



# **Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Mengolah Materi Ajar Interaktif Pada SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Uluum Kisaran**

**Rizaldi<sup>1\*</sup>, Dewi Anggraeni<sup>2</sup>, Khairul Abdi Sinuraya<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Sistem Informasi, Universitas Royal

<sup>1\*</sup>rizaldipiliang.rp@gmail.com, <sup>2</sup> dewiangraeni2024123@gmail.com, <sup>3</sup> abdikhairul26@gmail.com

## **Abstrak**

SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Uluum Kisaran, yang terletak di Kabupaten Asahan, Sumatera Utara, berkomitmen tinggi dalam memberikan pendidikan berkualitas. Namun, di era digital ini, banyak guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi modern untuk menyusun materi ajar yang dinamis dan engaging. Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan solusi melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pembuatan media pembelajaran interaktif tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat tinggi. Metode pelaksanaan mencakup identifikasi kebutuhan, penyusunan kurikulum, pelatihan intensif, penyediaan akses perangkat, serta pembentukan komunitas belajar. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan keterampilan guru, di mana 90% peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan rata-rata keterampilan meningkat dari 35% menjadi 82%. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung transformasi pendidikan digital dan meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah mitra.

**Kata Kunci :** Pelatihan Canva, Guru Interaktif, Materi Ajar, Pendidikan Digital, SMP Daar Al Uluum

## **Abstract**

*SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Uluum Kisaran, located in Asahan Regency, North Sumatra, is highly committed to providing quality education. However, in this digital era, many teachers still face difficulties in using modern applications to compile dynamic and engaging teaching materials. The purpose of this activity is to provide a solution through training on the use of the Canva application, a graphic design platform that allows the creation of interactive learning media without requiring high-level design skills. The implementation method includes needs identification, curriculum preparation, intensive training, provision of device access, and the establishment of learning communities. The results of the activity showed a significant increase in teacher skills, where 90% of participants felt the training was very useful and the average skill increased from 35% to 82%. This activity is expected to support digital education transformation and increase student learning motivation at partner schools.*

**Keyword :** Canva Training, Interactive Teachers, Teaching Materials, Digital Education, SMP Daar Al Uluum

## **PENDAHULUAN**

SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Uluum Kisaran telah lama menjadi lembaga pendidikan yang berkomitmen mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam pembelajaran. Seorang guru memiliki peran penting tidak hanya untuk mengajar, tetapi juga membimbing dan menginspirasi siswa[1], [2]. Dalam

era digital saat ini, kemampuan guru untuk beradaptasi dengan teknologi pendidikan menjadi sangat krusial[3], [4]. Guru harus mampu menyusun materi ajar yang menarik dan relevan agar siswa dapat memahami materi dengan baik[5], [6], [7].

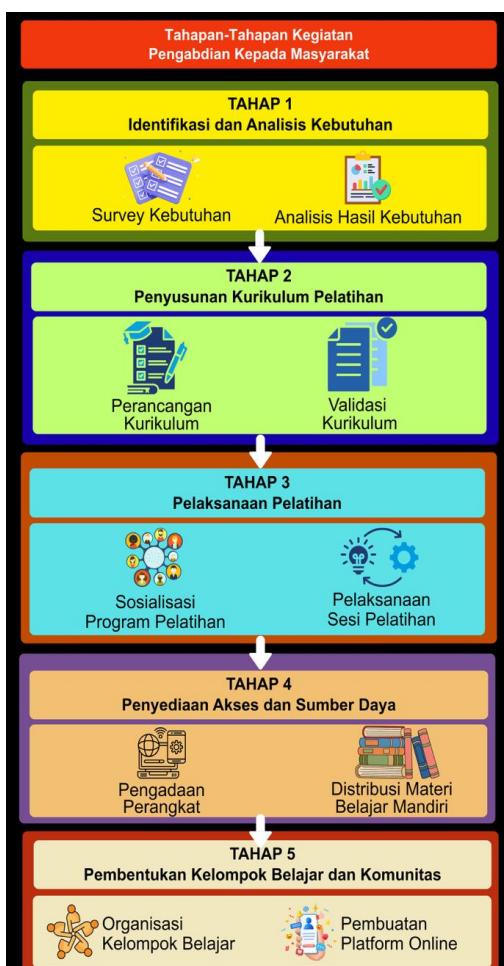
Permasalahan utama yang dihadapi adalah banyak guru yang belum mengerti cara menggunakan aplikasi modern untuk menyusun materi ajar interaktif[8], [9]. Ketidakmampuan ini menjadi kendala dalam menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, padahal aplikasi yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa[10]. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan alat bantu visual dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dan teknologi interaktif membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif[11], [12].

Solusi yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah pemanfaatan aplikasi Canva[10], [11], [13], [14], [15]. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai *template* dan alat desain intuitif[16], [17], memungkinkan guru membuat presentasi, poster, dan infografis secara efisien tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi. Selain itu, Canva mendukung kolaborasi antar guru untuk berbagi ide dalam penyusunan materi[14], [15], [16], [17].

Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan guru di SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Uluum Kisaran dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya Canva, untuk menyusun materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Hal ini juga mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi melalui kegiatan dosen di luar kampus.

## METODOLOGI PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan utama untuk memastikan solusi yang ditawarkan tepat sasaran.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

## Tahapan Kegiatan

### 1. Identifikasi dan Analisis Kebutuhan.

Dilakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru mengenai aplikasi desain grafis serta inventarisasi perangkat keras dan lunak yang tersedia di sekolah. Data dianalisis untuk memetakan kesenjangan keterampilan.

### 2. Penyusunan Kurikulum Pelatihan.

Kurikulum disusun mencakup dasar penggunaan Canva hingga teknik desain lanjutan, serta pengembangan modul dan video tutorial. Kurikulum ini divalidasi oleh pakar pendidikan.

### 3. Pelaksanaan Pelatihan.

Sosialisasi program dilakukan kepada seluruh guru, diikuti dengan pembagian kelompok berdasarkan tingkat keahlian. Pelatihan dilaksanakan dengan metode praktik langsung dan pembimbingan individual.

### 4. Penyediaan Akses dan Sumber Daya.

Tim menyediakan akses perangkat keras (laptop) dan akun Canva Pro bagi guru, serta mendistribusikan materi belajar mandiri.

### 5. Pembentukan Kelompok Belajar dan Komunitas.

Dibentuk kelompok belajar berdasarkan mata pelajaran untuk diskusi rutin dan *sharing session*, serta pembuatan forum online untuk keberlanjutan program.

Partisipasi mitra sangat krusial, di mana pihak sekolah mendukung logistik dan fasilitas, sementara guru berpartisipasi aktif dalam pelatihan dan komunitas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini menguraikan hasil dari penerapan metode pelatihan dan dampaknya terhadap kompetensi guru.

## Materi Pelatihan

Pelatihan mencakup pengenalan Canva sebagai platform desain grafis berbasis web. Peserta diajarkan memanfaatkan fitur utama seperti *Template*, Alat Desain, Kolaborasi, dan Penyimpanan. Fokus materi meliputi pembuatan presentasi interaktif, poster pendidikan, dan infografis visualisasi data. Teknik desain efektif seperti penggunaan warna, tipografi, dan komposisi juga diajarkan untuk memastikan materi ajar yang dihasilkan mudah dibaca dan harmonis.

## Hasil Analisis Peningkatan Keterampilan

Berdasarkan data yang dikumpulkan sebelum dan sesudah pelatihan, terdapat peningkatan keterampilan yang signifikan pada peserta.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Guru

Kelompok	Jumlah Peserta	Keterampilan Awal	Keterampilan Akhir
Dasar	20	40%	85%
Lanjutan	20	30%	80%

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, rata-rata keterampilan guru hanya berkisar 35%. Setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 82%. Peningkatan paling tinggi terlihat pada kelompok dasar yang naik sebesar 45%.

## Evaluasi Produk Materi Ajar

Peserta pelatihan berhasil menyusun berbagai jenis materi ajar. Evaluasi terhadap produk yang dihasilkan disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Evaluasi Materi Ajar yang Disusun



Jenis Materi	Jumlah Materi	Feedback Positif	Feedback Negatif
Presentasi	50	80%	20%
Poster	30	75%	25%
Infografis	20	85%	15%

Sebanyak 80% materi ajar yang disusun mendapatkan umpan balik positif. Infografis menjadi media yang paling disukai dengan tingkat respon positif sebesar 85%. Hal ini menunjukkan bahwa Canva efektif membantu guru menyajikan data atau proses yang kompleks menjadi visual yang mudah dipahami.

### Dokumentasi Kegiatan



Gambar 2. Dokumentasi Pasca Workshop

### Implementasi dan Keberlanjutan

Program ini juga berhasil memfasilitasi pembentukan kelompok belajar yang akan terus beroperasi untuk mendukung guru. Berdasarkan evaluasi akhir, 90% peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat. Rekomendasi untuk keberlanjutan program adalah perlunya pelatihan lanjutan setiap semester dan perluasan penggunaan Canva ke mata pelajaran lain.

### KESIMPULAN

Kegiatan yang dilaksanakan di SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Ulum Kisaran berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun materi ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan memberikan pemahaman mendalam tentang alat bantu visual, yang dibuktikan dengan peningkatan kepercayaan diri guru dalam membuat presentasi, poster, dan infografis. Modul pelatihan yang disusun menjadi referensi berguna bagi pengembangan mandiri. Secara keseluruhan, kegiatan ini berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan sekolah dan mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) perguruan tinggi. Diharapkan para guru dapat terus mengembangkan keterampilan ini dan menerapkan teknologi secara lebih luas dalam pembelajaran di masa depan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada SMP Swasta Islam Terpadu Daar Al Ulum Kisaran dan pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sri Devi, Juliani, Siti Nurul Qomariah, and Yohana Syabilla, "Peran Guru dalam Membimbing Siswa Mengamalkan Nilai Islam Mendidik dengan Keteladanan&lt;/b&gt;," *Fatih: Journal of Contemporary Research*, vol. 2, no. 1, pp. 362–374, Jul. 2025, doi: 10.61253/8mp6qw38.
- [2] S. I. Basyori, "Peranan Guru Sebagai Fasilitator Dalam Dunia Pendidikan Modern," *Syntax Idea*, vol. 7, no. 4, pp. 559–564, May 2025, doi: 10.46799/syntaxidea.v7i4.12827.
- [3] S. Yulihartati and J. Veri, "Adaptasi Guru terhadap Revolusi Teknologi Pendidikan: Analisis Systematic Literature Review (SLR) tentang Kompetensi Digital di Era 5.0," *Jurnal Sains dan Teknologi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknologi Industri*, vol. 25, no. 1, pp. 160–166, Jun. 2025, doi: 10.36275/7txpjz24.
- [4] A. Ismunandar, "Strategi Peningkatan Kemampuan Sumber Daya Manusia di Era Digital: Tantangan dan Adaptasi pada Lembaga Pendidikan," *BISMA : Business and Management Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 27–36, Mar. 2025, doi: 10.59966/bisma.v3i1.1644.
- [5] R. Rusmaini, A. Holisoh, and B. Sholeh, "Sosialisasi penyusunan bahan ajar sebagai upaya peningkatan kompetensi guru dalam pembelajaran," *Penamas: Journal of Community Service*, vol. 5, no. 2, pp. 343–352, Jun. 2025, doi: 10.53088/penamas.v5i2.1977.
- [6] I. Juriah, M. Maysaroh, M. U. Ritonga, and A. Adisaputra, "Analisis Bahan Ajar Bahasa Indonesia Terhadap Tingkat Pemahaman Isi Bacaan Siswa," *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, vol. 5, no. 1, pp. 802–810, Apr. 2025, doi: 10.56832/edu.v5i1.883.
- [7] D. Anggraeni and M. Dewi, "PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MICROSOFT POWERPOINT 2010 UNTUK GURU TAMAN KANAK-KANAK," 2021. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>
- [8] J. P. W. Juwanda and N. Nurmawati, "A USE OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON THE CANVA APPLICATION IN LEARNING PAI AT SMPN 1 STABAT LANGKAT DISTRICT," *Rabbani: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, vol. 6, no. 1, pp. 40–55, Apr. 2025, doi: 10.19105/rjpai.v6i1.15107.
- [9] A. Setyarum *et al.*, "Pelatihan Pembuatan Flipbook Interaktif sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia bagi Guru MGMP SMA Kabupaten Pekalongan Jawa Tengah," *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, vol. 5, no. 4, pp. 1641–1648, Aug. 2025, doi: 10.54082/jamsi.2033.
- [10] R. Pahlevi and S. Mulyati, "Analisis Pengaruh Elemen Gamifikasi pada Aplikasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMA," *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika dan Komunikasi*, vol. 6, no. 1, pp. 174–186, Jan. 2025, doi: 10.35870/jimik.v6i1.1148.
- [11] A. Ali, S. Dea Venica, W. Aini, and A. Faisal Hidayat, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Journal of Information System and Education Development*, vol. 3, no. 1, pp. 1–6, Mar. 2025, doi: 10.62386/jised.v3i1.115.
- [12] Novia Ulfia, Najwa Az-Zahra, Ferry Irawan Saputra, and Ervina, "Analisis Efektivitas Media Interaktif dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Agama Islam di Era Digital," *CARONG: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, vol. 2, no. 2, pp. 649–659, Jun. 2025, doi: 10.62710/7ngxap43.
- [13] T. Arnida, L. Lisnadia, S. Nurra, Y. Yolanda, R. Dila, and R. Nurmeidina, "Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Membaca dan Berhitung Bernuansa Banjar untuk Siswa Sekolah Dasar," *Abdimas Universal*, vol. 7, no. 1, pp. 91–96, Oct. 2024, doi: 10.36277/abdimasuniversal.v7i1.338.
- [14] D. F. Laela, D. D. Basuki, and S. Subandriyo, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Kelas V di Salah Satu SDI TQ Karawang," *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 9, no. 2, p. 826, Apr. 2025, doi: 10.35931/am.v9i2.4789.

- [15] Nurul Ainia, Imarotun Nisa, and Dany Miftah M. Nur, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 2, no. 02, pp. 67–77, Apr. 2025, doi: 10.70294/9fga4682.
- [16] A. Ari Susanto and I. Kriya Almanfaluti, "ANALISIS KUALITAS CANVA SEBAGAI PLATFORM DESAIN ONLINE DAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF," *Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika*, vol. 3, no. 2, Mar. 2025, doi: 10.59820/tekomin.v3i2.345.
- [17] S. D. Fajarini, R. Adriadi, and L. Razika, "Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah," *Abdimas Awang Long*, vol. 8, no. 2, pp. 256–265, Jun. 2025, doi: 10.56301/awal.v8i2.1652.