PENINGKATAN KEMAMPUAN GURU DALAM MENDESAIN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI *WORKSHOP* PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DI UPT SMP NEGERI 4 TAKALAR

Melani Putri[1], Nur Arafah[2], Muhammad Nawir[3]
[1,2,3]Universitas Muhammadiyah Makassar
[1]melaniputrisari24@gmail.com , [2]itsmearafah31@gmail.com ,
[3]muhammadnawir@unismuh.ac.id

ABSTRACT

The development of digital technology requires teachers to be able to utilize technology-based learning media creatively and effectively. However, initial observations at UPT SMP Negeri 4 Takalar show that the use of digital media is still limited, especially in terms of the design and development of interactive teaching materials. This study aims to improve teachers' ability to design digital learning media through a workshop on the use of the Canva application. The workshop involved 23 teachers and used three main methods, namely lectures, practice, and discussion and question and answer sessions. The results of the activity showed a significant increase in teachers' skills in operating Canva, from selecting templates and setting layouts to creating digital learning media products such as posters, presentations, and worksheets. Teachers also showed high enthusiasm and stated that Canva was considered more efficient, easy to operate, and relevant for application in learning. Overall, this workshop proved to be effective in improving teachers' competence in designing attractive and interactive digital learning media. This type of training is recommended to be conducted periodically as an effort to develop teachers' professionalism in facing the demands of technology-based learning in the digital era.

Keywords: Teacher competency, Digital learning media, Canva, Workshop, Learning design

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi secara kreatif dan efektif. Namun, hasil observasi awal di UPT SMP Negeri 4 Takalar menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital masih terbatas, terutama dalam aspek desain dan pengembangan bahan ajar interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital melalui *workshop* pemanfaatan aplikasi Canva. Kegiatan *workshop* dilaksanakan dengan melibatkan 23 guru dan menggunakan tiga metode utama, yaitu ceramah, praktik, serta diskusi dan tanya jawab. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan guru dalam mengoperasikan Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata

letak, hingga pembuatan produk media pembelajaran digital seperti poster, presentasi, dan lembar kerja. Guru juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menyatakan bahwa penggunaan Canva dinilai lebih efisien, mudah dioperasikan, dan relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, *workshop* ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mendesain media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Pelatihan semacam ini direkomendasikan untuk dilakukan secara berkala sebagai upaya pengembangan profesional guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

Kata Kunci: Kemampuan guru, Media pembelajaran digital, Canva, Workshop, Desain pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Perkembangan tersebut telah melahirkan berbagai inovasi baru dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini tampak dari semakin beragamnya media dan bahan ajar berbasis elektronik yang digunakan. Kemajuan teknologi ini selayaknya dimanfaatkan secara optimal dalam kegiatan belajar mengajar untuk menghasilkan sistem pendidikan yang lebih menarik, baik melalui peningkatan sarana prasarana, penguatan profesionalisme guru, maupun pembentukan peserta didik yang berkualitas (Alwina et al., 2023).

Sejumlah kajian menunjukkan bahwa kompetensi digital guru berpengaruh langsung terhadap kualitas proses pembelajaran dan keterlibatan peserta didik. Guru memiliki tanggung jawab untuk menyediakan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik lebih mudah mempelajari dan memahami materi yang disampaikan (Siregar et al., 2021). Namun pada kenyataannya, sebagian guru masih berada pada level dasar dalam penggunaan media digital, terutama dalam aspek desain media dan pemilihan aplikasi yang relevan dengan kebutuhan peserta didik.

Guru kurang menyadari pentingnya akan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kondisi ini dapat disebabkan oleh keterbatasan fasilitas yang tersedia atau kurangnya pemahaman mengenai penggunaan media ajar berbasis teknologi informasi dan komunikasi secara tepat

(Kahar et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang bahan ajar dan media pembelajaran yang menarik serta berbasis teknologi informasi, sehingga dapat mendukung aktivitas guru dan siswa di kelas serta mendorong meningkatnya motivasi belajar peserta didik (Nurhidayah et al., 2023). Salah satu upaya yang dapat dimanfaatkan guru adalah melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang dapat diakses melalui alamat https://www.canva.com/ serta digunakan pada perangkat mobile maupun komputer. Canva memberikan kemudahan bagi pengguna, baik pemula maupun yang berpengalaman, untuk menghasilkan berbagai bentuk visual yang menarik tanpa membutuhkan kemampuan desain yang kompleks (Irawan & Napitupulu, 2022). Platform ini menyediakan beragam template dan pilihan desain sesuai kebutuhan, tidak hanya untuk presentasi tetapi juga untuk video, poster, banner, lembar kerja, dan berbagai jenis media visual lainnya (Insyira et al., 2022). Meskipun demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran masih belum optimal di banyak sekolah, karena sebagian guru belum terbiasa memanfaatkan fitur-fiturnya untuk kepentingan pedagogis, seperti desain infografis, modul digital, atau animasi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di UPT SMP Negeri 4 Takalar menunjukkan bahwa sebagian guru telah mengenal Canva tetapi belum menggunakannya secara maksimal untuk mengembangkan media pembelajaran yang sistematis dan inovatif. Guru cenderung menggunakan metode dan media pembelajaran yang sama dari tahun ke tahun, sehingga inovasi dalam penyampaian materi belum berkembang secara optimal. Akibatnya, berbagai peluang pemanfaatan teknologi pembelajaran belum dimaksimalkan. Untuk itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang dapat membantu guru mengenal lebih jauh fitur-fitur Canva sekaligus mempraktikkannya dalam pembuatan media ajar yang efektif. *Workshop* menjadi salah satu cara yang tepat karena memberi kesempatan kepada guru untuk belajar langsung, mencoba, dan mendapatkan pendampingan ketika mendesain

media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Melalui kegiatan *workshop* ini, guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran digital yang lebih menarik dan relevan bagi siswa. Oleh sebab itu, penelitian mengenai "Peningkatan Kemampuan Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran Digital melalui Workshop Pemanfaatan Aplikasi Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar" menjadi penting untuk dilakukan sebagai upaya mendukung kualitas pembelajaran di sekolah. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran digital yang menarik dan relevan dengan kebutuhan siswa masa kini. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya memberikan dampak langsung berupa peningkatan kemampuan guru, tetapi juga membawa manfaat jangka panjang bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

B. Metode Pelaksanaan

Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 17 September 2025, pukul 10.00 WITA, di Laboratorium UPT SMP Negeri 4 Takalar dan dihadiri oleh guru sebanyak 23 orang. Adapun metode pelaksanaan yang digunakan peneliti pada penelitian ini terdiri dari 3 yaitu ceramah, praktek dan diskusi.

a. Metode ceramah dilakukan dengan memberikan penjelasan awal mengenai aplikasi Canva secara umum. Materi yang disampaikan mencakup penjabaran fitur-fitur yang tersedia, jenis template yang dapat digunakan, fungsi berbagai tools, serta jenis proyek yang dapat dibuat melalui Canva, seperti presentasi interaktif, mind map, poster, dan lainnya.
b. Metode praktek, dilaksanakan melalui kegiatan penggunaan Canva secara langsung. Pada tahap ini, peserta mempelajari cara menggunakan tools, memilih template, hingga membuat desain baru.
c. Metode diskusi dan tanya jawab dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Sesi ini bertujuan untuk membahas kendala atau kesulitan yang dialami guru selama menggunakan Canva.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tahap awal kegiatan diawali dengan koordinasi serta pengumpulan informasi melalui observasi lapangan. Observasi tersebut menghasilkan temuan bahwa proses pembelajaran di UPT SMP Negeri 4 Takalar masih belum memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara optimal. Media pembelajaran yang digunakan cenderung masih konvensional, sementara kemampuan guru dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar digital yang menarik dan interaktif masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan bahwa guru membutuhkan dukungan untuk meningkatkan keterampilan dalam mengembangkan media berbasis digital. Pendampingan yang direncanakan kemudian mendapatkan respons positif dari pihak sekolah, terutama karena adanya kebutuhan nyata terhadap penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi digital untuk pembelajaran. Dari hasil wawancara dengan salah satu guru, diperoleh gambaran bahwa pengalaman guru dalam menggunakan aplikasi Canva masih sangat minim. Hal ini disebabkan proses pembelajaran di kelas selama ini lebih banyak berpusat pada guru sehingga kesempatan untuk menghadirkan inovasi pembelajaran berbasis aplikasi digital menjadi terbatas. Guru juga mengakui bahwa kurangnya wawasan dan keterbiasaan dalam menggunakan fitur Canva membuat mereka jarang mencoba menggunakan aplikasi tersebut dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga, setelah melihat hasil observasi langsung serta wawancara yang telah dilakukan, pelaksana kegiatan kemudian melakukan koordinasi dan pendekatan dengan kepala sekolah di sekolah mitra. Langkah ini dilakukan untuk menyampaikan rencana tindak lanjut berupa pelaksanaan *workshop*.

Workshop ini diselenggarakan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai aplikasi Canva serta relevansinya dalam pengembangan media pembelajaran. Kegiatan diawali dengan persiapan berbagai perangkat pendukung, seperti proyektor, mikrofon, laptop, dan perlengkapan lainnya. Pelaksanaan *workshop* kemudian dibagi ke dalam beberapa metode pelaksanaan, yaitu: (1) penyampaian materi dengan metode ceramah, (2) sesi praktik penggunaan Canva secara langsung, dan (3) diskusi serta tanya jawab untuk

menanggapi kendala maupun pertanyaan peserta.

Langkah pertama bagi pemateri adalah pengenalan mengenai aplikasi Canva, meliputi fungsi, cara penggunaan, serta manfaatnya dalam pengembangan media pembelajaran. Pemateri menekankan pentingnya pemanfaatan Canva untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, pemateri juga memaparkan berbagai fitur yang tersedia di Canva dan dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran.



Gambar 1. Penyampaian Materi Workshop oleh Dr. Muhammad Nawir, M.Pd

Selama sesi penyampaian materi, para guru mengikuti penjelasan dengan penuh perhatian. Hal ini menunjukkan bahwa guru memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap pengembangan media berbasis teknologi. Fokus utama pada tahap ini adalah memastikan bahwa peserta memahami konsep dasar sebelum beralih ke kegiatan praktik. Setelah pemahaman dasar dianggap cukup, pelatihan dilanjutkan ke tahap berikutnya, yaitu sesi praktik penggunaan Canva secara langsung.



Gambar 2 Peserta Workshop

Langkah selanjutnya, pemateri memasuki sesi praktik penggunaan Canva. Pada sesi ini, peserta di dampingi oleh mahasiswa dari program studi Teknologi Pendidikan untuk memastikan mereka dapat mengikuti kegiatan dengan baik. Meskipun beberapa guru awalnya mengalami kesulitan dalam mengoperasikan Canva, pendampingan yang diberikan membantu mereka memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi sehingga seluruh peserta dapat melanjutkan praktik tanpa hambatan berarti. Tahap praktik menjadi sesi yang paling memberikan kontribusi terhadap peningkatan keterampilan guru. Guru diberi kesempatan untuk mencoba langsung membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran

masing-masing. Selama sesi praktik, guru terlihat antusias dan aktif mencoba berbagai fitur yang tersedia di Canva. Kegiatan praktik ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun dan mendesain bahan ajar secara langsung menggunakan aplikasi tersebut.

Berdasarkan hasil pengamatan, kemampuan guru dalam mengoperasikan fitur Canva meningkat secara bertahap, mulai dari memilih template, mengatur tata letak, mengganti gambar dan ikon, menambahkan teks, hingga melakukan modifikasi desain sesuai konteks materi. Beberapa peserta menyampaikan bahwa Canva sangat membantu proses pembuatan media pembelajaran karena dinilai lebih efisien dan mudah digunakan. Dari hasil pengumpulan tugas praktik, sebagian besar guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang sudah memenuhi kriteria kualitas visual, keterbacaan, serta kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Temuan ini memperkuat laporan penelitian sebelumnya bahwa praktik langsung merupakan strategi paling efektif dalam peningkatan keterampilan guru pada pelatihan berbasis digital (Nurhidayah et al., 2023).



Gambar 3 Praktik Penggunaan Canva dan Pendampingan

Tahap pelaksanaan selanjutnya diakhir dengan sesi diskusi dan tanya jawab antara narasumber dan peserta workshop. Pada sesi ini, peserta berkesempatan menyampaikan hal-hal yang masih ingin dipahami terkait penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Guru mengemukakan beberapa kendala yang mereka hadapi selama proses pelatihan, di antaranya:

1. Keterbatasan koneksi internet pada saat mengakses template tertentu,
2. Kurangnya pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi desain,
3. Kebingungan awal dalam memilih layout yang sesuai dengan karakteristik materi, dan

4. Kesulitan mengatur konsistensi warna dan tipografi.

Meskipun demikian, sebagian besar kendala dapat diatasi melalui pendampingan langsung selama pelatihan. Guru juga mengakui bahwa diskusi membantu mereka memahami strategi praktis dalam menyederhanakan desain, memilih ikon yang relevan, serta menyesuaikan desain dengan karakteristik peserta didik. Diskusi berlangsung cukup aktif karena peserta menunjukkan minat yang tinggi untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, peserta merasa terbantu dengan adanya workshop ini, terutama dalam memahami langkah-langkah dasar penggunaan Canva dan penerapannya dalam pembelajaran. Melihat kebutuhan guru untuk terus beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kegiatan pelatihan seperti ini dipandang penting untuk diselenggarakan secara berkala agar peningkatan kompetensi digital pendidik dapat berlangsung secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kompetensi guru, baik dari aspek teknis maupun pedagogis. Guru tidak hanya memahami cara menggunakan Canva, tetapi juga mampu mengintegrasikannya menjadi media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Guru juga menyampaikan bahwa media Canva yang telah mereka buat akan digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan adanya keberlanjutan praktik penggunaan media digital pasca-pelatihan, yang menjadi indikator keberhasilan program.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan workshop dan analisis data kegiatan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan *Workshop* Pemanfaatan Aplikasi Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media pembelajaran digital. Pelatihan yang dilaksanakan melalui tahapan ceramah, praktik, dan diskusi terbukti efektif membantu guru memahami konsep dasar penggunaan Canva, mempraktikkan

fitur-fiturnya, serta menerapkannya dalam pembuatan media ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam pembelajaran. Namun, melalui pendampingan intensif selama workshop, kemampuan guru dalam mengoperasikan Canva meningkat secara bertahap. Hal ini terlihat dari hasil praktik yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital yang memenuhi aspek visual, keterbacaan, dan kesesuaian materi. Selain itu, respon peserta menunjukkan bahwa workshop ini sangat membantu dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Kegiatan diskusi juga mengungkapkan bahwa meskipun terdapat beberapa kendala teknis dan keterbatasan pengalaman awal, semua hambatan tersebut dapat diatasi melalui bimbingan dan penjelasan selama pelatihan. Guru merasa lebih percaya diri dan siap memanfaatkan Canva dalam kegiatan mengajar, serta berkomitmen untuk menerapkan media yang telah dibuat pada proses pembelajaran di kelas.

Dengan demikian, *workshop* ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih variatif dan bermakna. Keberhasilan kegiatan ini menjadi indikasi bahwa pelatihan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan sebagai bagian dari upaya pengembangan profesional guru dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal :

Alwina, S., Siregar, Z., Azhar, P. C., Sugma, A. R., & Novianty, Y. (2023). Sosialisasi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru-Guru Di Lingkungan Sd It Hamas. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 96-102.

Arfani, A. L., Putra, A. Y., Prasetyo, A. E. W. A., Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Workshop Pelatihan Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Aplikasi Canva. ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 6(3), 953-961.

Barella, Y., Karolina, V., Bahari, Y., & Zakso, A. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam

Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. I-Com: Indonesian Community Journal, 3(1), 21-29.

Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, H. I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Kepada Para Guru SMP. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2), 396-404.

Kholisus, S. D., Hardiansyah, R., Rizka, M. A., & Hardiansyah, H. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru SMP Islam Addrain Nahdlatul Wathan Lombok Timur. Jurnal Dedikasi Madani, 3(2), 62-69.

Nurhidayah, N., Arifin, S., Latifa, N. F., & Hikma, H. (2023). Peningkatan kemampuan guru membuat media pembelajaran berbasis aplikasi canva di sekolah penggerak. Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(4), 360-368.

Nuryani, S., Saripah, E., Widayani, H., Kurniasih, N., & Janah, R. N. (2025). Pemanfaatan Canva dan AI Sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Guru PAUD: Studi Pengabdian Masyarakat di Kota Tasikmalaya. Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 4(3), 436-443.

Rahmawati, L., Wibowo, W. S., Maryanto, A., & Nurohman, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Canva for Education sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru IPA dalam Mendesain dan Memproduksi Media Pembelajaran di Era Digital. Surya Abdimas, 7(4), 585-595.

Sanitha, O. D., Iashania, Y., Kristianti, N., & Fransisco, T. (2025). Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penyusunan Media Ajar Digital melalui Pelatihan Canva. Diteksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 20-27.

Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(2), 2754-2761.

Siregar, Z., Darliana, E., Novianti, Y., Habib, M., Mashuri, K., Azhar, P. C., ... & Sadri, M. (2021). Sosialisasi Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Mengajar Siswa Di Smk Al Maksum 2 Pulau Kampai. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(2), 102-109.