**BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**
Vol. 7 No. 2, 2026, pp. 748-753
DOI: https://doi.org/10.31949/jb.v7i2.16763
e-ISSN 2721-9135
p-ISSN 2716-442X

# Pengenalan Dan Pelatihan Canva Sebagai Media Ajar Inovatif Bagi Guru Untuk Meningkatkan Mutu Pendidikan Di Smp Negeri 1 Lore Utara

**Wirdayanti[1*], Dessy Santi[2], Rizka Ardiansyah[3], Rahma Laila[4], Muhammad Akbar[5], Fizar Syafa'at[6], Bima Sakti[7], Zahri Muhammad[8], Anisa Putri[9], Fatimah[10]**
Fakultas Teknik. Universitas Tadulako, Sulawesi Tengah, Indonesia
*e-mail korespondensi: wirda_arbie@untad.ac.id

***Abstract***
*The Canva training program as an innovative teaching medium at SMP Negeri 1 Lore Utara was implemented to address teachers' limitations in developing creative and interactive digital content. Although most teachers are familiar with computers and the internet, their use has been largely limited to searching for basic materials. Therefore, this program focuses on enhancing digital literacy, practical skills, and teacher motivation to produce presentations, posters, infographics, and instructional videos relevant to the curriculum. The implementation followed three systematic stages: preparation through a pre-test showing that 74% of teachers were already familiar with Canva's basics; an intensive training phase involving hands-on practice and case studies; and an evaluation phase via post-tests and classroom supervision. The results showed high enthusiasm, with 58% of respondents being very satisfied and 29% satisfied with the program. Substantially, this initiative successfully improved ICT competence and teacher confidence in integrating technology. The positive impact is evident in the enhanced quality of learning and student engagement, proving that the training effectively strengthens the digital ecosystem within SMP Negeri 1 Lore Utara.*
***Keywords:*** *Digital Learning Media; Canva; Improvement of Learning Quality*

**Abstrak**
Program pelatihan Canva sebagai media ajar inovatif di SMP Negeri 1 Lore Utara hadir sebagai solusi atas keterbatasan guru dalam menciptakan media digital yang kreatif dan interaktif. Meski sebagian besar guru telah terbiasa dengan komputer dan internet, penggunaannya masih terbatas pada pencarian materi mentah. Oleh karena itu, program ini difokuskan untuk meningkatkan literasi digital, keterampilan praktis, serta motivasi guru agar mampu menghasilkan presentasi, poster, infografis, hingga video pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Metode pelaksanaan dilakukan secara sistematis melalui tiga tahapan utama: persiapan melalui pre-test yang menunjukkan 74% guru sudah mengenal dasar Canva, tahap pelatihan intensif dengan praktik langsung dan studi kasus, serta tahap evaluasi melalui post-test dan supervisi kelas. Hasilnya menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi, di mana 58% responden merasa sangat puas dan 29% merasa puas terhadap program ini. Secara substansial, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi TIK dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi. Dampak positifnya terlihat pada peningkatan mutu pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, membuktikan bahwa pelatihan ini efektif dalam memperkuat ekosistem digital di lingkungan SMP Negeri 1 Lore Utara.
**Kata Kunci:** Media Ajar Digital; Canva; Peningkatan mutu pembelajaran

Accepted: 2025-12-04 Published: 2026-04-04

## PENDAHULUAN

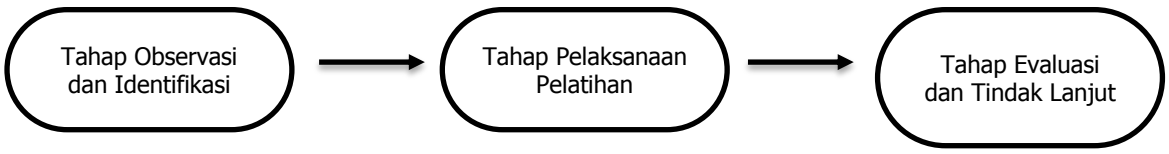
Perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran menuju model yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi secara optimal guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran di era digital (Arsyad, 2020). Penguatan kompetensi teknologi pembelajaran menjadi kebutuhan mendesak karena penggunaan media ajar visual dan interaktif terbukti mampu meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa (Mustaqim & Dewi, 2021). Namun, implementasi teknologi pembelajaran di sekolah tidak berjalan merata. Kondisi tersebut terlihat di SMP Negeri 1 Lore Utara, di mana guru telah terbiasa menggunakan komputer dan internet, tetapi penggunaannya masih terbatas pada pencarian bahan ajar dan belum berkembang pada pembuatan media pembelajaran digital secara mandiri. Pembelajaran masih cenderung berlangsung secara konvensional, sehingga siswa kurang antusias dan proses transfer

pengetahuan tidak berlangsung optimal. Keterbatasan pelatihan teknologi yang diterima guru juga menjadi faktor yang memperlebar kesenjangan kompetensi digital antar wilayah (Sunendar et al., 2021).

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis digital yang menyediakan berbagai fitur dan template siap pakai untuk memudahkan pembuatan media pembelajaran seperti poster, presentasi, infografis, hingga video pembelajaran singkat. Keunggulan Canva adalah kemudahan penggunaan sehingga dapat dimanfaatkan bahkan oleh guru yang belum memiliki keterampilan desain tingkat lanjut (Rahmawati & Kurniawan, 2021). Media pembelajaran digital yang menarik tidak hanya mempermudah penyampaian materi, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Suparman et al., 2020). Program Pengenalan dan Pelatihan Canva sebagai Media Ajar Inovatif bagi Guru di SMP Negeri 1 Lore Utara dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara praktis dan berkelanjutan. Kegiatan ini menggabungkan materi konseptual, demonstrasi, dan praktik langsung untuk memastikan peserta memahami penggunaan Canva mulai dari fitur dasar hingga pembuatan produk media ajar yang siap digunakan di kelas. Program ini juga selaras dengan kebijakan Kampus Berdampak dan mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Perguruan Tinggi, khususnya IKU 2, IKU 3, dan IKU 5, yang menekankan kontribusi dosen dan mahasiswa secara langsung kepada masyarakat (Nugroho & Widodo, 2023). Dengan total 421 siswa dan 30 guru, peningkatan kompetensi guru di SMP Negeri 1 Lore Utara melalui pelatihan Canva diharapkan tidak hanya memperkaya kemampuan desain media ajar digital, tetapi juga mendorong perubahan pendekatan pembelajaran yang lebih visual, kreatif, dan berpusat pada siswa. Oleh karena itu, program ini diproyeksikan membawa dampak positif terhadap peningkatan mutu pembelajaran secara berkelanjutan di wilayah Lore Utara.

## METODE

Pelaksanaan program Pengenalan dan Pelatihan Canva sebagai Media Ajar Inovatif bagi Guru di SMP Negeri 1 Lore Utara dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu observasi dan kebutuhan mitra, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi dan tindak lanjut. Rangkaian metode ini dirancang untuk memastikan guru tidak hanya memahami konsep penggunaan Canva, tetapi juga mampu menghasilkan produk media ajar digital yang siap diimplementasikan dalam pembelajaran.




Gambar 1. Tahapan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

1. Tahap Observasi dan Identifikasi Kebutuhan

Tahap ini diawali dengan kunjungan ke sekolah dan pengisian kuesioner pre-test untuk memetakan kemampuan awal dan kebutuhan guru terkait penggunaan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil pre-test, 74% guru telah mengenal dan pernah menggunakan Canva, sedangkan 26% guru hanya jarang menggunakannya. Tidak ditemukan responden yang sama sekali belum pernah menggunakan Canva. Temuan ini menjadi dasar penyesuaian kurikulum pelatihan agar berfokus pada pendalaman fitur Canva dalam pembuatan media ajar digital, bukan pengenalan konsep dasar. Selain itu, observasi juga mengonfirmasi bahwa guru telah menggunakan komputer dan internet, tetapi belum mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif maupun video edukatif, sehingga pelatihan diarahkan pada peningkatan kreativitas dan produksi media ajar digital.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dengan pendekatan pembelajaran partisipatif agar guru terlibat aktif dalam proses belajar. Kegiatan berlangsung dalam bentuk:

a) Ceramah dan diskusi untuk memberikan pemahaman mengenai urgensi pemanfaatan teknologi dan peran Canva dalam inovasi pembelajaran.
b) Demonstrasi dan simulasi untuk memperlihatkan langkah-langkah penggunaan Canva mulai dari pemilihan template, pengaturan layout, penambahan elemen visual, hingga integrasi audio–visual.
c) Praktik langsung (hands-on training) di mana peserta membuat media ajar digital sesuai mata pelajaran masing-masing, seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran sederhana.
d) Presentasi hasil kerja dan umpan balik untuk memberi kesempatan guru memaparkan produk media ajar yang telah dibuat dan mendapatkan evaluasi untuk perbaikan konten maupun desain visual.

Pendekatan praktik langsung diprioritaskan untuk memastikan guru menguasai keterampilan secara aplikatif dan dapat mengembangkan media ajar secara mandiri setelah pelatihan selesai.

3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Evaluasi dilakukan menggunakan survei post-test untuk mengukur efektivitas pelatihan. Instrumen evaluasi menilai aspek peningkatan pengetahuan, keterampilan teknis, motivasi, dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan Canva. Hasil post-test menunjukkan bahwa 58% peserta merasa sangat puas dan 29% merasa puas terhadap materi dan metode pelatihan. Selain itu, sebagian besar guru menyatakan siap mengintegrasikan Canva secara konsisten dalam pembelajaran. Untuk menjaga keberlanjutan, dilakukan pendampingan pascapelatihan melalui konsultasi daring dan pemantauan implementasi media ajar di kelas. Tindak lanjut ini bertujuan memastikan produk media ajar yang dihasilkan tidak hanya dibuat pada saat pelatihan, tetapi benar-benar digunakan dalam proses pembelajaran.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

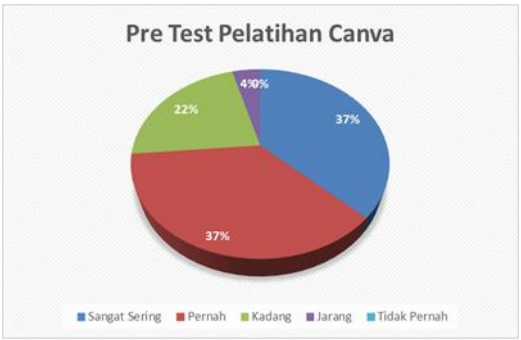
Kegiatan Pengenalan dan Pelatihan Canva sebagai Media Ajar Inovatif bagi guru SMP Negeri 1 Lore Utara telah dilaksanakan melalui tiga tahapan utama: observasi, pelatihan, serta evaluasi.

### Hasil Observasi (Pre-Test Survey)

Berdasarkan hasil survei awal, diperoleh informasi bahwa: Sebagian besar guru (74%) telah memiliki pengalaman menggunakan Canva, baik secara rutin (37%) maupun pernah menggunakannya (37%). Sebanyak 26% guru masih jarang atau hanya sesekali menggunakan Canva. Tidak ada guru yang sama sekali belum pernah menggunakan Canva.

Gambar 2. Foto Sebelum Pre Test Awal

Temuan ini menunjukkan bahwa tingkat familiarity guru terhadap Canva cukup tinggi. Dengan demikian, pelatihan difokuskan pada pendalaman fitur dan optimalisasi penggunaan, bukan pengenalan dasar.




Gambar 3. Hasil Pre test surivei awal

**Hasil Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, demonstrasi, simulasi, praktik langsung, dan presentasi hasil karya. Hasil yang dicapai:

a) Guru memperoleh wawasan tentang pentingnya inovasi pembelajaran berbasis digital.
b) Guru mampu membuat media ajar menggunakan Canva, meliputi presentasi, poster edukatif, infografis, hingga video sederhana.
c) Produk media ajar hasil karya guru dipresentasikan dan mendapatkan umpan balik dari tim pelatih.
d) Antusiasme peserta sangat tinggi, terlihat dari partisipasi aktif dalam praktik langsung maupun diskusi.

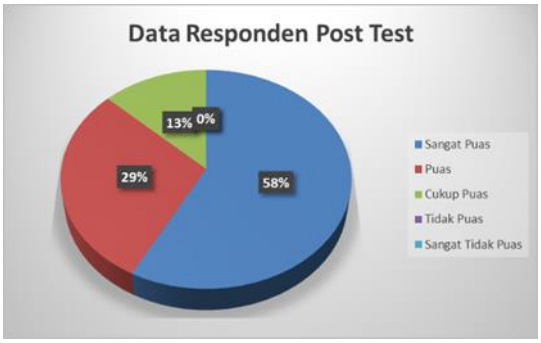
Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan

**Hasil Evaluasi (Post-Test Survey)**

Hasil evaluasi melalui kuesioner pasca-pelatihan menunjukkan:

a) 1.58% responden merasa sangat puas dengan materi dan penyampaian pelatihan.
b) 2.29% responden merasa puas.
c) 3.13% responden merasa cukup puas dan memberikan masukan untuk penyempurnaan metode pengajaran di masa mendatang.

Selain itu, mayoritas guru mengaku lebih percaya diri menggunakan Canva serta termotivasi untuk mengimplementasikan hasil pelatihan dalam proses pembelajaran di kelas.




Gambar 5. Hasil Post test akhir

**Capaian Target**

Dari pelatihan ini, diperoleh capaian:

a) Peningkatan literasi digital guru melalui penguasaan Canva.
b) Kemampuan menghasilkan media ajar digital yang kreatif dan interaktif.
c) Motivasi guru untuk menggunakan Canva secara konsisten dalam pembelajaran.
d) Peningkatan kualitas pembelajaran dengan media ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Gambar 6. Foto Bersama dengan Para Guru

## KESIMPULAN

Pelaksanaan program Pengenalan dan Pelatihan Canva sebagai Media Ajar Inovatif di SMP Negeri 1 Lore Utara berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan. Berdasarkan hasil observasi awal, guru memiliki tingkat literasi digital yang cukup baik dengan sebagian besar sudah mengenal Canva, namun masih memerlukan pendalaman fitur dan optimalisasi penggunaannya. Melalui pelatihan, guru berhasil memperoleh keterampilan praktis dalam membuat media ajar berupa presentasi, poster, infografis, dan video sederhana yang lebih kreatif dan interaktif. Hasil survei pasca pelatihan menunjukkan sebagian besar guru merasa sangat puas dengan materi dan metode yang diberikan, serta termotivasi untuk mengintegrasikan Canva dalam proses pembelajaran. Program ini memberikan dampak positif berupa peningkatan literasi digital, peningkatan kreativitas guru dalam mengembangkan bahan ajar, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam pembelajaran melalui media digital yang menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Transformasi digital dalam pendidikan: Tantangan dan peluang. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. https://www.kemdikbud.go.id

Mustaqim, M. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 2(1), 45-56.

Prastowo, A. (2018). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Diva Press.

Rahmawati, I., & Kurniawan, D. (2021). Efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Jurnal Inovasi Pendidikan, 5(3), 78-92.

Sadiman, A. S., Rahardjo, R., & Haryono, A. (2017). Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. PT Raja Grafindo Persada.

Sunendar, D., & Surjono, H. D. (2021). Pemanfaatan media digital dalam pembelajaran. Jurnal Teknologi Pendidikan, 23(2), 154-167.

Suparman, A. (2020). Peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi pembelajaran berbasis digital. Jurnal Pendidikan Indonesia, 9(1), 23-35.