelemahan yaitu memerlukan jaringan internet dan hanya beberapa fitur yang dapat digunakan dibandingkan dengan akun berbayar. Berikut hasil evaluasi para guru melalui kuisioner Canva sebagai alternatif media pembelajaran.



**Gambar 3.** Aplikasi Canva Alternatif Media Pembelajaran

Gambar 3. Aplikasi Canva Alternatif Media Pembelajaran menunjukkan bahwa mayoritas para guru sangat setuju bahwa Canva sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah dengan porsi kuisioner sebesar 60%. Sedangkan beberapa guru memilih netral dan tidak setuju masing - masing sebesar 20%. Hasil pengabdian media pembelajaran menggunakan Canva menunjukkan bahwa peserta dengan mudah memahami dan menguasai Teknik dalam penggunaan Canva.

## SIMPULAN

---

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan pada para guru di SMK Muhammadiyah Kabupaten Batang, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Para guru dapat membuat bahan ajar sesuai kreatifitas dan menarik siswa yang dapat memotivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. (2) Canva sebagai alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah digunakan dan interaktif yang bermakna. Hal tersebut dapat membantu para guru menghemat waktu dalam merancang media pembelajaran serta pihak sekolah secara umum dan para guru secara khusus diharapkan dapat terus mengembangkan inovasi dalam pemanfaatan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

---

Ucapan terima kasih diberikan kepada SMK Muhammadiyah, tim pengabdian Universitas Selamat Sri serta pihak terkait yang telah memberikan izin dan mensukseskan kegiatan pengabdian masyarakat.

## REFERENSI

---

- Anggraini, P., & Zaki, M. (2021). Pengembangan UMKM melalui Penerapan Teknologi Inovatif dan Pemasaran Digital. *Jurnal Ekonomi Modern*, 22(3), 134-145.
- Fatimah, R. (2018). Inovasi dalam Pengembangan UMKM di Indonesia: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Ekonomi dan Pembangunan*, 21(2), 45-56.
- Fadli, M., & Yuliana, M. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Pemasaran Produk UMKM: Studi Kasus di Kota Bandung. *Jurnal Pemasaran dan Bisnis*, 22(1), 44-59.
- Harini, R. (2022). Membangun Keunggulan Bersaing UMKM dengan Inovasi Berkelanjutan. *Jurnal Strategi Bisnis*, 19(4), 200-210.
- Herman, A., & Rosman, R. (2021). Inovasi Produk sebagai Kunci Daya Saing UMKM di Era Globalisasi. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 35(3), 101-110.
- Kusumawati, D. (2020). Peran Pendidikan dan Pelatihan dalam Meningkatkan Inovasi UMKM di Daerah Terpencil. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 18(1), 27-39.
- Pratama, M., & Junaedi, T. (2020). Pengaruh Pemasaran Digital terhadap Kinerja UMKM di Indonesia. *Jurnal Ekonomi Digital*, 13(3), 101-115.
- Rini, D. (2021). Peran Pemerintah dalam Mendorong Inovasi UMKM melalui Kebijakan dan Infrastruktur. *Jurnal Administrasi Publik*, 28(1), 17-28.
- Sari, Y., & Harahap, A. (2019). Model Inovasi Produk UMKM untuk Meningkatkan Pemasaran dan Daya Saing. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian*, 11(4), 177-188.
- Santoso, B., & Nugroho, H. (2018). Peningkatan Kinerja UMKM melalui Pendampingan dan Pelatihan Inovasi Produk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 9(2), 52-68.
- Setiawan, F., & Dini, A. (2020). Meningkatkan Daya Saing UMKM melalui Penerapan Inovasi dan Teknologi. *Jurnal Manajemen dan Teknologi*, 25(1), 30-41.
- Suryani, E. (2019). Strategi Pemasaran dan Inovasi Produk untuk Meningkatkan Daya Saing UMKM. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 35(3), 98-107.
- Wibowo, A. (2017). Pengembangan Kapasitas UMKM Melalui Penerapan Teknologi Tepat Guna untuk Meningkatkan Daya Saing. *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 14(2), 65-80.
- Wijaya, I. A. (2020). Inovasi Bisnis dalam Meningkatkan Daya Saing UMKM di Era Digital. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 10(3), 121-135.
- Wulandari, T., & Irwanto, S. (2018). Studi Tentang Hambatan Inovasi pada UMKM di Indonesia. *Jurnal Bisnis dan Manajemen*, 30(2), 88-99.