



Pemanfaatan Pengguna Canva sebagai Media Berbasis TIK dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Falah

Aji Syahputra¹, Erni Marlina¹, Kamaliah¹, Siti Nur Faridah¹, Tarmonah¹, Ryan Hidayat^{1,*}, Hendry Sugara¹

¹Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 11 Agustus 2025
 Revisi: 15 Agustus 2025
 Diterima: 25 Oktober 2025
 Diterbitkan: 30 Oktober 2025

Kata Kunci

Canva, Bahasa Indonesia, Berbasis TIK, Media, SMK Al-Falah

Correspondence

E-mail: ryan.hidayat@unindra.ac.id*

A B S T R A K

Pembelajaran berbasis digital untuk membantu proses interaksi komunikasi antara guru dengan siswa. Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Guru harus mampu mengembangkan ide-ide dalam membuat media pembelajaran. Dalam menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti menggunakan canva sebagai contohnya maka guru bisa menggabungkan dokumen, gambar, video, tautan, dan fitur-fitur lainnya untuk menyampaikan materi pembelajaran. Namun, tidak semua guru di SMK Al-Falah dapat membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis TIK. Bahkan cenderung proses pembelajaran yang dilakukan bersifat konvensional dan kurang menarik siswa. Melalui program pengabdian masyarakat ini, kami berupaya untuk memperkenalkan inovasi pembelajaran digital melalui penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK di SMK Al-Falah. Solusi yang kami tawarkan adalah pelatihan bagi guru-guru di SMK Al-Falah tentang media pembelajaran digital yaitu pemanfaatan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK.

Abstract

Digital-based learning facilitates the communication and interaction process between teachers and students. To achieve learning objectives and improve learning outcomes, teachers must be able to develop ideas for creating learning media. Using digital-based learning media, such as Canva, allows teachers to combine documents, images, videos, links, and other features to deliver learning materials. However, not all teachers at Al-Falah Vocational School are able to create and use ICT-based learning media. In fact, the learning process tends to be conventional and less engaging for students. Through this community service program, we strive to introduce digital learning innovations through the use of Canva as an ICT-based learning medium at Al-Falah Vocational School. The solution we offer is training for teachers at Al-Falah Vocational School on digital learning media, specifically the use of Canva as an ICT-based learning medium.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan landasan esensial bagi kemajuan suatu negara, yang tidak hanya berperan dalam meningkatkan kualitas hidup masyarakat, tetapi juga menentukan tingkat daya saing bangsa di kancah global [1]. Sistem pendidikan idealnya mampu menjadi penggerak transformasi sosial menuju masyarakat yang lebih maju dan adaptif [2]. Pemanfaatan media pembelajaran, aplikasi interaktif, serta berbagai sumber daya digital menjadi komponen strategis dalam membangun lingkungan belajar yang dinamis dan selaras dengan perkembangan teknologi informasi. Di antara upaya peningkatan mutu pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif menempati posisi yang sangat krusial [3].

Media pembelajaran merupakan unsur penting yang berkontribusi terhadap keberhasilan proses belajar. Media ini berfungsi sebagai sarana dan alat bantu yang digunakan pendidik, sekaligus menjadi fasilitator dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik [4]. Urgensi media pembelajaran ditegaskan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Proses Pendidikan, yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan ditandai oleh sifatnya yang kolaboratif serta berpusat pada peserta didik [5]. Oleh karena itu, pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta mampu menciptakan kenyamanan bagi peserta didik sehingga memudahkan mereka dalam memahami isi materi [6].

Salah satu media pembelajaran yang hadir sebagai inovasi dalam perkembangan teknologi adalah Canva [7]. Canva merupakan platform desain berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat beragam produk, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan sebagainya. Dalam konteks presentasi, Canva menawarkan berbagai kategori, antara lain presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain-lain [7].

Canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk merancang desain grafis. Pemanfaatannya dapat mendorong peningkatan kreativitas dalam pembuatan desain poster, presentasi, serta berbagai konten visual lainnya [8]. Kegiatan PkM ini bertujuan mengoptimalkan penggunaan media Canva berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Al-Falah. Sebagai salah satu media pembelajaran daring, Canva menyediakan beragam fitur untuk menghasilkan karya, antara lain presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain-lain [9].

2. Metode Pelaksanaan

Metode pendekatan dalam program pengabdian ini adalah dengan memberikan penyuluhan kepada guru yang ada di SMK Al-Falah. SMK Al-Falah terletak di jalan Mampang Prapatan I No. 3, Kelurahan Mampang Prapatan, Kecamatan Mampang Prapatan, Kota Administrasi Jakarta Selatan, Provinsi D.K.I. Jakarta. Berjarak 7,2 KM dari PT Universitas Indraprasta PGRI. Dalam kegiatan pembelajaran, sekolah yang memiliki 484 siswa ini dibimbing oleh 31 guru yang profesional di bidangnya. Adapun rincian kegiatan secara garis besar sebagai berikut:

2.1. Perencanaan

Perencanaan kegiatan dilakukan melalui koordinasi LPPM Universitas Indraprasta PGRI dengan sekolah mitra. Kemudian tim pengusul mensosialisasikan kegiatan pengabdian kepada sekolah mitra dengan melibatkan guru SMK Al-Falah. Selanjutnya menyusun program pengabdian berdasarkan hasil analisis situasi, analisis guru, analisis materi dan analisis media pembelajaran.

2.2. Pelaksanaan

Kegiatan penyuluhan tentang penerapan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

2.3. Evaluasi

Proses kegiatan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat. Dengan adanya evaluasi dalam kegiatan ini, maka diharapkan dapat meningkatkan mutu pembelajaran di sekolah mitra yang diberikan penyuluhan mengenai penerapan media pembelajaran, dan meminimalkan proses pembelajaran yang berlangsung tanpa menggunakan media. Proses evaluasi akan dilakukan dengan menganalisis penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini dan membandingkan dengan media pembelajaran yang telah dikenalkan oleh tim pengusul pengabdian.

2.4. Refleksi

Refleksi dilakukan bersama antara tim pengusul dan peserta kegiatan di sekolah mitra. Hal ini dilakukan untuk mengetahui seluruh proses pelaksanaan kegiatan. Dengan adanya kegiatan refleksi ini, maka akan diketahui apa yang menjadi kekurangan dalam pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim Abdimas, sehingga mampu menjadi bahan perbaikan untuk prospek ke depannya demi kemajuan sekolah mitra.

2.5. Penerapan IPTEK

Penerapan IPTEK yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Al-Falah adalah dengan pembelajaran aktif menggunakan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK. Berikut ini disajikan skenario pembelajaran teks negosiasi dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK:

1. Guru diberikan sosialisasi pemahaman terkait media pembelajaran berbasis TIK.
2. Guru diberikan sosialisasi terkait pentingnya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk tercapainya pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan.
3. Guru diperkenalkan dengan situs Web pada aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK.
4. Guru diberikan contoh cara membuat situs Web pada aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis TIK.
5. Guru membuat situs Web pada aplikasi Canva dengan panduan peserta pengusul yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis TIK.
6. Beberapa peserta menyajikan dan membahas bersama-sama hasil pembuatan situs Web pada aplikasi Canva yang telah dibuat.
7. Setiap guru dapat memanfaatkan situs Web pada aplikasi Canva yang telah dibuat sebagai media pembelajaran berbasis TIK di dalam kelas.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan kepada para guru di SMK Al-Falah menghasilkan sejumlah capaian positif, baik dari segi peningkatan kompetensi profesional maupun implementasi praktis dalam proses pembelajaran. Berikut hasil yang dicapai:

1. Peningkatan Pemahaman Konseptual tentang Pemanfaatan Penggunaan Canva dalam pembelajaran Berbasis TIK
 - a. Guru memahami konsep dasar pembelajaran berbasis TIK, meliputi pembelajaran digital dengan menggunakan aplikasi Canva.
 - b. Terjadi peningkatan kesadaran akan pentingnya pendekatan yang menyesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kesiapan siswa.
2. Peningkatan Keterampilan Guru dalam Membuat dan Menggunakan Situs Web pada aplikasi Canva
 - a. Sebanyak 85% guru peserta berhasil membuat situs Web sederhana menggunakan aplikasi canva.
 - b. Guru mampu mengintegrasikan situs Web ke dalam modul ajar sebagai perencanaan dalam pembelajaran.
3. Penerapan Media Berbasis TIK Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Nyata di Kelas

- a. Guru mulai menggunakan Situs Web Canva untuk mendukung variasi penyajian materi dalam pembelajaran.
 - b. Beberapa guru berhasil mengembangkan penugasan pembelajaran berbasis TIK dalam penggunaan Canva.
4. Peningkatan Motivasi dan Kreativitas Guru dalam Merancang Pembelajaran Inovatif
- a. Guru merasa lebih termotivasi untuk mencoba pendekatan baru dalam pembelajaran.
 - b. Muncul kolaborasi antarguru dalam mengembangkan media animasi dan saling berbagi praktik baik.
5. Tanggapan Positif Terhadap Program
- a. Sebagian besar guru menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka di era digital.
 - b. Guru menyarankan agar kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkala untuk memperdalam kemampuan TIK dan Penggunaan media pembelajaran digital seperti penggunaan Canva.

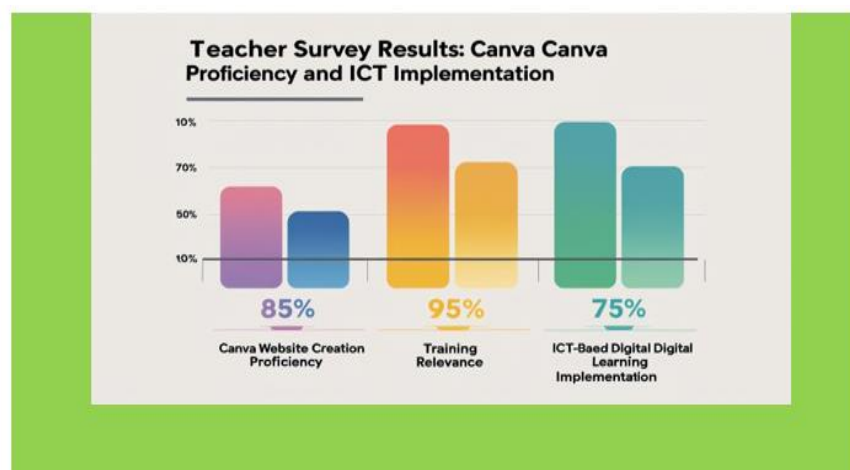
Tabel 1. Hasil yang dicapai

No	Aspek yang Dinilai	Hasil yang Dicapai
1	Pemahaman tentang pembelajaran berbasis TIK	Guru memahami tentang pembelajaran berbasis TIK
2	Keterampilan membuat Situs Web pada aplikasi Canva	85% guru mampu membuat situs Web pada aplikasi Canva
3	Integrasi ke dalam pembelajaran	Situs Web digunakan di kelas untuk membuat media pembelajaran
4	Kreativitas dan kolaborasi	Guru lebih termotivasi, aktif berkolaborasi dalam membuat media
5	Tanggapan terhadap kegiatan	95% guru menyatakan pelatihan sangat relevan dan bermanfaat

Sumber: Dokumen pribadi

Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan capaian guru dalam kegiatan pengabdian masyarakat:

1. 85% guru mampu membuat situs web pada aplikasi canva.
2. 95% guru merasa pelatihan relevan dan bermanfaat.
3. 75% guru mulai menerapkan pembelajaran digital berbasis TIK.



Gambar 1. Hasil yang dicapai

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SMK Al-Falah dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis TIK. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru mampu menciptakan dan memanfaatkan penggunaan Canva sebagai alat bantu yang efektif dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa dengan beragam kebutuhan, gaya belajar, dan potensi. Penggunaan Canva terbukti meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa serta mempermudah pemahaman materi pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, bermakna, dan adaptif terhadap keberagaman siswa. Kegiatan ini juga mendorong lahirnya inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran berbasis teknologi digital di lingkungan sekolah.

Daftar Pustaka

- [1] W. D. Febrian and I. H. Nasution, "Strategi Pengelolaan Ekowisata di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi DKI Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif dan ...," *J. Hum. Resour.* 24/7. Abdimas ..., vol. 1, no. 3, pp. 19–22, 2023, [Online]. Available: <http://jhr247.org/index.php/JHR247AMAS/article/download/52/47>.
- [2] T. Agus, Juni Iswanto, Subekan, Y. D. Alfin, and Bhaswarendra Guntur Hendratri, "Ritme Bisnis Digital: Dinamika Transaksi Online Jesika Shop Kebonagung Dalam Konteks Ekonomi Islam," *J. Educ.*, vol. 6, no. 1, pp. 10490–10495, 2023.
- [3] L. Rahmawati, N. Ambulani, W. Desty Febrian, R. Widyatiningtyas, and R. Sukma Rita, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi," *Communnity Dev. J.*, vol. 5, no. 1, pp. 129–136, 2024.
- [4] N. Mila, Nuralamsyah, A. N. Q. A. Alisyahbana, N. Arisah, and M. Hasan, "Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring," *Pros. Semin. Nas. Penelit. DAN Pengabd.* 2021, "Penelitian dan Pengabd. Inov. pada Masa Pandemi Covid-19", pp. 181–188, 2021.
- [5] H. Boholano, "Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skills," *Res. Pedagog.*, vol. 7, pp. 21–29, 2017, doi: <https://doi.org/10.17810/2015.45>.
- [6] A. Rokhayani, A. Ririn, and P. Utari, "the Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students," *Lang. Circ. J. Lang. Lit.*, vol. VIII, no. 2, p. 143, 2014.
- [7] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *J. Pengabd. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2024, doi: [10.31599/mwdwxy87](https://doi.org/10.31599/mwdwxy87).
- [8] M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, vol. 4, no. 1, p. 430, 2020, doi: [10.31764/jpmb.v4i1.2983](https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983).
- [9] S. Junaedi, "Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology," *Bangun Rekaprima*, vol. 7, no. 2, p. 80, 2021, doi: [10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000](https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000).