



Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva di MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang

Vici Tiara Anjarsari

Universitas Stikubank Semarang

Afrizal Nurkhiri

Universitas Stikubank Semarang

Muh Kholid Rizky Sapawi

Universitas Stikubank Semarang

Jl. Kendeng, No. 5, Bendanduwur, Gajah Mungkur, Bendan Duwur, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50233

Korespondensi penulis: vicitia@gmail.com

Abstrak. *After the COVID-19 pandemic, students' learning patterns have changed significantly, with an increasing reliance on technology and interactive media. This shift requires teachers to be more adaptive in delivering engaging and effective learning materials. However, not all teachers have the necessary skills to design technology-based learning media. To address this challenge, the MGMP Informatika SMA of Semarang Regency organized a Canva-Based Learning Media Design Training at SMA Negeri 1 Bringin. This training aimed to equip teachers with the skills to design learning media using Canva, a user-friendly design platform. The training was conducted in several stages: preparation, implementation, evaluation, and documentation. The evaluation results showed that before the training, 72% of participants struggled with designing learning media, and 60% were unfamiliar with Canva. After the training, 100% of participants were interested in using Canva, 84% felt more confident in utilizing it, and 92% expressed satisfaction with the training.*

Keywords: *technology-based learning, Canva, learning media design, teacher training, educational innovation.*

Abstrak. Pasca-pandemi COVID-19, pola belajar siswa mengalami perubahan signifikan dengan meningkatnya ketergantungan pada teknologi dan media interaktif. Perubahan ini menuntut guru untuk lebih adaptif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Untuk menjawab tantangan tersebut, MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang mengadakan Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva di SMA Negeri 1 Bringin. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan mendesain media pembelajaran menggunakan Canva, sebuah platform desain yang mudah digunakan. Pelatihan dilaksanakan melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan dokumentasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, 72% peserta mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran, dan 60% belum mengenal Canva. Setelah pelatihan, 100% peserta berminat menggunakan Canva, 84% merasa lebih percaya diri dalam menggunakannya, dan 92% menyatakan kepuasan terhadap pelatihan.

Kata kunci: pembelajaran berbasis teknologi, Canva, desain media pembelajaran, pelatihan guru, inovasi pendidikan.

PENDAHULUAN

Setahun pasca ditetapkannya akhir pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) melalui Keppres No. 17 Tahun 2023, kebiasaan baru dalam dunia pendidikan masih terasa. Selama hampir tiga tahun pembelajaran dilakukan secara daring, siswa terbiasa belajar melalui platform digital dan mengakses materi dalam berbagai format multimedia. Pola belajar mereka berubah, lebih mengandalkan perangkat teknologi dan media visual yang interaktif. Febi (2021) menyatakan bahwa strategi penggunaan komunikasi visual menjadi hal yang banyak digunakan

dalam transfer informasi. Hal tersebut terus bertahan hingga pembelajaran tatap muka kembali normal, ekspektasi siswa terhadap media pembelajaran tidak lagi sama seperti sebelum pandemi.

Perubahan cara belajar ini menuntut guru untuk lebih adaptif dalam menyampaikan materi. Metode konvensional berbasis teks dan ceramah cenderung kurang menarik bagi siswa yang sudah terbiasa dengan pembelajaran digital. Anjarsari (2021) perubahan ekosistem masyarakat akibat covid berimplikasi positif terhadap penggunaan teknologi dan media. Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi kebutuhan, bukan lagi sekadar pelengkap. Visualisasi yang menarik, animasi, serta penggunaan elemen interaktif dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Selain itu, tidak semua guru memiliki keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang efektif dan menarik. Banyak guru masih mengandalkan metode penyampaian tradisional karena keterbatasan dalam penggunaan perangkat lunak desain. Tantangan ini membuat kebutuhan akan pelatihan semakin mendesak, terutama yang berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran yang mudah diakses dan digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang keahlian.

Canva menjadi salah satu platform yang menawarkan solusi praktis bagi guru dalam mendesain media pembelajaran. Setiyanto et. al (2024); Sutisna et.al (2024) memberikan pendapat serupa, bahwa teknologi *canva* dapat meningkatkan value pengguna untuk pembuatan konten dan media. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur yang beragam, *Canva* memungkinkan guru untuk membuat presentasi, infografis, video, hingga materi interaktif dengan lebih mudah. Tanpa perlu keahlian desain yang mendalam, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar siswa saat ini.

Dalam upaya meningkatkan kompetensi guru di bidang ini, MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang mengadakan Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis *Canva* yang diadakan di SMA Negeri 1 Bringin. Kegiatan ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Selain itu, pelatihan ini juga menjadi forum bagi para guru untuk berbagi pengalaman serta berdiskusi mengenai strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pelatihan desain media pembelajaran berbasis *Canva* di MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang dilaksanakan pada tanggal 21 Oktober 2024. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan dokumentasi. Setiap tahap dirancang agar pelatihan berjalan efektif dan sesuai dengan kebutuhan peserta.

Bagan 1 Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan



1. Persiapan

Tahap awal pelaksanaan kegiatan dimulai dengan koordinasi antara pihak penyelenggara dan narasumber. MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang mengajukan permintaan kepada narasumber melalui Wakil Rektor Bidang Kerjasama Unisbank Semarang untuk memberikan pelatihan terkait desain media pembelajaran menggunakan *Canva*. Setelah permintaan ini diterima, disusunlah proposal pengabdian masyarakat yang mengacu pada kebutuhan dan kondisi peserta pelatihan.

Langkah selanjutnya adalah melakukan koordinasi dengan panitia pelaksana guna menentukan aspek teknis pelatihan, seperti jadwal kegiatan, lokasi penyelenggaraan, jumlah peserta, serta cakupan materi yang akan disampaikan. Persiapan ini juga mencakup penyusunan bahan ajar, seperti modul pelatihan dan materi presentasi, agar proses pembelajaran lebih terstruktur dan mudah diikuti oleh peserta.

2. Pelaksanaan

Pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan *Canva* sebagai platform desain grafis yang user-friendly dan memiliki fitur yang sesuai untuk pembuatan media pembelajaran. Anjarsari (2018) menyatakan bahwa materi pelatihan yang ditampilkan dengan media infografis menarik, dapat memudahkan peserta memahami informasi walaupun kurang cakap menggunakan teknologi. Peserta diberikan wawasan mengenai manfaat dan potensi penggunaan *Canva* dalam mendukung proses pengajaran di kelas.

Gambar 1 Kegiatan pelatihan (dokumentasi pribadi, 2024)



Setelah pengenalan dasar, pelatihan dilanjutkan dengan coaching session, di mana peserta secara langsung mempraktikkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran menggunakan *Canva*. Sesi ini mencakup pembuatan poster edukatif, presentasi interaktif, serta infografis yang dapat digunakan dalam kegiatan mengajar. Dalam proses ini, peserta didampingi untuk memahami berbagai fitur *Canva*, seperti penggunaan template, pengaturan elemen desain, serta pemanfaatan gambar dan animasi.

Selama sesi pelatihan, peserta juga diberikan kesempatan untuk berdiskusi dan mengajukan pertanyaan terkait penggunaan *Canva*. Diskusi ini bertujuan untuk memastikan setiap peserta memahami materi yang disampaikan serta dapat mengaplikasikannya dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

3. Evaluasi

Untuk mengukur keberhasilan pelatihan, peserta diminta mengisi kuesioner yang mencakup aspek pemahaman terhadap materi, tingkat kepuasan terhadap pelatihan, serta kendala yang mungkin dihadapi selama sesi praktik. Data yang diperoleh dari kuesioner kemudian dianalisis guna menilai efektivitas kegiatan serta mengidentifikasi aspek yang perlu diperbaiki dalam pelatihan serupa di masa mendatang.

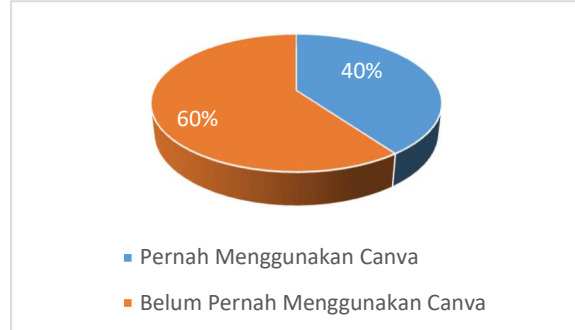
Hasil evaluasi ini menjadi dasar bagi penyelenggara dalam menyusun rekomendasi dan tindak lanjut untuk pengembangan kompetensi guru dalam bidang desain media pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya menjadi kegiatan satu kali, tetapi juga bagian dari upaya berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah Kabupaten Semarang. kepada masyarakat.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

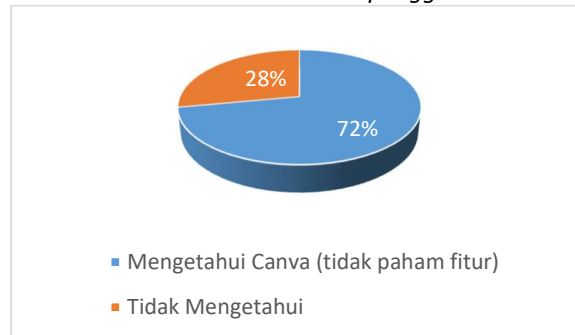
Sebanyak 25 peserta mengisi kuesioner yang diberikan setelah pelatihan. Hasilnya menunjukkan bahwa 40% peserta pernah menggunakan *Canva* sebelumnya, sedangkan 60% belum pernah menggunakannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 2. Sebanyak 72% peserta mengetahui tentang *Canva* tetapi belum memahami fitur-fiturnya secara mendalam, sementara 28% peserta sama sekali tidak mengetahui platform ini seperti yang ditunjukkan pada gambar

3. Selain itu, 72% peserta mengaku kesulitan dalam mendesain media pembelajaran yang menarik sebelum pelatihan ini dilaksanakan seperti yang ditunjukkan pada gambar 4. Data ini menjadi dasar bahwa pelatihan ini sangat relevan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran.

Gambar 2 Jawaban kuesioner pengetahuan awal

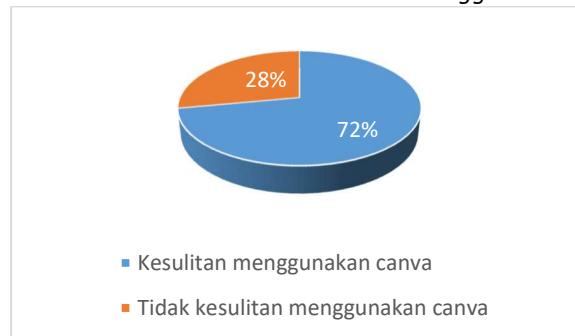


Gambar 3 Jawaban kuesioner penggunaan canva



Pertanyaan ketiga pra pelatihan mengenai ada tau tidaknya kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Pada Gambar 4, jawaban kuesioner menunjukkan bahwa 72% peserta pelatihan kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Sedangkan 28% peserta tidak mengalami kesulitan dalam penggunaan aplikasi *canva*.

Gambar 4 Jawaban kuesioner kesulitan menggunakan canva



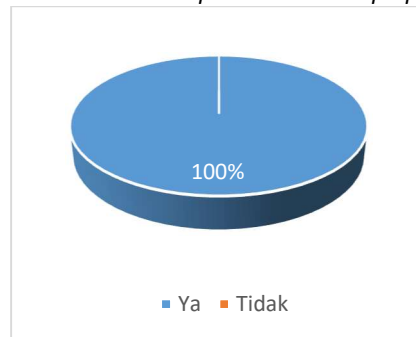
Hasil kuesioner pra pelatihan menunjukkan bahwa 60% peserta pelatihan belum mengenal aplikasi *canva*, 72% peserta belum pernah menggunakan aplikasi *canva* dan 72% peserta merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva*. Guru diharuskan untuk terampil dalam mendesain, mengimplementasikan dan mengevaluasi pembelajaran (Pahendra, 2020). Hal tersebut juga dikuatkan oleh Mahardika et. al (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran diperlukan guna membantu guru menyajikan pembelajaran menarik dan inovatif.

Dalam membuat media pembelajaran, *canva* menjadi aplikasi yang dapat digunakan dengan berbagai template yang tersedia. Guna mendukung sistem administrasi yang diperlukan guru, *canva* memiliki berbagai template poster, resume, brosur, presentasi, infografis dan lain-lain. *Canva* memberikan fitur premium yang dapat digunakan oleh guru secara cuma-cuma

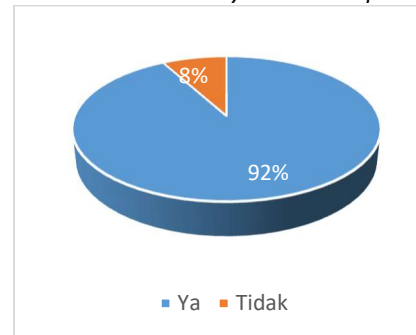
yang dinamakan *canva* for education. Peserta dapat menggunakan berbagai sumberdaya tersebut untuk melengkapi administrasi pembelajaran di kelas. Hasil kuesioner menunjukkan, pelatihan ini dapat bermanfaat bagi peserta karena mayoritas belum pernah menggunakan aplikasi *canva* dan merasa kesulitan dalam operasional, bahkan ada yang belum mengetahui aplikasi tersebut. Olehkarena itu, pelatihan ini sangat bermanfaat guna upskilling bidang teknologi para peserta.

Pasca pelatihan, peserta diberikan kuesioner dengan enam pertanyaan yang terdiri atas satu pertanyaan mengenai identitas, tiga pertanyaan mengenai aplikasi *canva*, serta dua pertanyaan mengenai kesan dan pesan selama mengikuti pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan *canva*. Hasil menunjukkan bahwa 100% peserta berminat memanfaatkan fitur aplikasi *canva* yang ditunjukkan pada gambar 5. Terdapat 16% peserta masih merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi *canva* yang ditunjukkan pada Gambar 6. Terdapat 92% peserta memberikan jawaban puas terhadap pelatihan penggunaan *canva* yang ditunjukkan pada Gambar 7.

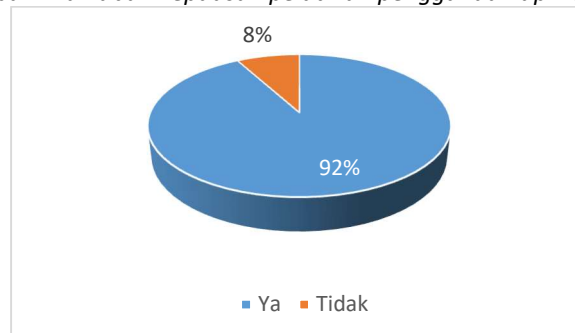
Gambar 5 Jawaban minat peserta terhadap aplikasi *canva*



Gambar 6 Jawaban teratasinya kesulitan pasca pelatihan



Gambar 7 Jawaban kepuasan pelatihan penggunaan aplikasi *canva*



KESIMPULAN

Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis *Canva* yang diselenggarakan oleh MGMP Informatika SMA Kabupaten Semarang di SMA Negeri 1 Bringin bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan efektif. Pelatihan

ini diadakan sebagai respons terhadap perubahan pola belajar siswa pasca-pandemi, yang lebih terbiasa dengan teknologi dan media interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa mayoritas peserta sebelumnya belum mengenal atau memahami fitur *Canva*, serta mengalami kesulitan dalam mendesain media pembelajaran. Namun, setelah pelatihan, 100% peserta berminat menggunakan *Canva* dalam pembelajaran, 84% merasa lebih percaya diri dalam menggunakannya, dan 92% menyatakan kepuasan terhadap kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel Jurnal

- Anjarsari, V. T. (2021). Design of Promotional Media “Widji Kendal Batik”. *International Journal of Computer and Information System (IJCIS)*, 2(4), 168-173.
- Febi, P. (2021). Peran komunikasi visual pada sosial media bisnis pangan dan kuliner di tengah pandemi covid 19. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 24(2), 123-128.
- 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).
- Pahendra, P. (2020). Optimalisasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran untuk Mestimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 1(2), 67-74.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40-46.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213.
- Setiyanto, S., Fadhil, T. M., & Rahman, S. M. (2024). Pelatihan digital marketing guna meningkatkan penjualan UMKM kecap manis. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Abdi Putra*, 4(3), 244–250.
- Sutisna Sutisna, & Hasim As'ari. (2025). Pelatihan Penerapan Digital Marketing Berbasis AI Untuk Menunjang Pemasaran Branding Produk Pada UMKM Roti Bakar Bandung dan Es Teh. *Masyarakat Berkarya : Jurnal Pengabdian Dan Perubahan Sosial*, 2(1), 50–56. <https://doi.org/10.62951/karya.v2i1.1132>

Disertasi/Tesis/Paper Kerja

- Anjarsari, V. T. (2018). Perancangan Infografis Sejarah Kotagede Sebagai Media Pembelajaran Anak SMP Dan SMA Kota Yogyakarta (Doctoral dissertation, PPS ISI Yogyakarta)

Sumber dari internet tanpa nama penulis

- Keputusan Presiden Republik Indonesia. (2023). Penetapan Status Pandemi Corona Virus Disease 2019 (COVID-19) sebagai Penyakit Endemi (Nomor 17 Tahun 2023). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2023. Diakses dari <https://www.jdih.setneg.go.id>