



Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Kreatif dengan Media Canva Bagi Guru dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MTs Al Abraar

(Training in Making Creative Teaching Materials with Canva Media for Teachers in an Effort to Improve Student Learning Outcomes at MTs Al Abraar)

Humaizi Humaizi^{1*}, Muhammad Yusuf², T. Kasa Rullah Adha³, Umayya Ramadhani Putri Nasution⁴

¹⁻⁴ Universitas Sumatera Utara, Indonesia

Email: humaizi@usu.ac.id *

Article History:

Received: Desember 17, 2024;

Revised: Desember 28, 2024;

Accepted: Januari 25, 2025;

Online Available: Januari 30, 2025

Keywords: Canva, Teaching Media, Training

Abstract: Abstract, In recent years, there have been challenges faced by MTs Al Abraar in an effort to improve student learning outcomes, especially in creating creative and innovative learning. The partners involved in this program are teachers at the Al-Abraar Tandem Hilir Private Middle School, Hamparan Perak District, where the main problem experienced by partners is the lack of knowledge in using IT in creating creative teaching materials. Therefore, the solution offered is to provide training in creating creative teaching materials to improve teachers' knowledge and skills in creating, using and optimizing the use of Canva. The location for implementing this program has been discussed with partners, namely at the Al Abraar Tandem Hilir Private Middle School located at Jln. Listrik Emplasmen Tandam Hilir I, Hamparan Perak District, Deli Serdang Regency, North Sumatra. This program consists of stages of preparation, implementation, monitoring, and evaluation. In implementing this service, the team implemented the in-house training method. In the implementation of the training, the community service team provided tutorial materials on the use of Canva which would be carried out for 2 meetings (2 meetings per material) and carried out alternately with a duration of 120 minutes each. Training activities on this were carried out on August 8-9, 2024 offline with lecture methods, direct training, discussions and questions and answers. The results of this activity can be seen that the participants of the activity can recognize and can create creative teaching material designs using Canva and its supporting features and are used in teaching. The sustainability of this program can be measured by the existence of teaching materials made using Canva.

Abstrak

Dalam beberapa tahun terakhir, terdapat tantangan yang dihadapi oleh MTs Al Abraar dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Mitra yang terlibat dalam program ini adalah guru-guru di Madrasah Tsanawiyah Swasta Al-Abraar Tandem Hilir Kecamatan Hamparan perak dimana persoalan utama yang dialami mitra adalah kurangnya pengetahuan dalam penggunaan IT dalam membuat bahan ajar yang kreatif. Oleh karena itu, solusi yang ditawarkan adalah memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar kreatif untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan, penggunaan serta optimalisasi penggunaan Canva. Lokasi pelaksanaan program ini telah didiskusikan bersama dengan mitra yaitu di Madrasah Tsanawiyah Swasta Al Abraar Tandem Hilir yang beralamat di Jln. Listrik Emplasmen Tandam Hilir I kecamatan Hamparan Perak kabupaten Deli Serdang Sumatera Utara. Program ini terdiri dari tahapan persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi. Dalam pelaksanaan pengabdian ini, tim menerapkan metode in-house training. Dalam pelaksanaan pelatihan, tim pengabdian memberikan materi tutorial penggunaan Canva yang akan dilakukan selama 2 x pertemuan (2 x pertemuan per materi) dan dilakukan

bergantian dengan durasi masing-masing 120 menit. Kegiatan pelatihan tentang ini telah dilaksanakan pada tanggal 8-9 Agustus 2024 secara luring dengan metode ceramah, *direct training*, diskusi dan tanya jawab. Hasil dari kegiatan ini dapat dilihat bahwa peserta kegiatan dapat mengenal dan bisa membuat desain bahan ajar kreatif dengan menggunakan Canva serta fitur-fitur penunjangnya dan digunakan dalam mangajar. Keberlanjutan program ini dapat diukur dengan adanya bahan ajar yang dibuat dengan menggunakan Canva..

Kata Kunci: Canva, Media Ajar, Pelatihan

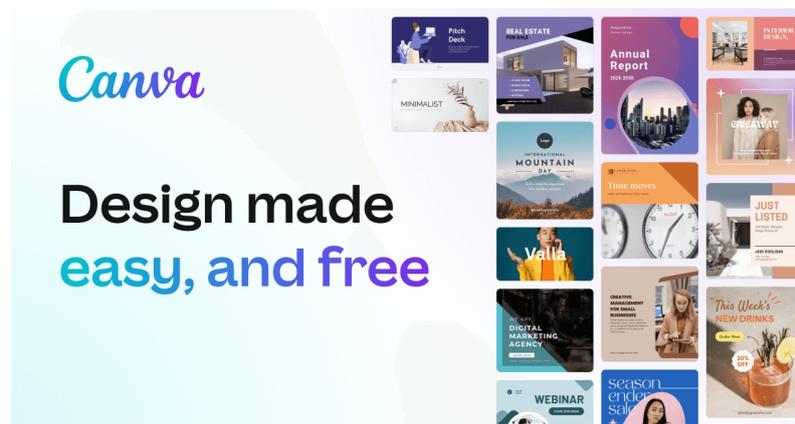
1. PENDAHULUAN

Integrasi media baru, khususnya Internet, ke dalam proses pembelajaran telah membawa perubahan yang signifikan dalam dunia pendidikan. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Internet dapat meningkatkan kinerja akademik, mendorong pemikiran kritis, dan mendorong pembelajaran mandiri dan kolaboratif (Papanis et al., 2010). Teknologi media baru telah memperkenalkan berbagai bentuk pembelajaran digital, termasuk multimedia interaktif, video digital, dan pembelajaran berbasis permainan, yang memudahkan siswa untuk memahami dan melihat kembali materi pelajaran (Febriansyah et al., 2024). Teknologi-teknologi ini telah mengubah sistem sekolah menjadi lingkungan media digital, menawarkan manfaat seperti peningkatan efektivitas, efektivitas biaya, dan standarisasi (Markovic et al., 2017). Bagi Generasi Net, yang memiliki karakteristik pembelajaran yang berbeda, media baru dan teknologi digital sangat penting dalam memenuhi kebutuhan pendidikan mereka dan mencapai tujuan pembelajaran abad ke-21 (Klibavičius, 2014). Secara keseluruhan, integrasi media baru dalam pendidikan telah menghasilkan sumber informasi yang lebih beragam, peluang pembelajaran individual, dan peningkatan kolaborasi di antara siswa.

Pembelajaran digital didefinisikan sebagai penerapan teknologi untuk meningkatkan proses belajar dan mengajar (Carrier, 2017). Hal ini melibatkan penggunaan alat dan teknik digital di semua cabang pendidikan, yang mendukung pendekatan konstruktivis dalam pembelajaran. Media pembelajaran digital menggunakan perangkat lunak untuk mendistribusikan informasi kepada siswa, yang bertujuan untuk memfasilitasi akuisisi pengetahuan dan keterampilan tanpa batasan spasial atau temporal (Menrisal, 2022). Salah satu bentuk pembelajaran digital yaitu E-learning menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam dunia pendidikan (Febrianti et al., 2022). Seiring dengan terus berkembangnya pembelajaran digital, hal ini tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran tapi juga pada peserta didik dan guru, yang membentuk masa depan Pendidikan (Bylund, 1974).

Integrasi penggunaan media baru (internet) dalam proses pembelajaran sudah mulai diterapkan dalam sistem pendidikan nasional seperti ujian berbasis komputer dan pembelajaran berbasis daring menggunakan berbagai platform/aplikasi yang disediakan oleh google dan beberapa situs lainnya. Dalam hal ini, Canva menjadi salah satu platform yang dapat digunakan

untuk membantu proses pembelajaran. Canva adalah alat desain grafis online yang menawarkan fitur-fitur yang mudah digunakan untuk membuat berbagai konten visual, termasuk modul elektronik, materi promosi, dan media pembelajaran (Afriadi et al., 2023; Fitria, 2024; Thoriq et al., 2024). Canva menyediakan berbagai macam templat, elemen, dan pilihan desain, sehingga dapat diakses oleh pemula dan profesional (Fitria, 2024). Dalam lingkungan pendidikan, Canva memungkinkan guru untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan meningkatkan kreativitas siswa (Afriadi et al., 2023; Fitria, 2024).



Gambar 1. Tampilan Canva

Studi terbaru menyoroti keefektifan Canva sebagai alat bantu pembelajaran digital yang dapat membantu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam konteks Pendidikan dalam berbagai bidang ilmu (Agustini, 2023; Armilah et al., 2024). Canva menyediakan materi pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif, meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Sulistia et al., 2024). Sebagai alat yang berharga bagi para pendidik, Canva menawarkan banyak manfaat untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Para guru merasa dimudahkan pekerjaannya, karena tampilannya ramah pengguna, perpustakaan template yang luas, dan fitur-fitur yang menghemat waktu (Muhsin, 2024). Platform ini memungkinkan pembuatan presentasi, infografis, poster, dan video yang menarik secara visual, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa (Hidayati et al., 2024; Somawati et al., 2023).

Bagi pengajar, Canva meningkatkan motivasi media sosial dan mendorong pengembangan profesional (Setiawan, 2024). Tampilan aplikasi yang mudah digunakan dan template yang beragam membuatnya cocok untuk membuat materi digital dan cetak (Armilah et al., 2024). Aksesibilitas dan dukungan Canva terhadap pendidikan inklusif juga disoroti sebagai keunggulan utama (Hidayati et al., 2024). Canva mendorong kreativitas guru dan meningkatkan kualitas materi pembelajaran (Faqeabdulla, 2024). Namun, tantangan dalam

penerapannya termasuk kebutuhan infrastruktur teknologi yang memadai dan pelatihan guru (Agustini, 2023). Untuk memaksimalkan potensi Canva di bidang pendidikan, para peneliti merekomendasikan untuk mengintegrasikannya ke dalam kurikulum, memberikan pelatihan guru, dan meningkatkan akses teknologi di sekolah-sekolah (Sulistia et al., 2024).

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan di MTs Swasta Al Abraar, Tandem Hilir I, Kabupaten Deli Serdang. Pendekatan yang digunakan adalah in-house training, yaitu strategi pengembangan profesional yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan pendidik di dalam institusi mereka sendiri. IHT dirancang untuk meningkatkan kemampuan pedagogis, teknis, teoretis, dan konseptual guru (Hayyu, 2020). IHT menggunakan pendekatan kolaboratif, kontekstual, dan konstruktivis, sehingga sangat relevan dan bermanfaat bagi para guru (Baharuddin & Kanada, 2017; Kamiludin, 2021). IHT telah terbukti meningkatkan berbagai aspek kompetensi guru, termasuk keterampilan pedagogis (Puspitasari & Budiningsih, 2020) dan kemampuan menyiapkan bahan ajar (Dasman, 2016).

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan, monitoring, dan evaluasi, yang dirancang secara sistematis untuk memastikan efektivitas dan keberlanjutan kegiatan. Tahap persiapan melibatkan beberapa langkah penting untuk memastikan kelancaran program, di antaranya koordinasi dengan pihak madrasah terkait jumlah peserta, lokasi, dan jadwal pelaksanaan. Selain itu, dilakukan identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam menyampaikan materi ajar, serta observasi terhadap fasilitas yang tersedia di madrasah untuk mendukung kegiatan pelatihan. Tim juga menyiapkan materi pelatihan yang mencakup pengenalan Canva, teknik dasar desain grafis, serta praktik pembuatan bahan ajar berbasis digital. Seluruh persiapan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan yang terstruktur dan sesuai dengan kebutuhan mitra.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua sesi dengan durasi masing-masing 120 menit, di mana materi yang disampaikan mencakup pengenalan fitur Canva serta praktik langsung dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Metode pembelajaran yang diterapkan mencakup kombinasi antara teori dan praktik agar peserta dapat memahami serta mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dengan lebih efektif. Selanjutnya, tahap monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkelanjutan untuk memastikan pelaksanaan program berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan yang telah ditetapkan. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung, pengisian kuesioner oleh peserta, serta dokumentasi setiap tahapan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan mengukur tingkat pemahaman guru

Guru-guru peserta menunjukkan respons yang sangat positif terhadap kegiatan ini. Mereka menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan wawasan baru dan meningkatkan kemampuan mereka dalam menyusun bahan ajar yang lebih menarik bagi siswa. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar yang lebih inovatif dan efektif. Sebelum pelaksanaan kegiatan, sebagian besar guru masih bergantung pada metode konvensional dalam penyampaian materi ajar, seperti penggunaan buku teks dan bahan cetak sederhana. Dengan adanya pelatihan ini, guru kini lebih memahami bagaimana memanfaatkan teknologi digital untuk membuat bahan ajar yang lebih visual dan menarik, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.

Canva dipilih sebagai media pelatihan karena memiliki tampilan yang ramah pengguna dan fleksibilitas dalam desain, sehingga dapat digunakan oleh guru dengan berbagai tingkat keterampilan teknologi. Lebih lanjut, pemanfaatan Canva mendukung konsep *Merdeka Belajar*, di mana guru memiliki keleluasaan dalam menyesuaikan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan kondisi sekolah. Penggunaan Canva juga sejalan dengan konsep *green and nature-friendly learning*, di mana sekolah dapat beralih dari penggunaan bahan ajar cetak ke bahan ajar digital, yang lebih ramah lingkungan dan mengurangi konsumsi kertas secara signifikan. Secara keseluruhan, hasil pelaksanaan kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi solusi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di MTs Al Abraar. Adanya komitmen dari pihak madrasah untuk mengadopsi penggunaan bahan ajar digital menunjukkan bahwa kegiatan ini memiliki potensi keberlanjutan yang baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa para peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelatihan ini. Mereka menyadari bahwa penggunaan Canva dapat menjadi solusi yang efektif dalam membantu pembuatan bahan ajar yang lebih kreatif dan variatif. Dengan tampilan yang intuitif dan fitur yang beragam, guru-guru merasa lebih percaya diri dalam mendesain materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini mencerminkan adanya dorongan dari para peserta untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan efektivitas penyampaian materi di kelas.

Selain antusiasme yang tinggi, peserta juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam mengikuti setiap sesi pelatihan, baik dalam mendengarkan materi maupun berinteraksi dengan tim pengabdian dan mahasiswa yang bertugas sebagai fasilitator. Partisipasi aktif ini terlihat

terutama saat mereka mempraktikkan pembuatan akun Canva serta mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia dalam platform, seperti template desain, elemen grafis, dan fitur Magic Writing. Selama sesi ini, peserta tidak hanya menerima instruksi secara pasif tetapi juga berdiskusi dan bertanya untuk memahami penggunaan Canva secara lebih mendalam.

Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi proses pembelajaran di MTs Al Abraar. Dengan adanya bahan ajar yang lebih visual dan interaktif, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti kelas. Lebih jauh lagi, penerapan teknologi ini diharapkan dapat mendukung implementasi konsep *Merdeka Belajar* yang memberikan kebebasan bagi guru dalam berinovasi dalam pengajaran. Keberhasilan kegiatan ini menjadi langkah awal dalam mendorong transformasi digital di lingkungan sekolah, yang diharapkan terus berkembang dengan adanya pendampingan dan pelatihan lanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Sumatera Utara yang telah memberikan dana dalam pelaksanaan kegiatan ini Sesuai dengan Surat Perjanjian Penugasan Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat Pengabdian Kemitraan Tahun Anggaran 2024 Nomor : UN5.4.11.K/Kontrak/PPM/2024, Tanggal 7 Mei 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriadi, P., Rozi, F., Prawijaya, S., & Ratno, S. (2023). Using The Canva App as A Media Horizontal Thematic Learning (Art, Science and Language) in Elementary School. *Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2022, November 24th, 2022, Medan, Indonesia*. Proceedings of the 4th International Conference on Science Education in The Industrial Revolution 4.0, ICONSEIR 2022, November 24th, 2022, Medan, Indonesia, Medan, Indonesia. <https://doi.org/10.4108/eai.24-11-2022.2332611>
- Agustini, S. (2023). Utilization of Canva as a Learning Aid in Informatics for Middle School Students. *Engineering and Technology International Journal*, 5(03), 264–269. <https://doi.org/10.55642/eatij.v5i03.665>
- Armilah, I., Miswar, D., & Mona Adha, M. (2024). Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies. *International Journal of Educational and Life Sciences*, 2(4), 283–291. <https://doi.org/10.59890/ijels.v2i4.1691>

- Baharuddin, & Kanada, R. (2017). Pengembangan profesionalisme Guru Melalui In-House Training. *Journal of Islamic Education Management*, 3(2), 1–20.
- Bylund, E. (1974). Soziologie der geographischen mobilität. *Geoforum*, 5(1), 97–98. [https://doi.org/10.1016/0016-7185\(74\)90199-7](https://doi.org/10.1016/0016-7185(74)90199-7)
- Carrier, M. (2017). Introduction to Digital Learning. In M. Carrier, R. M. Damerow, & K. M. Bailey (Eds.), *Digital Language Learning and Teaching* (1st ed., pp. 1–10). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315523293-1>
- Dasman. (2016). Peningkatan Kemampuan Guru Dalam Menyusun Kelengkapan Mengajar Melalui In-House Training Di SMPN 4 Pasaman. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.34125/mp.v1i1.71>
- Faqeabdulla, B. (2024). Unleashing Creative Potential: Exploring the Transformative Impact of Canva on Students' Engagement and Performance in Writing. *Zanco Journal of Humanity Sciences*, 28(1). <https://doi.org/10.21271/zjhs.28.1.14>
- Febriansyah, M. R., Iswan, & Nomi, A. S. (2024). Good Practices Pemanfaatan Media Internet dan Media Sosial dalam Pembelajaran. *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 6(11). <https://doi.org/10.47467/reslaj.v6i11.4083>
- Febrianti, S., Fidhyallah, N. F., Amalia, A. S., Rahma, F. S., Rajab, M. A., & Akraman, R. (2022). Efektifitas Penggunaan Media E-Learning dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 19(2), 203–210. <https://doi.org/10.21831/jep.v19i2.54999>
- Fitria, T. N. (2024). Using Canva in Creating and Designing E-Module for English Language Teaching. *SAGA: Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics*, 5(2), 111–122. <https://doi.org/10.21460/saga.2024.52.194>
- Hayyu, N. Z. (2020). In House Training Sebagai Upaya Pemngembangan Tenaga Pendidik. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*. <http://conference.um.ac.id/index.php/apfip/article/view/417/368>
- Hidayati, A., Zuhdi, S., Resti, M., Azaria, T. T., & Andary, L. (2024). Use of Canva in Primary School Education: A Qualitative Study of The Use, Advantages and Disadvantages of Canva. *ICEETE Conference Series*, 2(1), 322–326. <https://doi.org/10.36728/iceete.v2i1.207>
- Kamiludin, J. (2021). Pelaksanaan In House Training (IHT) untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menyusun RPP. *Jurnal Pedagogiana*, 8(49). <https://doi.org/10.47601/AJP.57>
- Klibavičius, D. (2014). New Media in The Education of The Net Generation/Naujosios Medijos Ugdant Tinklo Kartą. *CREATIVITY STUDIES*, 7(2), 82–97. <https://doi.org/10.3846/23450479.2014.952359>
- Markovic, M., Stanisavljevic Petrovic, Z., & Spasenovic, V. (2017). *Changes in School System—New Media and Learning*. 160–166. <https://doi.org/10.12753/2066-026X-17-024>

- Menrisal. (2022). Digital Learning Media: Review. *JOURNAL OF DIGITAL LEARNING AND DISTANCE EDUCATION*, 1(4), 131–139. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i4.32>
- Muhsin, M. A. (2024). How Canva Application Used by Pre-Service Teacher: A Study at PPG Students in Indonesia. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1578–1588. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.2018>
- Papanis, E., Giavrimis, P., & Papani, E.-M. (2010). The contribution of the Internet into learning. *Review of European Studies*, 2(1), p54. <https://doi.org/10.5539/res.v2n1p54>
- Puspitasari, R., & Budiningsih, C. A. (2020). In House Training Optimization: Efforts to Improve Teacher Quality: *Proceedings of the 2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy (YICEMAP 2019)*. 2nd Yogyakarta International Conference on Educational Management/Administration and Pedagogy (YICEMAP 2019), Yogyakarta, Indonesia. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201221.038>
- Setiawan, A. (2024). Use of Canva Application as Information Technology-Based Learning Media to Improve Social Media Motivation for PK-PLK Teachers in Tulungagung District. *International Conference on Aplied Social Sciences in Education*, 1(1), 541–550. <https://doi.org/10.31316/icasse.v1i1.6905>
- Somawati, S., Andri, A., Sepni Yanti, & Munali, M. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Learning Management System (LMS) Menggunakan Aplikasi Canva. *PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 80–85. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v3i1.1670>
- Sulistia, E., Alfatih, M. S., Imansya, A. N., & Yendra, N. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa MA Daar Al-ilmu. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 2(2), 197–203. <https://doi.org/10.55606/lencana.v2i2.3642>
- Thoriq, M. F., Putri, N.A., Rahma, D.N., & Kuntari, W. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai Alat Kreatif untuk Meningkatkan Strategi Promosi GURAFIX: Bisnis Jasa Desain Grafis. *Jurnal Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 3(1), 01–10. <https://doi.org/10.59581/jusiik-widyakarya.v3i1.4369>