

# Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

<sup>1)</sup>Irmawati M\*, <sup>2)</sup>St. Harpiani, <sup>3)</sup>Iqbal  
<sup>1)2)3)</sup>Universitas Sulawesi Barat, Indonesia

Email Corresponding: [irmawati.m@unsulbar.ac.id](mailto:irmawati.m@unsulbar.ac.id)\*

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

**Kata Kunci:**  
Media  
Pembelajaran  
Interaktif  
Aplikasi  
Canva

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaboratif dan aktif. Pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran akan membantu siswa berpikir kreatif, terampil, dan mandiri, serta meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru. Salah satu kegiatan yang bisa meningkatkan keterampilan guru yaitu workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Kampung Baru Kabupaten Majene. Adapun jumlah peserta dalam kegiatan ini adalah 12 guru. Tujuan kegiatan ini adalah memfasilitasi guru dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Kegiatan ini dilaksanakan karena berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah bahwa guru-guru belum mampu membuat media pembelajaran interaktif sehingga luaran dari kegiatan ini adalah guru mampu mengoperasikan aplikasi canva serta mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan workshop menunjukkan bahwa kegiatan workshop menjadikan guru mampu memahami media pembelajaran interaktif, contoh-contoh media pembelajaran interaktif, mampu mengoperasikan aplikasi canva serta mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva .

## ABSTRACT

**Keywords:**  
Media  
Learning  
Interactive  
Application  
Canva

Utilization of technology-based learning media can be an effort to realize collaborative and active education. The use of technology in making instructional media will help students think creatively, skillfully and independently, as well as improve teacher skills and competence. One of the activities that can improve teacher skills is a workshop on creating Canva-based interactive learning media. This activity was carried out at SD Negeri 2 Kampung Baru, Majene Regency. The number of participants in this activity were 12 teachers. The purpose of this activity is to facilitate teachers in creating Canva-based interactive learning media. This activity was carried out because based on the results of interviews with school principals that teachers were not yet able to make interactive learning media so that the output of this activity was that teachers were able to operate the Canva application and were able to create Canva-based interactive learning media. Based on the results of the evaluation of workshop activities, it shows that workshop activities make teachers able to understand interactive learning media, examples of interactive learning media, able to operate the Canva application and able to make interactive learning media based on Canva.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat tentunya membawa perubahan dalam berbagai bidang, salah satunya di dunia pendidikan. Hal ini membuat para pengajar maupun pelajar dituntut agar bisa mengikuti perubahan dengan cakap dalam menggunakan teknologi guna meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan (Resmini & Satriani, 2021). Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai pihak yang sangat berpengaruh dalam keberhasilan proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, kegiatan belajar mengajar

mengandung beberapa komponen salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran (Yuniati et al., 2021).

Media pembelajaran merupakan alat bantu baik dalam bentuk fisik maupun non fisik yang digunakan dalam proses pembelajaran (Mahardika et al., 2021). Hal ini juga tertuang dalam peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 yang berbunyi “media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran”. Adanya media pembelajaran sebagai alat bantu, proses belajar mengajar menjadi lebih mudah dan menarik (Mila et al., 2021). Guru dan peserta didik dapat menciptakan keterampilan yang baru melalui penggunaan media pembelajaran. Bila dilihat juga, kurikulum saat ini mengasah peserta didik untuk berpikir kreatif, terampil, mandiri, serta berpacu pada teknologi, dengan tidak mengandalkan media berupa buku ataupun guru sebagai satu-satunya media pembelajaran yang dipakai dalam tataran pendidikan (Nurrita, 2018).

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi dapat menjadi upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaboratif dan aktif. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersanding dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru yang terbaru dalam mewujudkan pembelajaran abad 21 di masa kini (Monoarfa & Haling, 2021). Pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran akan membantu siswa berpikir kreatif, terampil, dan mandiri, serta meningkatkan keterampilan dan kompetensi guru.

Pemanfaatan teknologi dalam membuat media pembelajaran tentunya tidaklah mudah. Setelah melakukan wawancara dengan sekolah mitra, diperoleh beberapa kendala yang dihadapi guru dalam membuat media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pada proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengefektifitas waktu dalam mencapai tujuan pembelajaran (Junaidi, 2019). Oleh karena itu, solusi yang diusulkan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran adalah mengadakan workshop pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi. Salah satu aplikasi dalam teknologi yang bisa digunakan adalah aplikasi canva. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran dapat memudahkan dan mengefisienkan waktu guru. Hal ini dikarenakan dalam mengakses canva tidak harus menggunakan laptop, tetapi bisa juga dilakukan melalui gawai. Selain itu, aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran (Rahmatullah et al., 2020).

Aplikasi canva memiliki beragam fitur yang bisa digunakan seperti grafik, poster, presentasi, flyer, brosur, dan sebagainya. Tersedianya berbagai fitur dalam canva dapat mendorong kreativitas para guru untuk membuat desain pembelajaran yang menarik (Wulandari & Mudinillah, 2022). Namun, di balik kelebihan yang dimiliki, ada pula beberapa kelemahan seperti pemakai harus memiliki paket data saat ingin menggunakannya agar bisa terhubung ke internet. Selain itu, terdapat beberapa template dalam aplikasi canva yang berbayar. Meski demikian, masih banyak template yang gratis dan tidak kalah menarik yang dapat digunakan (Ginting, 2021). Penggunaan aplikasi canva dapat menumbuhkan semangat dan fokus siswa dalam memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik dan tidak monoton (Sari et al., 2021).

Berangkat dari latar belakang, pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk membantu guru-guru di SD Negeri 2 Majene Sulawesi Barat dalam menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran di kelas.

## II. MASALAH

Kemampuan guru di SD Negeri 2 Kampung Baru, Majene untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital yang menggunakan teknologi masih terbatas. Berdasarkan observasi yang dilakukan, masih banyak guru yang menggunakan media pembelajaran yang kurang menarik, hal ini disebabkan karena beberapa faktor, di antaranya: pemahaman dan pengetahuan mitra tentang penggunaan IT dalam membuat media pembelajaran yang interaktif masih kurang, keterbatasan waktu mitra dalam membuat media pembelajaran, koneksi internet masih terbatas, serta kurangnya pengetahuan mitra tentang media pembelajaran interaktif.



Gambar 1. Observasi Awal Terkait Permasalahan Guru



Gambar 2. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat

### III. METODE

Jumlah responden dalam pengabdian ini sebanyak 12 orang. Adapun metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini sebagai berikut.

#### 1. Pembentukan Tim Pengabdian

Tahap ini dilakukan untuk membentuk tim pengabdian yang terdiri atas tiga orang dosen dan melibatkan dua mahasiswa dari prodi PGSD.

#### 2. Observasi

Tahap ini yaitu melakukan pengamatan terkait permasalahan yang terjadi di sekolah dasar. Adapun masalah yang diperoleh dari observasi tersebut adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, guru-guru belum mengetahui cara membuat media pembelajaran Interaktif berbasis IT.

#### 3. Rapat Panitia

Tahap ini dilakukan untuk membicarakan mengenai permasalahan yang terjadi di lapangan serta menentukan tema, judul, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.

#### 4. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap ini yaitu tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan secara offline di SD Negeri 2 Kampung Baru. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu-Senin tanggal 5-7 November 2022 pukul 13.00-16.30. Kegiatan

tersebut berupa pemaparan materi mengenai media pembelajaran interaktif, praktik membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva serta memberikan tugas kepada peserta untuk membuat media pembelajaran interaktif.

#### 5. Evaluasi Kegiatan

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan dengan menggunakan angket yang akan diisi oleh guru-guru. Menggambar kan jumlah responden serta menggambarkan metode dan proses jalannya pengabdian yang dilaksanakan.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan tahapan-tahapan yang telah dirancang. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

#### 1. Pembentukan Tim Pengabdian

Tim pengabdian dibentuk maksimal tiga orang dosen. Adapun dosen yang dalam pengabdian ini adalah Irmawati M, S.Pd., M.Pd selaku ketua tim, St. Harpiani, S.Pd., M.Pd selaku anggota 1 dan Iqbal, S.Pd., M.Pd selaku anggota 2, serta melibatkan dua mahasiswa sebagai panitia yaitu Muh. Irham Nugraha dan Nurannisah.



Gambar 3. Tim Pengabdian

#### 2. Observasi

Berdasarkan hasil observasi di lapangan diperoleh bahwa kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran, guru-guru belum mengetahui cara membuat media pembelajaran Interaktif berbasis IT.

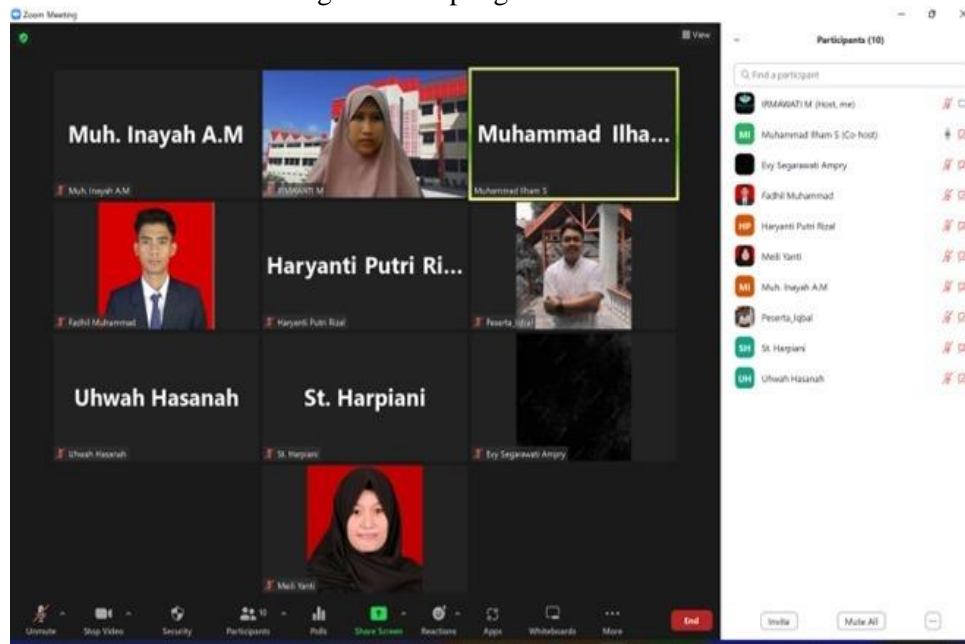


Gambar 4. Observasi

#### 3. Rapat Panitia

Rapat panitia dilakukan untuk menentukan tema, judul, waktu dan tempat pelaksanaan. Adapun judul kegiatan ini adalah workshop Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Adapun

Pelaksanaan workshopnya dilaksanakan selama tiga hari yaitu mulai hari Sabtu-Senin tanggal 5-7 November 2022 pukul 13.00-16.30 di SD Negeri 2 Kampung Baru.



Gambar 5. Rapat Panitia

#### 4. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan selama empat bulan mulai dari 10 Oktober 2022 - 10 Januari 2023. Adapun Pelaksanaan workshopnya dilaksanakan selama tiga hari yaitu mulai hari Sabtu-Senin tanggal 5-7 November 2022 pukul 13.00-16.30 di SD Negeri 2 Kampung Baru. Kegiatan tersebut diawali dengan pembukaan oleh MC. Selanjutnya sambutan oleh koordinator prodi PGSD Bapak Muhammad Ilham S, S.Pd., M.Pd. Sambutan kedua oleh Kepala SD Negeri 2 Kampung Baru Ibu Hj. Nurmadia R, S.Pd., M.Pd sekaligus membuka kegiatan secara resmi. Kegiatan selanjutnya adalah acara inti yaitu pembawaan materi. Materi yang dibawakan adalah pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Peserta dibimbing selama acara berlangsung, mulai dari menginstal aplikasi canva, selanjutnya mengenalkan fitur-fitur yang ada di aplikasi canva serta mempraktikkan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Setelah peserta mempraktikkan membuat media pembelajaran selanjutnya para peserta diarahkan untuk mengerjakan tugas membuat media pembelajaran interaktif.



Gambar 6. Sambutan Koordinator Prodi



Gambar 7. Sambutan Kepala SD Negeri 2 Kampung Baru



Gambar 8. Proses Pembimbingan Peserta dalam Membuat Media Pembelajaran

## 5. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui kualitas kegiatan yang dihasilkan serta menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan berikutnya. Adapun alat ukur yang digunakan adalah angket evaluasi kegiatan workshop. Adapun isi dari angket tersebut adalah mengukur pemahaman peserta sebelum kegiatan, mengukur kualitas pelaksanaan kegiatan serta mengukur kemampuan peserta setelah kegiatan. Adapun hasil angket peserta adalah sebagai berikut.

### a. Sebelum Kegiatan

Tabel 1. Evaluasi Sebelum Kegiatan

No.	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sudah pernah mendengar apa itu media pembelajaran interaktif	Belum	0	0
		Pernah	12	100
2	Pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif	Belum	0	0
		Pernah	12	100
3	Pernah membuat media pembelajaran interaktif	Belum	2	17
		Pernah	10	83
4	Sudah pernah mengoperasikan aplikasi	Belum	4	33

canva	Pernah	8	67
5	Sudah pernah membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi canva	Belum	4
		Pernah	8
			33
			67

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa 100% peserta pernah mendengar istilah media pembelajaran interaktif, 100% peserta pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, 17% peserta belum pernah membuat media pembelajaran interaktif dan 83% peserta pernah membuat media pembelajaran interaktif, 33% peserta belum pernah mengoperasikan aplikasi canva dan 67% peserta pernah mengoperasikan aplikasi canva, 33% peserta belum pernah membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi canva dan 67% peserta pernah membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi canva. Melihat hasil angket tersebut rata-rata guru yang mengikuti workshop sudah pernah mengoperasikan aplikasi canva namun masih ada beberapa guru berhalangan hadir mengikuti kegiatan workshop yang belum mampu mengoperasikan aplikasi canva diperkuat dengan jawaban kepala sekolah pada saat wawancara.

### b. Pelaksanaan Kegiatan

Tabel 2. Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kegiatan workshop Pembuatan media pembelajaran Interaktif berbasis canva sangat membantu dalam Pengembangan kompetensi diri	Sangat Setuju	12	100
		Setuju	0	0
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
2	Kegiatan workshop sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran interaktif	Sangat Setuju	11	92
		Setuju	1	8
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
3	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami	Sangat Setuju	11	92
		Setuju	1	8
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
4	Adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta	Sangat Setuju	11	92
		Setuju	1	8
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
5	Kegiatan workshop membantu memenuhi kebutuhan dalam membuat media pembelajaran interaktif	Sangat Setuju	11	92
		Setuju	1	8
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0

Dari tabel di atas diperoleh 100% peserta menjawab sangat setuju bahwa kegiatan workshop pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva sangat membantu dalam pengembangan kompetensi diri, 92% peserta menjawab sangat setuju dan 8% peserta menjawab setuju bahwa kegiatan workshop sebagai sarana dalam membuat media pembelajaran interaktif, 92% peserta menjawab sangat setuju dan 8% peserta menjawab setuju bahwa materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami, 92% peserta menjawab sangat setuju dan 8% peserta menjawab setuju bahwa adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta, 92% peserta menjawab sangat setuju dan 8% peserta menjawab setuju bahwa kegiatan workshop membantu memenuhi kebutuhan dalam membuat media pembelajaran interaktif.

### c. Setelah Kegiatan

Tabel 3. Evaluasi Setelah Kegiatan

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Mampu mengoperasikan aplikasi canva	Sangat Setuju	7	58
		Setuju	5	42
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0
2	Mampu membuat media pembelajaran Interaktif dari aplikasi canva	Sangat Setuju	8	67
		Setuju	4	33
		Tidak Setuju	0	0
		Sangat Tidak setuju	0	0

Atas dasar tabel di atas diperoleh bahwa setelah diadakannya kegiatan workshop pembeutan media pembelajaran interaktif berbasis canva 58% peserta menjawab sangat setuju dan 42% peserta menjawab setuju bahwa mampu mengoperasikan aplikasi canva, 67% peserta menjawab sangat setuju dan 33% peserta menjawab setuju bahwa mampu membuat media pembelajaran Interaktif dari aplikasi canva.

## V. KESIMPULAN

Hasil evaluasi yang dilakukan oleh peserta sebelum kegiatan yaitu 100% peserta pernah mendengar istilah media pembelajaran interaktif, 100% peserta pernah mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif, 17% peserta belum pernah membuat media pembelajaran interaktif dan 83% peserta pernah membuat media pembelajaran interaktif, 33% peserta belum pernah mengoperasikan aplikasi canva dan 67% peserta pernah mengoperasikan aplikasi canva, 33% peserta belum pernah membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi canva dan 67% peserta pernah membuat media pembelajaran interaktif dari aplikasi canva. Melihat hasil angket tersebut rata-rata guru yang mengikuti workshop sudah pernah mengoperasikan aplikasi canva namun masih ada beberapa guru berhalangan hadir mengikuti kegiatan workshop yang belum mampu mengoperasikan aplikasi canva diperkuat dengan jawaban kepala sekolah pada saat wawancara.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 47–52.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Rev. J. Manaj. Pendidik. dan Pelatih.*, vol. 2, no. 1, pp. 470–477, 2019, doi: 10.35446/diklatreview.v3i1.349.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181–188.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. 8.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Resmini, S., & Satriani, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 4, 9. <https://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jppmpi.v4i3.952>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.

---

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sma It Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1).