

Implementasi Media Pembelajaran menggunakan Canva bagi Guru Sekolah

Dram Renaldi¹⁾, Edy²⁾, Amesanggeng Pataropura³⁾, Muhammad Subhana⁴⁾, Edward Edison⁵⁾,
Andrian Febri Handoko⁶⁾, Rafael Ferdianto⁷⁾, Matthew L.F. Korompis⁸⁾

¹²³⁴⁵⁶⁷⁸Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Buddhi Dharma

Email : dram.renaldi@ubd.ac.id, edy.edy@ubd.ac.id, muhammad.subhana@ubd.ac.id,
amesanggeng.pataropura@ubd.ac.id, edwhardedison@gmail.com, andrianfebrihandoko@gmail.com,
rafaelferdianto4@gmail.com, lawrencemathew2004@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pendidikan yang dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam era teknologi saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran menjadi semakin penting. Canva, sebuah *platform* desain grafis *online* yang mudah digunakan. Jurnal ini membahas tentang implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam mengintegrasikan teknologi Canva ke dalam proses pembelajaran mereka. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain itu, penggunaan Canva juga meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Partisipasi guru dalam pelatihan ini juga memiliki dampak positif terhadap motivasi dan kreativitas dalam mengajar. Kegiatan ini menegaskan bahwa integrasi media pembelajaran digital seperti Canva menjadi suatu alternatif dalam pendidikan saat ini untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan dunia digital. Kesimpulannya, implementasi Canva sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan mempersiapkan guru untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang efektif di era digital.

Kata Kunci: Canva, Media Pembelajaran, Guru, *Platform*, Digitalisasi, Pembelajaran *Online*

Implementation of Learning Media using Canva for School Teachers

ABSTRACT

Learning media is an important part of the educational process that can improve learning outcomes. In the current technological era, the use of technology in learning is becoming increasingly important. Canva is an easy-to-use online graphic design platform. This journal discusses the implementation of learning media using Canva for school teachers to improve the quality of learning in the digital era. This activity is carried out by providing training and assistance to teachers in integrating Canva technology into their learning process. The results show significant improvements in teachers' skills in using Canva to create engaging and interactive learning materials. Apart from that, using Canva also improves students' learning abilities and increases their understanding of the material being taught. Teacher participation in this training also has a positive impact on motivation and creativity in teaching. This activity emphasizes that the integration of digital learning media such as Canva is an alternative in education today to prepare students to face the demands of the digital world. In conclusion, the implementation of Canva as a learning medium makes an important contribution to improving the quality of learning in schools and preparing teachers to become effective learning facilitators in the digital era.

Keywords: Canva, Learning Media, Teacher, Platform, Digitalization, Online Learning

PENDAHULUAN

Bidang ilmu pendidikan telah menghadapi berbagai masalah dan perubahan dalam masyarakat sejak awal. Untuk mengelola kehidupan sehari-hari, orang memerlukan pengetahuan baru karena dunia terus berubah. Hasil belajar siswa dapat dilihat, ditunjukkan, dan diukur melalui pengalaman belajar yang dibangun melalui proses pembelajaran, seperti pemecahan masalah, komunikasi, keterampilan menalar, pengetahuan, dan sikap. Perubahan dalam pengajaran telah ditekankan oleh perlunya meningkatkan pengajaran yang mengarahkan siswa pada keterampilan yang lebih baik, pemecahan masalah, dan sikap. Diharapkan bahwa peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik selama setiap proses pembelajaran (Alamsyah et al., 2023).

Media pembelajaran sangat membantu pembelajaran baik di dalam maupun di luar ruangan. Sangat penting bagi guru dan siswa untuk mengenal media pembelajaran agar proses belajar menjadi baik, aktif, dan bermanfaat. Beberapa manfaat media pembelajaran untuk guru adalah membantu siswa berpikir kreatif dan aktif dan membantu mereka membuat keputusan (Purba & Harahap, 2022).

Canva adalah aplikasi online yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, dan banyak lagi. Guru juga dapat menggunakan aplikasi ini untuk menyampaikan materi dengan kamera sehingga siswa dapat melihat guru menjelaskan materi (Maryunani & Hasan, 2021).

Dosen dan mahasiswa program studi Teknik Perangkat (S1) Fakultas Sains & Teknologi Universitas Buddhi Dharma ditugaskan melaksanakan kegiatan salah satu tri dharma perguruan tinggi berupa Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) kepada guru-guru sekolah dengan memberikan pelatihan penggunaan Canva

sebagai media pembelajaran. Peserta kegiatan adalah guru-guru yang berasal dari dua sekolah swasta di Tangerang yaitu Perguruan sekolah Buddhi dan Perguruan sekolah Setia Bhakti.

Tujuan kegiatan PkM ini diharapkan agar guru-guru memiliki bekal berupa inovasi dan kreatifitas dalam pemberian pembelajaran kepada siswa – siswinya sehingga menciptakan lulusan generasi unggul.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi literatur, dimana peneliti mengumpulkan berbagai sumber informasi penting dan relevan baik dari buku, majalah, artikel ilmiah yang berkaitan dengan masalah dan tujuan yang ingin dicapai (Sugiyono, 2019).

Adapun metode kegiatan yang digunakan pada PkM ini adalah *workshop*. *Workshop* adalah suatu pertemuan ilmiah dalam bidang sejenis (pendidikan) untuk menghasilkan karya nyata (Pribadi, 2016).

Workshop biasanya diadakan dalam waktu yang singkat, mulai dari beberapa jam hingga beberapa hari, dan dihadiri oleh sejumlah peserta yang memiliki minat yang sama dalam belajar. Tujuan utama dari workshop adalah untuk memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan baru serta meningkatkan kemampuan mereka yang sudah mereka miliki.

Workshop ini berupa kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat oleh dosen dan mahasiswa program studi Teknik Perangkat (S1) Fakultas Sains & Teknologi Universitas Buddhi Dharma.

Adapun uraian metode pelaksanaan ini antara lain :

1. Materi Pelatihan
Tutor akan memberikan materi dengan cara presentasi di depan peserta.
2. Praktikum

Peserta akan mengikuti langkah – langkah pembuatan media pembelajaran secara langsung menggunakan komputer di laboratoriom komputer Universitas Buddhi Dharma.

3. Studi Kasus

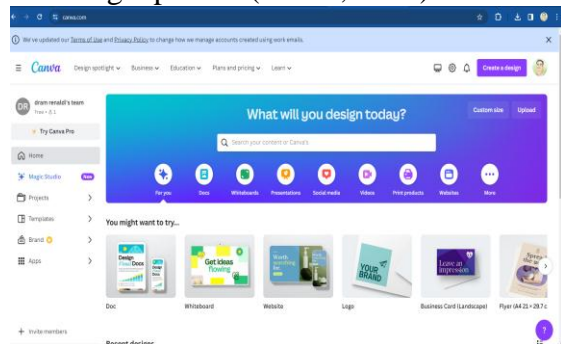
Tutor akan memberikan soal kasus untuk latihan mandiri peserta.

4. Evaluasi

Tutor akan memberikan evaluasi dan nilai kepada peserta yang telah menyelesaikan soal studi kasus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi yang diberikan dalam workshop ini adalah penggunaan platform Canva sebagai media pembelajaran guru kepada siswa – siswinya. Canva sebagai aplikasi baru sudah banyak dimanfaatkan guru-guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini dikarenakan kelebihan-kelebihan yang disediakan oleh aplikasi ini mudah dan sangat praktis (Zebua, 2023).



Gambar 1 Halaman utama Canva

Canva menjadi topik utama dalam penggunaan teknologi karena mudahnya dalam mengakses perangkat lunak secara daring dan juga dapat diakses di manapun dan kapanpun. Canva juga menawarkan ragam fitur desain, seperti template, gambar, ikon dan sebagainya secara gratis maupun berbayar. Canva memiliki antarmuka yang sederhana dan secara intuitif mudah digunakan.

Kegiatan ini menjadi salah satu tri dharma perguruan tinggi terhadap dosen yaitu Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang terjadwal dengan judul

"Pelatihan Media Pembelajaran dengan Canva untuk Guru Sekolah".



Gambar 2 Kegiatan PkM Canva

Peserta PkM ini terdiri dari dari 90 orang guru sekolah swasta di kota Tangerang yaitu perguruan sekolah Buddhi dan sekolah Setia Bhakti. Kegiatan ini terbagi menjadi empat kali sesi yang terlaksana tiap minggu dalam kurun waktu kurang lebih dua jam pertemuan.



Gambar 3 Foto Bersama Guru

Dosen - dosen yang terlibat dalam penyampaian materi antara lain : Dram Renaldi, M.Kom ; Edy, S.T., M.Kom. ; Amesanggung Pataropura, M.Kom. dan Muhammad Subhana, M.Kom. Adapula mahasiswa - mahasiswa yang terlibat membantu antara lain Edward Edison, Andrian Febri Handoko, Rafael Febrianto dan Matthew L.F. Korompis.

Topik yang di bawakan antara lain :

Tabel 1 Agenda PkM

Pert.	Tanggal	Topik
1	15 Januari 2024	Membuat presentasi pembelajaran dengan Canva
2	22 Januari 2024	Merancang video pembelajaran dengan Canva
3	29 Januari 2024	Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan

		Canva
4	5 Februari 2024	Media pembelajaran berbasis website menggunakan Canva



Gambar 4 materi sesi pertama

Pembahasan sesi pertama dengan topik membuat presentasi pembelajaran dengan Canva telah menjadi tren yang tak terelakkan dalam dunia pendidikan modern. Dengan antarmuka pengguna yang intuitif dan beragam template yang tersedia, Canva memungkinkan guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks. Guru dapat dengan mudah menyesuaikan presentasi dengan tema pembelajaran, menambahkan elemen visual seperti gambar, ikon, dan grafik, serta memperkaya konten dengan multimedia seperti video dan audio. Kemampuan Canva untuk menghasilkan presentasi yang dinamis dengan animasi dan efek transisi juga membantu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, fitur kolaborasi dan berbagi Canva memungkinkan guru untuk bekerja sama dengan rekan kerja atau siswa dalam mengembangkan materi pembelajaran secara bersama-sama, menciptakan pengalaman kolaboratif yang memperkaya dan memperluas perspektif. Dengan aksesibilitas dan fleksibilitasnya, Canva memungkinkan guru untuk mengakses dan mengedit presentasi dari berbagai perangkat, serta menyimpan dan membagikannya secara online. Namun demikian, dalam menggunakan Canva

sebagai alat pembelajaran, guru perlu memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran yang efektif, seperti keterbacaan teks, relevansi gambar, serta pilihan animasi yang tidak mengganggu konsentrasi siswa. Dengan memanfaatkan Canva secara bijak, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik, bermakna, dan mendukung perkembangan potensi siswa di era digital ini.



Gambar 5 materi sesi kedua

Pembahasan ke dua yaitu tentang merancang video pembelajaran dengan Canva telah menjadi sebuah terobosan yang mengubah paradigma dalam dunia pendidikan modern. Canva, platform desain grafis online yang telah terkenal dengan kemudahan penggunaannya, kini telah memperluas jangkauannya dengan menghadirkan fitur merancang video, membuka peluang baru bagi guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dalam era di mana visualisasi dan multimedia menjadi kunci dalam menyampaikan informasi, kemampuan Canva untuk menggabungkan elemen-elemen desain grafis, teks, animasi, dan multimedia dalam satu platform memberikan fleksibilitas yang luar biasa bagi para pendidik dalam menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan efektif.

Salah satu keunggulan utama Canva adalah antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah dipahami. Bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang dalam desain grafis, Canva memungkinkan pengguna untuk dengan cepat mempelajari cara menggunakan alat-alatnya untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Dengan beragam template yang

telah disediakan, guru dapat dengan mudah memilih desain yang sesuai dengan materi dan gaya pembelajaran yang mereka kehendaki, menghemat waktu dan tenaga dalam proses perancangan.

Tidak hanya itu, Canva juga menyediakan berbagai elemen desain grafis yang dapat digunakan untuk menghiasi video pembelajaran, seperti gambar, ikon, dan grafik. Dengan adanya fitur kolaborasi dan berbagi, guru dapat bekerja sama dengan rekan kerja atau bahkan melibatkan siswa dalam merancang video pembelajaran, menciptakan suasana kolaboratif yang memperkaya proses pembelajaran itu sendiri. Dalam hal ini, Canva tidak hanya menjadi alat untuk menciptakan materi pembelajaran, tetapi juga memfasilitasi interaksi dan pertukaran ide di antara para pendidik dan peserta didik.

Keunggulan lainnya dari Canva adalah kemampuannya untuk menciptakan video yang dinamis dengan berbagai efek animasi dan transisi. Dengan menggunakan fitur-fitur ini, guru dapat meningkatkan daya tarik video mereka, menangkap perhatian siswa, dan menjaga keterlibatan mereka selama pembelajaran berlangsung. Integrasi multimedia, seperti penambahan audio dan video, juga memperkaya pengalaman belajar siswa, menjadikan pembelajaran lebih hidup dan relevan dengan dunia digital yang mereka kenal.

Namun demikian, dalam merancang video pembelajaran dengan Canva, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip desain yang efektif. Salah satunya adalah keterbacaan teks, di mana teks yang digunakan haruslah jelas dan mudah dibaca oleh siswa, serta pemilihan gambar dan multimedia yang relevan dengan materi pembelajaran yang disampaikan. Dengan memperhatikan prinsip-prinsip ini, guru dapat memastikan bahwa video pembelajaran yang mereka buat efektif dalam menyampaikan informasi dan memfasilitasi proses pembelajaran siswa.

Dengan demikian, merancang video pembelajaran dengan Canva bukan hanya sekadar kegiatan teknis, tetapi juga merupakan sebuah proses kreatif yang memungkinkan guru untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan lebih baik. Melalui penggunaan Canva, guru dapat menciptakan video pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan. Dengan terus mengembangkan kemampuan dan kreativitas dalam merancang video pembelajaran dengan Canva, guru dapat memainkan peran yang lebih besar dalam menciptakan masa depan pendidikan yang lebih baik dan lebih inklusif.



Gambar 6 materi sesi ketiga

Pembahasan ketiga adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Canva membuka pintu menuju era baru dalam pendidikan di mana siswa tidak hanya menjadi pasif penerima informasi, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Canva, dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur yang disediakan, memungkinkan para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, dinamis, dan mudah dipahami oleh siswa. Salah satu aspek utama dari media pembelajaran interaktif adalah kemampuan untuk membuat konten yang merangsang partisipasi siswa. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah menambahkan elemen-elemen interaktif, seperti tombol, tautan, dan pertanyaan, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam pembelajaran. Misalnya, guru dapat membuat gambar-gambar yang dapat diklik untuk menjelajahi konsep atau

informasi lebih lanjut, atau menyisipkan kuis sederhana untuk menguji pemahaman siswa. Fitur-fitur animasi dan efek transisi Canva juga dapat digunakan untuk menambahkan elemen interaktif ke dalam presentasi, membuat pengalaman pembelajaran lebih menarik dan menghibur. Selain itu, Canva juga mendukung integrasi multimedia, seperti video dan audio, yang memungkinkan guru untuk memperkaya konten pembelajaran mereka dan menjadikannya lebih relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Namun, untuk menciptakan media pembelajaran interaktif yang efektif, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip desain yang penting. Misalnya, mereka harus memastikan bahwa konten interaktif yang mereka tambahkan tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga mendukung tujuan pembelajaran yang spesifik dan memperkaya pengalaman siswa. Selain itu, guru juga perlu memastikan bahwa navigasi dan antarmuka pengguna dari media pembelajaran mereka mudah dipahami dan ramah pengguna, sehingga siswa dapat dengan mudah berinteraksi dengan konten tersebut. Dengan memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga akan membantu mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dan kritis di era digital ini. Dengan terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan Canva, guru dapat memainkan peran yang lebih aktif dalam menciptakan masa depan pendidikan yang lebih inklusif dan berorientasi pada siswa.



Gambar 7 materi sesi keempat

Pembahasan pada sesi keempat sekaligus yang terakhir yaitu media pembelajaran berbasis website menggunakan Canva menandai titik balik penting dalam evolusi pendidikan di era digital. Canva, platform desain grafis online yang telah dikenal dengan kemudahan penggunaannya, telah melangkah lebih jauh dengan memungkinkan para pendidik untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses melalui website. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur yang tersedia, Canva memungkinkan guru untuk merancang website pembelajaran yang menarik dan informatif tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Salah satu keunggulan utama dari media pembelajaran berbasis website adalah fleksibilitasnya yang memungkinkan siswa untuk mengakses materi pembelajaran kapan pun dan di mana pun mereka berada. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah menyusun konten pembelajaran dalam format yang menarik dan mudah diakses melalui website, memfasilitasi pembelajaran mandiri dan kolaboratif di luar kelas. Selain itu, fitur-fitur interaktif Canva, seperti tombol, tautan, dan elemen desain lainnya, memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan engaging bagi siswa. Misalnya, guru dapat menambahkan video, gambar, dan audio ke dalam konten website mereka untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Integrasi media sosial juga memungkinkan siswa untuk berinteraksi dan berbagi konten pembelajaran dengan rekan-rekan mereka, menciptakan komunitas pembelajaran

yang dinamis dan kolaboratif. Namun, untuk menciptakan media pembelajaran berbasis website yang efektif, guru perlu memperhatikan beberapa prinsip desain yang penting. Misalnya, mereka harus memastikan bahwa navigasi website mudah dipahami dan ramah pengguna, sehingga siswa dapat dengan mudah menemukan dan mengakses materi pembelajaran yang mereka butuhkan. Selain itu, konten pembelajaran harus disajikan dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, dengan memperhatikan keberagaman gaya pembelajaran siswa. Dengan memanfaatkan Canva untuk merancang media pembelajaran berbasis website, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih inklusif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan dan minat siswa. Ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, tetapi juga akan membantu mempersiapkan siswa untuk menjadi pembelajar mandiri dan kritis di era digital ini. Dengan terus mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka dalam menggunakan Canva, guru dapat memainkan peran yang lebih aktif dalam menciptakan masa depan pendidikan yang lebih dinamis dan berorientasi pada siswa.

Topik – topik di atas menjadi acuan dalam keseluruhan pembuatan media pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Materi pertama yang dibawakan adalah presentasi. Presentasi adalah salah satu bentuk komunikasi yaitu pertukaran pesan/informasi antara seorang presentator dengan seseorang atau beberapa orang (Hawarni, 2021). Maka penting sekali apabila guru memamparkan materinya melalui presentasi, agar siswa – siswinya dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan.

Selain presentasi yang berupa penyajian materi teks, guru diharapkan dapat menggunakan media video pembelajaran agar memudahkan siswa – siswinya mendapatkan gambaran materi keseluruhan. Video pembelajaran akan

lebih cepat paham dan mengerti dan motivasi belajar dan prestasi belajar akan meningkat didalam proses pembelajaran (Dhien Nurwahidah et al., 2021).

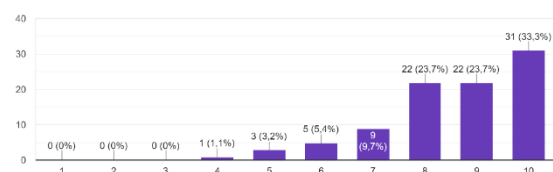
Pengembangan media pembelajaran harus berjalan secara dua arah, agar materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh siswa – siswi. Maka media interaktif menjadi solusi dalam penyelesaian masalah ini. Media interaktif itu sendiri adalah memuat konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game yang dikemas lebih praktis (Cahyati & Syafdaningsih, 2018).

Penyajian media pembelajaran yang dibuat melalui Canva memiliki kelebihan yaitu materi dapat dijadikan media website, sehingga siswa – siswi dapat mengaksesnya dimanapun dan kapanpun. Website adalah

Sebuah media yang berisi halaman-halaman yang berisi informasi yang bisa diakses lewat jalur internet dan dapat dinikmati secara global (seluruh dunia) (Suswilawati et al., 2020).

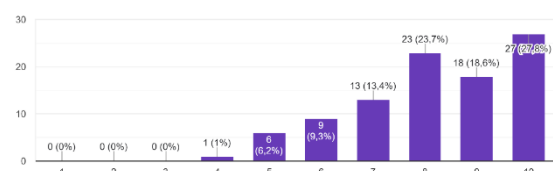
Dalam akhir kegiatan workshop ini peserta diberikan kuisisioner pemahaman terhadap materi yang diberikan disetiap pertemuannya. Berikut ini hasil persentase pemahamannya :

Beri pemahaman Anda jika telah mengikuti pelatihan ke 1 (15 Januari 2024) tentang "Membuat presentasi pembelajaran dengan Canva"
93 jawaban



Gambar 4 penilaian pelatihan sesi 1

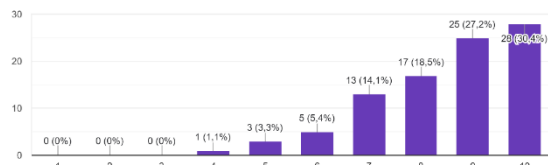
Beri pemahaman Anda jika telah mengikuti pelatihan ke 2 (22 Januari 2024) tentang "Merancang video pembelajaran dengan Canva"
97 jawaban



Gambar 5 penilaian pelatihan sesi 2

Beri pemahaman Anda jika telah mengikuti pelatihan ke 3 (29 Januari 2024) tentang "Mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan Canva"

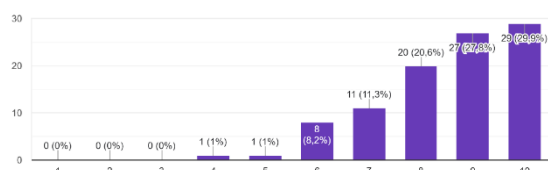
92 jawaban



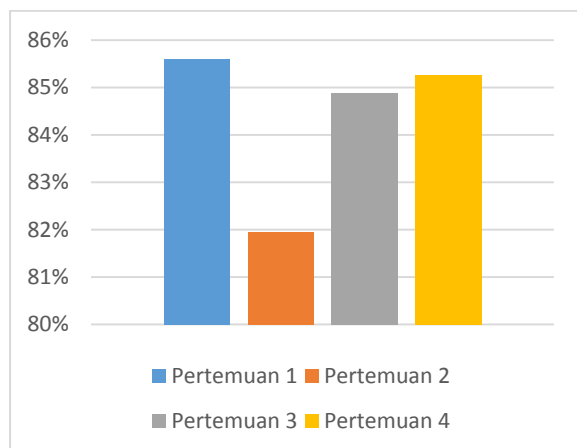
Gambar 6 penilaian pelatihan sesi 3

Beri pemahaman Anda jika telah mengikuti pelatihan ke 4 (5 Februari 2024) tentang "Media pembelajaran berbasis website menggunakan Canva"

97 jawaban



Gambar 7 penilaian pelatihan sesi 4



Gambar 8 Persentase Pemahaman Materi

Rata – rata total pemahaman peserta yang didapat terhadap materi yang di berikan sebesar **84%**.

KESIMPULAN

Dalam implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru Perguruan Sekolah Buddhi & Sekolah Setia Bhakti di kota Tangerang, partisipasi **lebih dari 90 peserta** dalam periode empat hari menunjukkan tingginya minat dan antusiasme dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemahaman materi peserta mencapai tingkat **84%**, menunjukkan efektivitas dari pendekatan

pengabdian kepada masyarakat ini. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran menggunakan Canva telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman guru dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, partisipasi peserta dalam kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kreativitas mereka dalam pengajaran. Melalui pendekatan kolaboratif dan partisipatif, implementasi Canva sebagai media pembelajaran telah membuka peluang baru bagi pengembangan pendidikan yang inovatif dan relevan dengan tuntutan zaman. Langkah selanjutnya adalah memastikan berkelanjutan dan penyebaran hasil-hasil positif dari kegiatan ini, sehingga manfaatnya dapat dirasakan secara luas oleh sekolah-sekolah dan komunitas pendidikan di wilayah tersebut. Dengan demikian, implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah bukan hanya menjadi sebuah langkah awal, tetapi juga sebuah investasi dalam membangun masa depan pendidikan yang lebih baik dan berdaya saing.

REFERENSI

- Alamsyah, A., Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., & Rosdiah, R. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVATERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 77–87.
- Cahyati, N., & Syafdaningsih, R. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PENGENALAN KATA BERMAKNA PADA ANAK. *Cakrawala Dini* (Vol. 9).
- Dhien Nurwahidah, C., Zaharah, & Sina, I. (2021). MEDIA VIDEO

- PEMBELAJARAN DALAM
MENINGKATKAN MOTIVASI
DAN PRESTASI MAHASISWA.
Rausyan Fikr, 17.
- Hawarni. (2021). *SMA Negeri 1 Tilamuta
PENGARUH PENGGUNAAN
MEDIA PRESENTASI
MULTIMEDIA TERHADAP HASIL
BELAJAR INFORMATIKA DI SMA
NEGERI 1 TILAMUTA*.
- Maryunani, & Hasan, N. (2021).
PENINGKATAN PRESTASI
BELAJAR MELALUI APLIKASI
CANVA SELAMA
PEMBELAJARAN DARING MASA
PANDEMI COVID-19. *Jurnal Ilmu
Pendidikan*, 4(2), 91–96.
- Pribadi, S. (2016). *Kegiatan Workshop
Dengan Metode Kolaboratif Dan
Konsultatif Sebagai Upaya
Meningkatkan Kemampuan Guru
Dalam Menetapkan KKM*.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022).
Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai
Media Pembelajaran Matematika Di
SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu,
06(02), 1325–1334.
- Sugiyono. (2019). METODE
PENELITIAN KUANTITATIF
KUALITATIF DAN RD.
- Suswilawati, T., Yuliansyah, F., Romzi,
M., & Aryani, R. (2020).
MEMBANGUN WEBSITE TOKO
ONLINE PEMPEK NTHREE
MENGUNAKAN PHP DAN
MYSQL. *Jurnal Teknik Informatika
Mahakarya*, 3(1), 35–44.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva
Sebagai Media Pembelajaran Praktis
Bagi Guru Dan Peserta Didik, 2(1),
229–234. Retrieved from
[https://doi.org/10.56248/educativo.v2
i1.127](https://doi.org/10.56248/educativo.v2i1.127)