

---

**PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR MENGGUNAKAN CANVA  
BAGI GURU SMA NEGERI 2 BATANGHARI**

**Suyanti<sup>1</sup>, Lola Yorita Asri<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

<sup>2</sup> Program Studi Sistem Komputer, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa

Jalan Jendral Sudirman Thehok Jambi, Indonesia

E-mail: <sup>1)</sup> [suyanti272@gmail.com](mailto:suyanti272@gmail.com), <sup>2)</sup> [astrilolayorita@gmail.com](mailto:astrilolayorita@gmail.com)

E-mail Korespondensi : [suyanti272@gmail.com](mailto:suyanti272@gmail.com)

**Abstrak**

*Perkembangan Di era digital ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Guru dihadapkan pada tantangan untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Salah satu alat yang dapat membantu dalam pembuatan bahan ajar adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis web dan mobile yang memudahkan pengguna dalam membuat konten visual tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang tinggi. SMA Negeri 2 Batanghari memiliki banyak guru yang masih mengalami kesulitan dalam membuat bahan ajar berbasis IT. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembuatan bahan ajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pemaparan teori, praktik langsung, dan evaluasi hasil karya peserta. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva serta meningkatnya kualitas bahan ajar yang mereka hasilkan.*

**Kata kunci:** Pengabdian kepada masyarakat, Bahan ajar, Canva

**1. PENDAHULUAN**

Perkembangan Di era digital ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita belajar dan mengajar. Guru dihadapkan pada tantangan untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif. Untuk mencapai hal tersebut, penggunaan media visual menjadi sangat penting [1].

Penggunaan teknologi yang tepat dapat membantu membuat bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan dunia digital dan kekinian [2]. Proses pembelajaran yang interaktif akan mendukung keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar. Beberapa cara dapat dilakukan agar siswa dapat menyerap materi dengan baik yaitu dengan mengedepankan praktik dalam penyampaian materi. Untuk materi yang bersifat teoritis, pendidik pada SMA Negeri 2 Batanghari telah berupaya agar materi yang diberikan dapat diterima peserta didik dengan menyesuaikan media pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan perkembangan zaman dan efektif diterapkan pada generasi masa kini, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang interaktif [3].

Sumber media pembelajaran terbaik saat ini yang tepat digunakan untuk sumber media komunikasi adalah media pembelajaran berbasis komputer, hal ini dikarenakan para siswa saat ini tidak hanya melihat media saja tetapi langsung dapat berinteraksi dengan media tersebut [4]. Terdapat banyak teknik maupun tools yang dapat digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, salah satunya adalah Canva. Canva muncul sebagai solusi yang mudah dan aksesibel bagi pendidik. Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan siapa saja, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Canva dapat diakses melalui aplikasi pada smartphone, PC,

maupun website. Canva memiliki feature yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, pendana buku, bulletin, dan lain sebagainya [5]. Kemudahan dalam akses dan penggunaan membuat Canva menjadi andalan pengguna dalam membuat konten visual tanpa perlu ahli dalam bidang tersebut. Canva memiliki beberapa kelebihan berupa desain grafis yang dimilikinya beragam dan menarik, dapat digunakan untuk melatih kreativitas, menggunakan desain yang lebih efisien dalam hal waktu, praktis, memiliki kualitas gambar yang tinggi dengan resolusi yang baik, memungkinkan kerja sama, dapat dilakukan baik pada PC maupun pada perangkat Android, dan hasilnya dapat diunduh dalam format jpg maupun pdf [6].

SMA Negeri 2 Batanghari adalah salah satu SMA Negeri yang terakreditasi A. Dengan adanya perkembangan kurikulum di pendidikan di Indonesia yang semakin menekankan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, guru diharapkan untuk menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan interaktif [7].

Dari analisis situasi di SMA Negeri 2 Batanghari banyak guru yang masih kesulitan dan belum optimal dalam membuat bahan ajar berbasis IT dalam pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Kesulitan yang dialami dikarenakan kurangnya pengetahuan terhadap pembuatan bahan ajar berbasis IT, sehingga banyak dari mereka hanya memanfaatkan buku tema sebagai bahan ajar utama dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Atas dasar permasalahan di atas, penulis akan memberikan pelatihan dalam kegiatan pengabdian masyarakat guna memberikan pemahaman tentang Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Bagi Guru SMA Negeri 2 Batanghari

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1 Profil Lembaga Penyelenggara**

SMAN 2 Batang Hari didirikan pada tanggal 13 Februari 2002 berdasarkan Surat Keputusan (SK) Nomor 107 Tahun 2002. Sekolah ini berstatus negeri dan dimiliki oleh pemerintah pusat. Saat ini SMA Negeri 2 Batanghari sudah terakreditasi A.



Gambar 1. Gedung SMAN 2 Batang Hari

### **2.2 Peserta Pelatihan**

Sesuai tujuan dari kegiatan ini, yang menjadi peserta pelatihan adalah guru-guru di SMA Negeri 2 Batanghari.

### 2.3 Penyuluhan atau Instruktur

Kegiatan pelatihan ini meliputi penyampaian teori dan praktek tentang pengenalan penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembuatan bahan ajar ajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi ajar. Tim Pelaksana pelatihan terdiri dari 4 orang dengan tugasnya masing – masing dapat dilihat pada tabel 1 :

**Tabel 1.** Susunan Peran Instruktur / Penyuluh PKM

Nama	Peran
Suyanti, S.Kom, M.Kom	Perizinan, Pembukaan, Perkenalan Kampus UNAMA, Pengerjaan laporan akhir sekaligus pembuatan jurnal
Lola Yorita Asri, ST, MSI	Narasumber Pratikum Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>
Prayitno	Dokumentasi, Perlengkapan dan membantu mengatasi <i>troubleshooting</i> saat pelaksanaan pelatihan.

### 2.4 Peralatan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan “Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SMA Negeri 2 Batanghari” digunakan beberapa peralatan seperti :

- a. Laptop
- b. Infocus
- c. Modul untuk peserta

### 2.5 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan bulan Maret 2024. Adapun Kegiatan yang dilakukan yaitu

1. Tahap pertama adalah pembuatan proposal serta mengurus surat ijin dari Kepala Sekolah SMP Nomensen Kota Jambi untuk melakukan kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Word Wall* Sebagai Media Penunjang Pembelajaran Interaktif Bagi Guru di SMP Nomensen Kota Jambi. Statusnya hingga saat ini pada saat pembuatan proposal sudah berkomunikasi dengan kepala sekolah SMP Nomensen Kota Jambi. Kepala sekolah menyatakan bahwa berharap kegiatan ini dapat berjalan dan beliau sangat membuka diri di SMP Nomensen Jambi bagi rekan – rekan dosen yang ingin memberikan ilmunya kepada Guru-Guru.
2. Setelah tahap pertama selesai maka tahap berikutnya adalah menyusun jadwal rencana kegiatan mulai dari jenis kegiatan yang akan dilakukan, target peserta pelatihan, pegisi materi atau instruktur, jadwal kegiatan, alat dan bahan yang akan digunakan, petugas yang terlibat dan sebagainya.
3. Langkah selanjutnya adalah, berkomunikasi dengan pihak sekolah untuk menjadwalkan kegiatan PKM ini di SMP Nomensen Kota Jambi
4. Kegiatan direncanakan selama 3 jam dalam 3 tahapan di SMP Nomensen Kota Jambi. Tahap pertama adalah pembukaan serta pengenalan narasumber yang terlibat dan asal instansi narasumber beserta penjelasan secara singkat materi yang akan di bahas. Tahap kedua adalah pembahasan materi secara teori, mulai dari pengenalan aplikasi *Word Wall* dan pemanfaatan aplikasi *Word Wall* dalam Proses Pembelajaran dengan memberikan beberapa contoh template yang tersedia. Tahap ketiga adalah praktek pemanfaatan aplikasi *Word Wall*, pada tahap ini peserta akan melakukan praktek dimulai dari pembuatan akun dan membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan fitur –fitur yang tersedia pada aplikasi *Word Wall*.

5. Tahap selanjutnya yaitu tahapan diskusi, dimana pada tahapan ini adalah sesi tanya jawab antara peserta dan narasumber saat praktek serta tindak lanjut kegiatan yang diinginkan oleh peserta.
6. Kegiatan akhir dari pelatihan yang dilakukan adalah dengan melakukan penyebaran lembar kuisioner/angket yang dilakukan narasumber untuk mendapatkan umpan balik/feedback dari seluruh peserta sehubungan dengan kegiatan pelatihan yang telah selesai dilaksanakan maupun kegiatan pelatihan yang memungkinkan kembali untuk dilakukan dengan tema yang berbeda.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Deskripsi Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dibiayai oleh Yayasan Dinamika Bangsa dan ditangani oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Kegiatan ini dilakukan di SMA Negeri 2 Batanghari yang ditujuan agar guru – guru mampu memahami dan terampil dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu pembuatan bahan ajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi ajar.

Pelaksanaan PKM ini dilabor komputer, kegiatan ini diawali dengan pembukaan sekaligus perkenalan masing masing anggota tim PKM kepada kepala sekolah dan para guru di SMA Negeri 2 Batanghari, dilanjutkan dengan penyampaian materi secara teori dan praktek. Kemudian para guru – guru langsung mempraktekkan penggunaan aplikasi *Canva*. Setelah berhasil mereka membuat masing masing contoh bahan ajar sesuai dengan mata pelajaran masing – masing. Kegiatan terakhir adalah anggota TIM PKM memberikan kuisioner post test kepada peserta untuk diisi untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi pelatihan yang diberikan TIM PKM.



Gambar 2. Proses Pelatihan Berlangsung



Gambar 3. Pemberian Materi yang di sampaikan oleh Instruktur



Gambar 4. Foto Bersama Guru – Guru dan Kepala Sekolah SMA N 2 Batanghari

## 2. Tangapan Peserta

Dalam pelaksanaan kegiatan ini para peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu guru – guru SMA Negeri 2 Batanghari dapat menambah wawasan tentang penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi ajar. Selama proses pelatihan berlangsung terlihat antusias peserta dalam mengikuti kegiatan ini, peserta bersemangat sekali dalam mengerjakan kuis – kuis atau latihan yang diberikan pemateri sebagai contoh. Para peserta juga yang menyiapkan kuis dan pertanyaan sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Dan selanjutnya langsung di masukkan ke aplikasi Word Wall sehingga bisa akses dan dikerjakan oleh siswa siswa nya.

## 3. Harapan Peserta

Harapan peserta pada pelatihan ini mereka dapat mengenal aplikasi *Canva*. Peserta dapat mengetahui cara menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi ajar. Selanjutnya para peserta bisa mengimplementasikannya pada saat proses proses pembuatan bahan ajar.

---

**4. KESIMPULAN DAN SARAN****4.1 Kesimpulan**

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat di simpulkan sebagai berikut :

1. Dapat memberikan pengetahuan kepada guru – guru di SMA Negeri 2 Batanghari mengenai pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media atau aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik dan efektif untuk meningkatkan kualitas materi ajar.
2. Setelah kegiatan selesai peserta diharapkan mampu mengimplementasikannya pada saat pembuatan bahan ajar.
3. Kegiatan PKM ini juga merupakan wujud pelaksanaan Tridharma Perguruan Tinggi sebagai media berbagi ilmu pengetahuan untuk masyarakat bagi dosen Universitas Dinamika Bangsa.

**4.2 Saran**

Saran dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini yakni:

1. Terjalinnnya kerja sama yang lebih lanjut antara pihak sekolah SMA Negeri 2 Batanghari dan Universitas Dinamika Bangsa sehingga dapat memberikan pengetahuan dalam bidang ilmu komputer secara berkesinambungan
2. Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* ini dapat di implementasikan oleh guru – guru SMA Negeri 2 Batanghari sebagai wujud keberhasilan kegiatan yang telah di laksanakan.

**UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada Yayasan Dinamika Bangsa yang telah memberikan dukungan moril dan materil sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Bagi Guru SMA Negeri 2 Batanghari” dapat berjalan dengan baik. Serta Terima kasih kepada pihak sekolah SMA Negeri 2 Batanghari atas kerja sama dan dukungannya sehingga proses pelathan terlaksana dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Nurochmi, F. H., Mustika, C. N., & Pribadi, R. A. (2023b). ANALISIS KETERAMPILAN LITERASI DIGITAL TENAGA PENDIDIK DI SD YPWKS V CILEGON. *Didaktik Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3050–3071. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1005>.
- [2] Faisal, Muh., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3).
- [3] Novia Utami Putri. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA MASYARAKAT DAN STAF PEMERINTAHAN DESA SIDOSARI LAMPUNG SELATAN. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), 63–69.
- [4] Irsan, I., G, A. L. Nurmaya., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6). <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>.
- [5] Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2).
- [6] Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W, Yulia Riska, S., & Arya Sapoetra, Y. (2021). Edukas Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2). <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.
- [7] A. Hafid and H. Hafid, “Pelatihan Penggunaan Media Wordwall Bagi Guru SDN 17 Bajoe Kecamatan Tanete Riattang Timur Kabupaten Bone,” vol. 2, pp. 204–210, 2023.