

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Peningkatan Kompetensi Guru-Guru Di SMK HKBP Pematangsiantar

Hetdy Sitio^{1*}, Lydia Purba², Juli Asmida Rambe³, Christian Neni Purba⁴, David Togi Hutahaean⁵, Tiarna Intan Marpaung⁶, Debi Petra Meyana Sitorus⁷, Sahat Taruli Siahaan⁸, Rani Farida Sinaga⁹, Nova Yunita Sari¹⁰

^{1,2,4,5,6,7}Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

³Universitas Haji Sumatera Utara, Medan, Indonesia

^{8,9,10}Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

*e-mail korespondensi: hetdysitio0@gmail.com

Abstract

The use of engaging visual learning media is crucial to supporting 21st-century learning. Canva, an online graphic design platform, offers a practical solution for teachers in creating creative and interactive teaching materials. This community service activity aims to improve the skills of teachers at HKBP Pematangsiantar Vocational High School (SMK HKBP Pematangsiantar) in using Canva as a learning support medium. The implementation method included face-to-face training, demonstrations, and hands-on practice in creating teaching media using Canva. The results demonstrated an increase in participants' understanding and skills in designing engaging teaching materials, as well as a high level of enthusiasm for implementing Canva in teaching and learning activities. This activity makes a significant contribution to developing teachers' competencies in digital learning technology.

Keywords: *canva, media, design, vocational high school, community service*

Abstrak

Penggunaan media pembelajaran visual yang menarik sangat penting dalam mendukung proses pembelajaran abad ke-21. Canva sebagai salah satu platform desain grafis berbasis daring menjadi solusi praktis bagi guru dalam menciptakan materi ajar yang kreatif dan interaktif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SMK HKBP Pematangsiantar dalam menggunakan Canva sebagai media pendukung pembelajaran. Metode pelaksanaan meliputi pelatihan tatap muka, demonstrasi, dan praktik langsung pembuatan media ajar menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mendesain bahan ajar yang menarik, serta antusiasme tinggi untuk menerapkan Canva dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan kompetensi guru di bidang teknologi pembelajaran digital.

Kata Kunci: canva, media, desain, SMK, pengabdian masyarakat

Accepted: 2025-02-08

Published: 2025-07-08

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menyampaikan materi secara menarik, komunikatif, dan mudah dipahami siswa. Salah satu aplikasi desain yang kini banyak digunakan adalah Canva, platform berbasis daring yang menyediakan berbagai template desain visual seperti poster, infografis, presentasi, dan video pendek. Perkembangan teknologi digital telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi. Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut memiliki kompetensi tidak hanya dalam penguasaan materi ajar, tetapi juga dalam penguasaan teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan menarik (Munir, 2017). Salah satu aplikasi yang kini banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat materi visual yang menarik dengan mudah.

Dalam era transformasi digital saat ini, pendidikan dituntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Guru sebagai ujung tombak dalam proses pembelajaran tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, interaktif, dan kontekstual. Salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh guru abad ke-21 adalah kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan efektif (Trilling & Fadel, 2009).

Salah satu aplikasi yang dapat mendukung kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menawarkan berbagai fitur dan template untuk membuat poster, infografis, presentasi, hingga video pembelajaran dengan mudah. Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas desain menjadikan Canva sebagai salah satu pilihan populer di kalangan pendidik dalam menyusun media ajar yang visual dan komunikatif (Putra & Lestari, 2022). Canva menyediakan berbagai template yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, presentasi, dan lembar kerja siswa. Penggunaan Canva dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran (Rahmawati & Astuti, 2021). Namun, masih banyak guru yang belum familiar dengan penggunaan aplikasi ini secara optimal, terutama di tingkat sekolah menengah kejuruan (SMK) yang dituntut untuk lebih responsif terhadap perkembangan teknologi.

Namun, tidak semua guru memiliki pengalaman atau pelatihan yang memadai dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis dalam mengoperasikan Canva secara optimal. SMK HKBP Pematangsiantar sebagai salah satu institusi pendidikan kejuruan di Sumatera Utara memiliki komitmen untuk meningkatkan kualitas dan profesionalitas guru. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan aplikasi Canva menjadi salah satu strategi penting dalam rangka peningkatan kompetensi guru, khususnya dalam aspek penguasaan teknologi pembelajaran dan desain media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa SMK. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan Lypemahaman dan keterampilan praktis kepada guru-guru dalam mendesain media ajar yang inovatif, efektif, dan menarik melalui Canva. Diharapkan, melalui pelatihan ini, guru-guru di SMK HKBP Pematangsiantar mampu mengintegrasikan teknologi secara lebih kreatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

Dengan pelatihan ini, diharapkan guru-guru SMK HKBP Pematangsiantar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun bahan ajar yang mendukung proses pembelajaran aktif dan bermakna. Pelatihan ini juga merupakan bagian dari upaya peningkatan kualitas pendidikan dan profesionalisme guru yang berkelanjutan. Dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih efektif dan adaptif terhadap tantangan pendidikan di era digital.

METODE

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dilaksanakan menggunakan pendekatan workshop berbasis praktik langsung (*learning by doing*) yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam setiap sesi. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari berturut-turut dengan total durasi 12 jam pelajaran, bertempat di laboratorium komputer SMK HKBP Pematangsiantar. Peserta pelatihan adalah seluruh guru tetap SMK HKBP Pematangsiantar yang berjumlah 25 orang, yang berasal dari berbagai program keahlian. Sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman menggunakan Canva secara sistematis dalam proses pembelajaran. Pelatihan dirancang dalam tiga tahapan utama sebagai berikut: Tahap I: Pengenalan dan Teori Dasar, Tahap II: Praktik Mandiri dan Bimbingan, Tahap III: Presentasi dan Refleksi. Tabel 1 berikut ini adalah alur kegiatan pelatihan yang merinci kegiatan pelatihan penggunaan Canva bagi guru-guru SMK HKBP Pematangsiantar:

Tabel 1. Alur Kegiatan Pelatihan

Tahapan	Waktu (JP)	Kegiatan	Metode	Output
Pembukaan	1 JP	- Sambutan- Penjelasan tujuan dan alur pelatihan	Ceramah, diskusi	Peserta memahami tujuan dan manfaat pelatihan
Pengenalan Canva	2 JP	- Pengenalan antarmuka Canva- Fitur dan fungsi dasar Canva	Demonstrasi, diskusi	Peserta mengenali fitur utama Canva
Praktik Dasar	3 JP	- Praktik membuat poster, infografis, dan presentasi	Praktik langsung	Peserta menghasilkan desain media pembelajaran awal
Desain Media Ajar	3 JP	- Mendesain media ajar sesuai mata pelajaran masing-masing	Praktik mandiri, bimbingan	Draft media ajar berbasis Canva
Presentasi Hasil dan Refleksi	2 JP	- Presentasi hasil desain- Umpan balik dan refleksi bersama	Presentasi, diskusi reflektif	Perbaikan dan penguatan hasil desain media ajar
Evaluasi dan Penutupan	1 JP	- Evaluasi pelatihan (kuesioner)- Saran dan tindak lanjut	Tanya jawab, diskusi tertulis	Media ajar berbasis canva

Pendekatan pelatihan ini dirancang agar para guru tidak hanya memahami konsep, tetapi juga memiliki kemampuan praktis dalam menggunakan Canva untuk mendukung proses belajar mengajar yang lebih kreatif dan efektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMK HKBP Pematangsiantar diikuti oleh 25 guru dari berbagai program keahlian. Kegiatan berlangsung dengan antusias dan partisipasi aktif dari seluruh peserta. Berdasarkan observasi dan evaluasi selama dan sesudah pelatihan, diperoleh beberapa hasil utama sebagai berikut: Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum mengenal fitur-fitur Canva secara menyeluruh. Setelah pelatihan, seluruh peserta mampu Mengakses dan menggunakan Canva secara mandiri, Mendesain berbagai media ajar visual seperti poster, infografis, dan presentasi, Mengadaptasi desain sesuai kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi pedagogik dan TIK guru, sebagaimana diamanatkan dalam Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi dan Kompetensi Guru.

Selama sesi praktik, peserta menghasilkan minimal dua jenis media pembelajaran berbasis Canva. Beberapa desain yang dihasilkan mencerminkan kreativitas dan relevansi dengan kebutuhan pembelajaran, seperti: Poster prosedur keselamatan di laboratorium (untuk guru Kimia), Infografis langkah kerja teknik mesin, Presentasi interaktif mata pelajaran Bahasa Indonesia, Produk-produk ini dinilai oleh fasilitator menggunakan kriteria kejelasan informasi, estetika visual, dan keterpaduan dengan materi ajar. Melalui kuesioner akhir yang diisi oleh seluruh peserta, diperoleh hasil sebagai berikut: 88% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, 92% merasa percaya diri untuk menggunakan Canva dalam pembelajaran 84% meminta adanya pelatihan lanjutan dengan fokus pada integrasi media digital ke dalam RPP. Respons positif ini menunjukkan bahwa pelatihan relevan dengan kebutuhan guru dan berkontribusi pada peningkatan motivasi mengembangkan media ajar berbasis teknologi (Setyaningrum & Susilowati, 2020). Beberapa tantangan yang ditemukan selama pelatihan antara lain: koneksi internet yang tidak stabil di beberapa sesi, perbedaan kemampuan

TIK di antara peserta. Untuk itu, pelatihan lanjutan perlu mempertimbangkan: penyediaan modul offline atau video tutorial Canva, imbingan berkelanjutan melalui kelompok kerja guru (KKG/MGMP). Berikut adalah tabel hasil dan pembahasan dari kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SMK HKBP Pematangsiantar:

Tabel 2. Hasil dan Pembahasan Kegiatan Pelatihan

Aspek	Temuan	Indikator	Dampak	Keterangan Tambahan
Pengetahuan & Keterampilan	Peningkatan kemampuan dalam menggunakan Canva	Peserta mampu membuat media ajar sendiri	Meningkatkan kompetensi TIK guru	Seluruh peserta menyelesaikan tugas desain minimal 2 produk
Produk Media Ajar	Desain berupa poster, infografis, dan presentasi	Relevan dengan mata pelajaran masing-masing	Meningkatkan kualitas dan daya tarik pembelajaran	Produk ditampilkan dan dinilai saat sesi presentasi
Respons Peserta	Mayoritas menyatakan pelatihan sangat bermanfaat	88% puas, 92% percaya diri menggunakan Canva	Meningkatkan motivasi dan antusiasme guru	Perlu pelatihan lanjutan untuk fitur lanjutan
Integrasi ke RPP	Beberapa guru mulai menyisipkan media Canva ke RPP	Ada revisi RPP dengan lampiran desain visual	Meningkatkan kejelasan materi ajar	Butuh bimbingan lanjutan dalam penyusunan RPP digital
Tantangan	Koneksi internet dan kemampuan TIK yang bervariasi	Hambatan teknis saat praktik langsung	Perlunya dukungan teknis dan pelatihan bertahap	Disarankan pelatihan lanjutan dengan modul offline

Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru serta efektivitas penyampaian materi (Sari & Prasetyo, 2022). Lebih jauh, pelatihan teknologi seperti ini juga menjadi bagian penting dari pengembangan profesionalisme guru di era digital (Yanti, 2020).



Gambar 1. Sesi Pemaparan Materi Pelatihan



Gambar 2. Tim Pengabdian Bersama Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan ini menyampaikan ketertarikan untuk mengeksplorasi fitur lanjutan Canva seperti animasi, kolaborasi desain, dan integrasi dengan Google Classroom. Ini menunjukkan adanya potensi pengembangan keterampilan lanjutan yang dapat dijadikan fokus pelatihan tahap berikutnya. Selain itu, guru juga mengusulkan pengembangan komunitas belajar berbasis daring untuk saling berbagi desain, tutorial singkat, dan praktik terbaik penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memantik budaya kolaboratif di antara guru, yang sangat penting dalam pengembangan profesional berkelanjutan.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMK HKBP Pematangsiantar berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Melalui pendekatan praktik langsung, guru-guru mampu menguasai fitur dasar Canva serta menghasilkan produk media ajar yang aplikatif. Respon positif peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya bermanfaat dalam aspek teknis, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti akses internet dan variasi kemampuan TIK, pelatihan ini telah membuka ruang baru bagi pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad 21. Diharapkan, pelatihan serupa dapat terus dilanjutkan dan dikembangkan, termasuk pendampingan lanjutan dan penyusunan RPP berbasis media digital untuk menjamin implementasi yang berkelanjutan dan berdampak pada peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Kemendikbud. (2007). *Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, D. A., & Wulandari, E. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Visual di Masa Pandemi. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(1), 45–52.
- Putri, N. L., & Mahardika, I. G. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Indonesia (JPMPI)*, 2(1), 20–25.
- Sari, D., & Prasetyo, Y. (2022). Penggunaan Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 134–141.
- Setyaningrum, W., & Susilowati, R. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Desain Media Digital. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 55–62.
- Siregar, Y., & Nasution, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva. *Jurnal Edutech*, 6(2), 112–119.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Yanti, R. (2020). Profesionalisme Guru dalam Era Digital. *Jurnal Kependidikan*, 12(3), 87–95.