



## **Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis *Canva***

**Nilawati Ute <sup>1)</sup>\*, Hunaidah M <sup>1)</sup>, Naim <sup>1)</sup>, Syarifuddin <sup>1)</sup>, Luh Sukariasih <sup>1)</sup>, Amiruddin Takda <sup>1)</sup>**

<sup>1)</sup>Jurusan Pendidikan Fisika, Universitas Halu Oleo. Kendari, Indonesia.

Diterima: 23 Oktober 2024

Direvisi: 04 November 2024

Disetujui: 30 November 2024

### **Abstrak**

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Media pembelajaran adalah setiap benda yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang akan menerimanya, atau sebaliknya. Salah satu solusi yang ditawarkan yakni dengan memanfaatkan teknologi adalah video pembelajaran berbasis *canva*. Video pembelajaran ini akan menjadi lebih praktis, mudah dibawa kemana-mana, tidak memakan biaya yang besar dan bisa digunakan untuk belajar mandiri. Adapun tujuan dilaksanakan pengabdian ini adalah untuk mengedukasi guru dalam membuat atau merancang media pembelajaran menggunakan *canva*. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui pendampingan secara bermitra dan berkolaborasi antara Tim kemitraan masyarakat dengan guru-guru. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru tersebut sudah paham akan pemanfaatan media *canva*. Mereka bisa menggunakan aplikasi secara lancar, memahami tombol navigasi, mempublis dalam bentuk online dan juga offline. Dari pelatihan tersebut mereka memiliki pengalaman dalam pemanfaatan platform desain grafis media *canva* dan siap untuk di coba dan di aplikasikan dalam pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru dalam pemanfaatan platform desain grafis media *canva*. Sehingga di era digital saat ini guru-guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam merancang sebuah proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

**Kata kunci:** *canva* ; praktis; video pembelajaran.

## ***Creation of Learning Videos Based on Canva***

### **Abstract**

*The development of the digital world in education has had a significant impact on the patterns of interaction between teachers and students. Learning media refers to any objects that can be used as tools for teaching and conveying information from the learner to the recipient, or vice versa. One solution offered through the use of technology is Canva-based learning videos. These learning videos are more practical, portable, cost-effective, and can be used for self-directed learning. The purpose of this service activity is to educate teachers on how to create or design learning media using Canva. The implementation of this Community Partnership Program (PKM) was carried out through mentoring and collaboration between the community partnership team and teachers. After attending the training, the teachers gained an understanding of how to use Canva as a media tool. They can now use the application smoothly, understand the navigation buttons, and publish content both online and offline. Through this training, they gained hands-on experience in utilizing the Canva graphic design platform and are ready to try and apply it in their teaching practices. This service activity provides teachers with additional knowledge on how to utilize the Canva graphic design platform. As a result, in this digital era, teachers are equipped to keep up with technological advancements and can design engaging and effective learning processes.*

**Keywords:** *canva; practical; learning videos.*

\* Korespondensi Penulis. E-mail: [nilawatiute04@gmail.com](mailto:nilawatiute04@gmail.com).

## PENDAHULUAN

Diabad revolusi industri 4.0 saat ini, paradigma pembelajaran abad 21 mengisyaratkan bahwa seorang dosen/guru harus menggunakan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan (PERMENDIKBUD No. 22 Tahun 2016) tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Salah satu isi dari standar proses adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Pelaksanaan pendidikan merupakan usaha yang dilakukan oleh semua komponen pendidikan untuk mewujudkan dan mengelola iklim pembelajaran agar anak didik dapat terbantu dalam proses pengembangan potensinya (Fajri et al., 2022). Perkembangan dunia digital dalam dunia Pendidikan juga memiliki pengaruh yang signifikan pada pola interaksi guru dan siswa. Siswa yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan Ketika pembelajaran berjalan secara konvensional. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal. Media pembelajaran dalam Pendidikan dan dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa diserap dengan baik (Sapriah, 2022).

Menurut (Faqih, 2020) menyatakan “media” berasal dari Latin yaitu “medium” yang berarti “pengantar” atau “perantara”. Media adalah sarana penyaluran informasi dan pesan yang akan disampaikan oleh sumber kepada penerima pesan. Miarso (Wirdaningsih et al., 2019) menyebutkan bahwa media merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi yang dapat menimbulkan perhatian, minat, pikiran dan kemauan siswa untuk mencapai proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Dilansir dari akun atau web *canva*, *canva* menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk Pendidikan, menjelaskan bahwa *canva* adalah alat bantu kreativitas dan kolaborasi untuk semua kelas. Satu-satunya platform desain yang dibutuhkan dalam kelas. Mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah dan menyenangkan (Pelangi, 2020).

*Canva* memungkinkan Anda menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan grafik sesuai tampilan yang diinginkan, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi dan menarik perhatian siswa (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi *Canva* diharapkan dapat menjadi alternatif guru bimbingan dan konseling dalam menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik. Menurut (Wulandari & Mudinillah, 2022) *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari kalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. *Canva* adalah platform alat bantu desain dan publikasi online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Kelebihan aplikasi *Canva*: (1) memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*, (2) karena aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan, (3) mudah dijangkau, aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk mendapatkan aplikasi ini, jika memakai gawai. Apabila

memakai laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau web *Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

Kekurangan aplikasi *Canva*: (1) aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain, (2) dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri, (3) terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, Kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian Miftahul Jannah penggunaan media pembelajaran aplikasi *canva* dapat dijadikan salah satu rujukan dalam penggunaan media aplikasi yang tepat dalam proses pembelajaran inovatif khususnya dalam pembelajaran matematika, karena aplikasi *canva* adalah salah satu platform unik serta menarik sekaligus sangat inovatif dengan demikian dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran yang efektif. Selain itu dalam penelitian di SDN Sendangmulyo 02 yang dilakukan oleh Mega Dwi Cahyani, diperoleh bahwa penggunaan media *Canva* Interaktif sangat efektif untuk kelas IV di SDN Sendangmulyo 02. Penggunaan media *Canva* interaktif membuat peserta didik tertarik dengan pembelajaran dan respon peserta didik yang baik saat menggunakan media *canva*. Keberhasilan penelitian ini didukung adanya respon peserta didik yang senang menggunakan media *Canva*. Kegiatan pengabdian media berbasis *canva* yang pernah dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Muhammadiyah Rabak, Purbalingga dengan para peserta yang mempraktikkan langsung sesuai arahan modul pelatihan. Evaluasi kegiatan yang dilakukan yaitu pembagian kuisisioner dengan beberapa indikator yaitu kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta. Hasilnya diperoleh bahwa pelatihan ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para guru khususnya dalam menambah referensi cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan mudah diterima oleh siswa. Saran yang dapat diberikan yaitu adanya pelatihan berkelanjutan agar para guru dapat memaksimalkan ilmu yang telah disampaikan (Khairunnisa et al., 2021).

Pembelajaran di MTs As'adiyah Lapai belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas. Proses pembelajaran diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran yang relevan karena media yang inovatif dan kreatif dalam proses pembelajaran akan dapat membantu siswa yang masih menemui kesulitan memahami materi. Keterbatasan akan adanya sarana dan prasarana penunjang pun merupakan salah satu keterbatasan dalam proses pembelajaran. Selain itu, inovasi dan kreativitas guru masih kurang dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran. Guru harus mampu memberikan materi pembelajaran dengan cara yang menarik dan menyenangkan siswa agar mampu meningkatkan semangat dan motivasi belajar bagi siswa. Hal penting dalam proses desain pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis terhadap akar penyebab timbulnya masalah seperti yang telah diuraikan di atas, maka solusi yang ditawarkan untuk mengatasi

permasalahan yang dialami oleh mitra (MTs As'adiyah Lapai) tentang rendahnya kompetensi guru untuk mengembangkan media ajar berbasis *canva* dalam pembelajaran adalah melalui pelaksanaan program kemitraan pada masyarakat dalam bentuk pelatihan dengan kegiatan pemberian pembimbingan kepada guru-guru di MTs As'adiyah Lapai dengan memanfaatkan Aplikasi *canva*.

Adapun tujuan diadakan pelatihan ini adalah melakukan pembimbingan kepada setiap guru/kelompok guru dalam melaksanakan pembuatan media ajar, mulai dari kegiatan: (1) membimbing guru dalam mengidentifikasi materi pelajaran yang memerlukan kegiatan ilmiah dan menyesuaikan dengan kegiatan, (2) membimbing guru secara terstruktur bagaimana membuat media ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva* yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan ilmiah.

## METODE

Pelaksanaan pengabdian perancangan media pembelajaran berbasis *canva* ini dilakukan oleh dosen Jurusan Pendidikan Fisika Universitas Halu Oleo (UHO) dengan guru-guru di MTs As'adiyah Lapai. Kegiatan ini akan dilaksanakan di MTs As'adiyah Lapai Kolaka Utara. Adapun jumlah guru yang direncanakan sebagai target dalam program ipteks bagi masyarakat ini adalah semua guru di MTs As'adiyah Lapai sebanyak 20 orang guru. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua tahap, tahap pertama dilakukan selama satu hari untuk pelaksanaan pretest, selanjutnya pada tahap kedua tim pengabdian melakukan pendampingan penyusunan media pembelajaran berbasis *canva* di sekolah sekolah MTs As'adiyah Lapai. Setelah selesai kegiatan pendampingan, guru-guru MTs As'adiyah Lapai mengerjakan *posttest* dan melakukan uji coba media pembelajaran yang telah dibuat.

Kegiatan ini diikuti oleh 20 guru MTs As'adiyah Lapai. Sebelum melaksanakan pelatihan terlebih dahulu guru-guru diberikan tes awal (pretest) tentang pelatihan pemahaman penggunaan dan pemanfaatan aplikasi *Canva*. Tes ini berupa quisioner yang terdiri dari 15 butir pernyataan, diantaranya yaitu:

Tabel 1. Quisioner Respon Guru

No.	Pernyataan
1.	Materi <i>workshop</i> yang diberikan sangat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran
2.	Materi <i>workshop</i> yang diberikan mudah dipahami dan dimengerti
3.	Cakupan materi <i>workshop</i> yang diberikan lengkap sesuai dengan kebutuhan
4.	Materi <i>workshop</i> yang diberikan sesuai dengan harapan dan kebutuhan saya dalam kegiatan pembelajaran
5.	Materi <i>workshop</i> yang diberikan dapat saya pahami dan terima dengan baik
6.	Penjelasan materi <i>workshop</i> disampaikan secara sistematis
7.	Panitia kegiatan <i>workshop</i> sangat komunikatif
8.	Panitia kegiatan <i>workshop</i> menguasai materi <i>workshop</i> dengan sangat baik
9.	Panitia <i>workshop</i> melaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal yang sudah ditetapkan
10.	Panitia <i>workshop</i> menyediakan waktu untuk kegiatan diskusi selama dan setelah kegiatan berlangsung

No.	Pernyataan
11.	Kegiatan <i>workshop</i> yang berlangsung terasa membosankan
12.	Panitia kegiatan <i>workshop</i> mampu menciptakan susana <i>workshop</i> yang menarik
13.	Kegiatan <i>workshop</i> memberikan contoh pelatihan yang cukup baik
14.	Suasana kegiatan <i>workshop</i> yang berlangsung tidak interaktif
15.	Panitia lainnya sangat membantu selama kegiatan berlangsung

Analisis data berupa validitas ketercapaian analisis respon guru terhadap penggunaan aplikasi *canva*. Adapun kriteria ketercapaian tersebut adalah: (Retnawati, 2016)

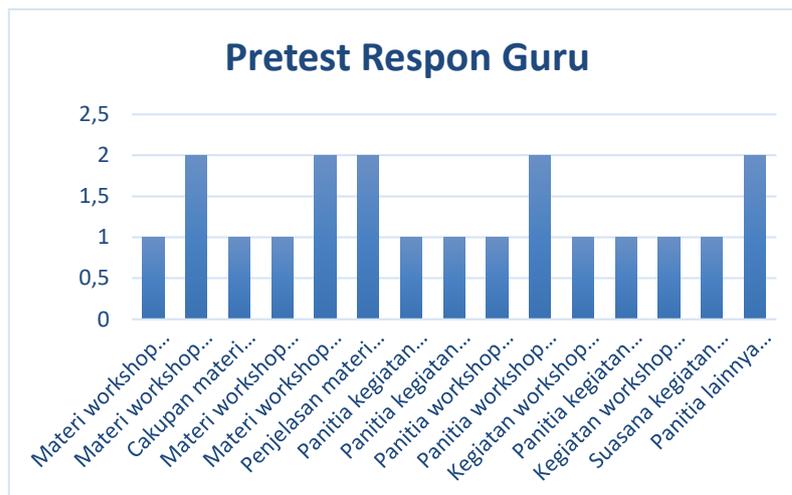
Tabel 2. Kriteria Ketercapaian Analisis Respon Guru

Interval Skor	Kategori
$0,80 < V \leq 1,00$	Sangat Baik
$0,60 < V \leq 0,80$	Baik
$0,40 < V \leq 0,60$	Cukup Baik
$0,20 < V \leq 0,40$	Kurang Baik
$0,00 < V \leq 0,20$	Tidak Baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

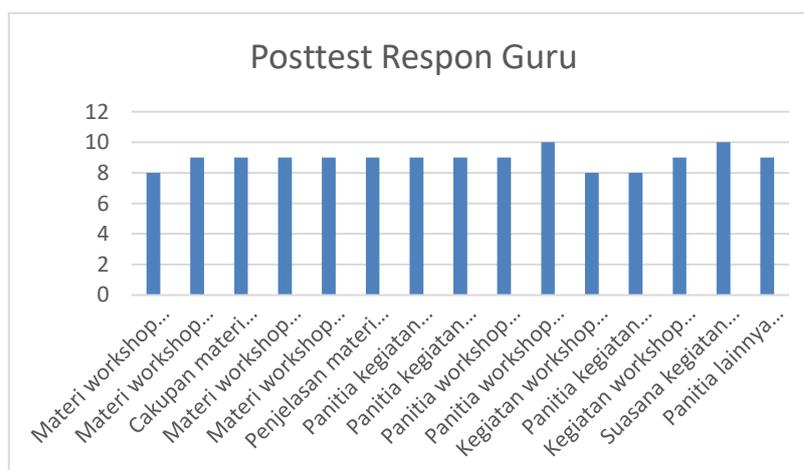
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di MTs As'adiyah Lapai yang diikuti oleh 20 orang guru. Tahap awal pelatihan ini dilaksanakannya sosialisasi atau penyampaian tentang pentingnya media pembelajaran berbasis *canva*. Peserta didik saat ini sudah tidak mengenal waktu dalam bermain menggunakan handphone nya sekalipun di sekolah, sehingga mereka lebih mementingkan gadget nya di bandingkan harus membaca buku-buku yang disediakan di perpustakaan sekolah ataupun buku-buku pegangan yang diberikan. Hal ini tentunya akan berdampak pada proses pembelajaran siswa di sekolah. Olehnya itu sebagai seorang pendidik harus pandai-pandai dalam mengatur dan mengelola pembelajaran di kelas agar lebih menarik dan salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran berbasis *canva*. Guru-guru MTs As'adiyah Lapai melakukan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* dalam merancang praktikum. Tahap awal dalam penggunaan aplikasi ini yaitu mereka menyiapkan aplikasi secara offline dan online. Masukkan parameter yang akan di tinjau sesuai Langkah-langkah praktikum pada lembar kerja peserta didik selanjutnya melihat variable terikatnya untuk dicatat.

Berdasarkan hasil jawaban dari soal pretest yang telah dilakukan maka besarnya presentase pemahaman guru tentang platform desain grafis dan konten publikasi online yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat desain dengan mudah dan cepat dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 1. Persentase Pretest Pemahaman Pemanfaatan Penggunaan Media *Canva*

Berdasarkan diagram di atas sebagian besar guru-guru belum pernah memanfaatkan platform desain grafis berbasis *Canva*. Guru-guru belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis media pembelajaran. Berdasarkan hasil jawaban dari *posttest* yang telah dilakukan maka besarnya presentase tingkat kepuasan peserta pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran berbasis *canva* dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Persentase *posttest* Pretest Pemahaman Pemanfaatan Penggunaan Media *Canva*

Untuk memperkuat kegiatan ini penulis mengambil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan pengembangan media audio visual berbasis *Canva* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, diantaranya: (1) Penelitian oleh (Siregar, 2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; (2) Penelitian oleh (Rahmatulla, Inanna & Ampa, 2020). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran.

Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu hanya fokus pada media *Canva*, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; (3) Penelitian oleh (Islami, 2022). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti menggunakan media *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada kemampuan pemilihan jurusan, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; (4) Penelitian oleh (Hapsari & Zulherman, 2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi dan prestasi belajar siswa, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; (5) Penelitian oleh (Rohma & Sholihah, 2021). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Canva* telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti dengan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan media berbasis *Canva* untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada kemampuan pemahaman konsep bangun ruang limas, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; (6) Penelitian oleh (Hasibuan, 2019). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada motivasi belajar matematika, sedangkan penelitian saat ini fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa; dan (7) Penelitian Oleh (Sujono, 2018). Pada penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual telah memenuhi syarat dan dianggap layak dalam pembelajaran. Meskipun terdapat persamaan pada penelitian-penelitian para peneliti sebelumnya, namun terdapat pula perbedaan. Persamaannya yaitu sama-sama meneliti media audio visual untuk penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian terdahulu adalah penelitian terdahulu fokus pada media pembelajaran audio visual saja, sedangkan penelitian saat ini fokus pada media audio visual berbasis *Canva*.

Setelah melakukan pelatihan guru-guru kembali melakukan tes akhir sebagai akhir dari penelitian ini. Soal *posttest* yang diberikan sama dengan soal *pretest*. Hasil menunjukkan bahwa setelah mengikuti pelatihan, guru-guru tersebut sudah paham akan pemanfaatan platform desain grafis media *canva*. Mereka bisa menggunakan aplikasi secara lancar, memahami tombol navigasi, mempublis dalam bentuk online dan juga offline. Dari pelatihan

tersebut mereka memiliki pengalaman dalam pemanfaatan platform desain grafis media *canva* dan siap untuk di coba dan di aplikasikan dalam pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru dalam pemanfaatan platform desain grafis media *canva*. Sehingga di era digital saat ini guru-guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam merancang sebuah proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan. Dalam mengikuti pelatihan ini guru-guru MTs As'adiyah Lapai sangat antusias, hal ini dapat dilihat dari kesiapan mereka dengan hadir tepat waktu dan ketekunan mereka mengikuti proses pelatihannya sampai selesai. Pelatihan ini dimulai dengan pemberian materi pentingnya pemanfaatan platform desain grafis media *canva*. Setelah memberikan materi dilanjutkan dengan proses pelatihan penggunaan media pembelajaran *canva*. Pelatihan dimulai dari masing-masing guru dipandu untuk menginstal aplikasi *canva* yang telah disiapkan. Selanjutnya guru-guru dipandu dalam pemanfaatan aplikasi tersebut, pengeditan sampai dengan melakukan publikasi hasil kegiatan.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian mengedukasi guru dalam membuat atau merancang media pembelajaran menggunakan *canva*. Pelaksanaan program kemitraan masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui pendampingan secara bermitra dan berkolaborasi antara Tim kemitraan masyarakat dengan guru-guru. Setelah mengikuti pelatihan, guru-guru tersebut sudah paham akan pemanfaatan media *canva*. Mereka bisa menggunakan aplikasi secara lancar, memahami tombol navigasi, mempublis dalam bentuk online dan juga offline. ini memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru dalam pemanfaatan platform desain grafis media *canva*. Sehingga di era digital saat ini guru-guru mampu mengikuti perkembangan teknologi dalam merancang sebuah proses pembelajaran dengan baik dan menyenangkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- AR, H., Sujono. (2018). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-isu Sosial*, 20(1), 23-42. <https://doi.org/10.37216/tadib.v20i1.538>
- Fajri, Z., Riza, D. F. I., Azizah, H., & Sofiana, Y. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium Jurnal Pendidikan* 10(3), 397-408. 10.26618/equilibrium.v10i3.8583
- Faqih, M. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android dalam Pembelajaran Puisi. *Jurnal Konflik*, 7(2), 27-34.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi *Canva* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hasibuan, M., F. (2019). *Penerapan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Dikelas VII SMP Negeri I Huristak Kabupaten Padang Lawas*. IAIN Padang Simpuan, Medan.
- Islami, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Pemilihan Jurusan di SMK Melalui Layanan Informasi Berbasis *Canva* bagi Siswa SMP. *TEACHER Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 2(1), 100-106. <https://doi.org/10.51878/teacher.v2i1.1105>

- Jannah, M. (2016). Remaja dan Tugas-Tugas Perkembangannya dalam Islam. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(1), 243-256.
- Khairunnisa, L., Ramadhan, W., Putri Anggun, D., Falahudin, I., Wigati, I., Hapida, Y., Tri Samiha, Y., Wicaksono, A., Ulfa, K., & Destiansari, E. (2021). Respon Guru terhadap Pembelajaran Jarak Jauh Selama Pandemi Covid-19 di Beberapa Kota di Indonesia. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 7(1), 83-93. Retrieved from <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/669>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Permendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Retnawati, H. (2016). Analisis Kuantitatif Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Parama Publishing.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi *Canva* Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(3), 292-306.
- Sapriah. (2019). Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP UNTIRTA*, 2(1), 470-477.
- Siregar, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika pada Materi Sistem Persamaan Linier Satu Variabel (SPLSV) dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Menengah Pertama Swasta Ira Medan*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva* Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wirdaningsih, S., Irma, A., Revita, R., & Fitri, I. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Meaningful Instructional Design Terhadap Kemampuan Penalaran Matematis Ditinjau dari Minat Belajar Siswa. *Journal of Research in Mathematics Learning (JURING)*, 7(2), 185-192.
- Wulandari, T., & Munillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi *CANVA* sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102-118.