

WORKSHOP PEMBUATAN MEDIA BELAJAR MELALUI CANVA DI SMP NEGERI 2 BENGKULU UTARA

Sazili¹, Zufiryadi², Rossa Ayuni³
^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Bengkulu

e-mail : sazilisaman@gmail.com¹, zufiryadi@gmail.com², rossaayuni@umb.ac.id³

Abstract

Effective education requires innovation in delivering materials, one of which is through the use of digital media such as Canva. Based on observations at SMP Negeri 2 Bengkulu Utara, most teachers have not optimally used digital platforms to design interactive teaching materials. This community service activity aimed to provide training in creating creative learning media using Canva. The implementation method consisted of interactive workshops, demonstrations, hands-on practice, and technical assistance. The results showed an increase in participants' skills in designing digital learning media. This activity is expected to improve teaching quality and encourage teachers to be more innovative in using technology in classrooms.

Keywords: *Canva, learning media, workshop, teachers, education technology*

Abstrak

Pendidikan yang efektif menuntut inovasi dalam penyampaian materi, salah satunya melalui pemanfaatan media digital seperti Canva. Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 2 Bengkulu Utara, sebagian besar guru belum optimal dalam menggunakan platform digital untuk mendesain bahan ajar interaktif. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran kreatif menggunakan Canva. Metode pelaksanaan berupa workshop interaktif, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan teknis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam mendesain media ajar digital. Kegiatan ini diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong guru lebih inovatif dalam memanfaatkan teknologi. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap semangat guru dalam mengembangkan kreativitas digital dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Canva, media pembelajaran, workshop, guru, teknologi pendidikan

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut tenaga pendidik untuk beradaptasi dengan berbagai media digital dalam proses pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan kemudahan dalam menciptakan berbagai jenis media pembelajaran visual, mulai dari poster, infografik, hingga presentasi.

Di SMP Negeri 2 Bengkulu Utara, hasil wawancara awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum familiar atau belum terbiasa menggunakan *Canva* untuk merancang materi ajar mereka. Padahal, penggunaan media visual sangat penting dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran.

Penelitian sebelumnya oleh Dewi (2020) menyebutkan bahwa pemanfaatan *Canva* secara signifikan meningkatkan kualitas media pembelajaran dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan *workshop* ini penting untuk dilakukan guna meningkatkan kapasitas guru dalam memanfaatkan *Canva* sebagai alat bantu ajar yang kreatif dan interaktif.

B. METODE KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop* interaktif yang melibatkan guru-guru SMP Negeri 2 Bengkulu Utara sebagai peserta.

Waktu dan Tempat:

Hari/Tanggal: Sabtu, 15 Juni 2025

Lokasi: Laboratorium Komputer SMP Negeri 2 Bengkulu Utara

Durasi: 1 hari (08.00 – 15.00 WIB)

Tahapan Kegiatan:

1. Pembukaan dan sambutan
2. Pemaparan materi *Canva* (pengantar, fitur dasar, dan penerapan dalam pendidikan)
3. Demonstrasi pembuatan media ajar dengan *Canva*
4. Praktik langsung oleh peserta
5. Sesi tanya jawab dan pendampingan
6. Penutupan dan evaluasi kegiatan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan *workshop* berjalan dengan lancar dan mendapat antusiasme tinggi dari para peserta. Sebanyak 30 guru mengikuti pelatihan ini dan menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengoperasikan *Canva*, mulai dari mendesain *slide* presentasi hingga membuat poster pembelajaran.

Tabel 1.
Rangkaian Kegiatan Workshop

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	08.00–09.00	Pembukaan dan pengenalan <i>Canva</i>	Sambutan dan <i>pre-test</i>
2	09.00–10.30	Materi dan demonstrasi <i>Canva</i>	Pemaparan dan diskusi
3	10.30–13.00	Praktik pembuatan media ajar	Peserta membuat media ajar
4	13.00–14.30	Pendampingan dan presentasi hasil	Feedback dan evaluasi
5	14.30–15.00	Penutupan	Foto bersama, <i>post-test</i>

Gambar 1



Peserta workshop sedang mengikuti sesi praktik Canva

Gambar 2



Hasil desain media pembelajaran buatan guru peserta workshop

D. KESIMPULAN

1. *Workshop Canva* memberikan pengetahuan dan keterampilan baru bagi guru dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi melalui media *visual*.
3. Kegiatan ini perlu ditindaklanjuti dengan pelatihan lanjutan dan pendampingan intensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada pihak SMP Negeri 2 Bengkulu Utara yang telah memberikan izin dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, R. (2020). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 134–140.
- Keraf, Gorys. (2007). *Diksi dan Gaya Bahasa*. Jakarta: Gramedia.
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.