

Implementasi Aplikasi Canva dalam Mendukung Pembelajaran di SDN 75 Kota Bengkulu

Implementation of the Canva Application in Supporting Learning at SDN 75 Bengkulu City

Nurhikma^{1*}, Triyan², Nurhayat Lestari Putri³, Padhilah⁴
^{1,2,3,4}Universitas Islam Negeri Fatmawati Soekarno Bengkulu, Indonesia

Korespondensi Penulis: nurhikma@mail.uinfasbengkulu.ac.id

Article History:

Received: April 12, 2025;

Revised: Mei 18, 2025;

Accepted: Mei 27, 2025;

Published: Juni 04, 2025;

Keywords: Canva, learning media, digital innovation, interactive learning, SDN 75 Bengkulu City

Abstract: This study aims to describe the implementation of the Canva application in supporting the learning process at SDN 75 Kota Bengkulu. Canva is a digital graphic design application that offers ease in creating engaging and interactive learning media. The research employed a qualitative descriptive method with data collected through observation, interviews, and documentation. The subjects of the study included classroom teachers, students, and the school principal. The results showed that the use of Canva had a positive impact on enhancing teachers' creativity in designing teaching materials and increasing students' learning interest. Teachers were able to create more communicative and comprehensible visual materials, while students demonstrated higher enthusiasm during the learning process. Challenges encountered included limited technological facilities and initial unfamiliarity with the application, which were addressed through ongoing training and assistance. Thus, the implementation of Canva at SDN 75 Kota Bengkulu has proven effective in supporting more engaging, interactive, and contextual learning in the digital era.

Abstrak

Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Canva dalam mendukung proses pembelajaran di SDN 75 Kota Bengkulu. Canva merupakan aplikasi desain grafis digital yang menawarkan kemudahan dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan data yang dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek penelitian meliputi guru kelas, siswa, dan kepala sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain bahan ajar dan meningkatkan minat belajar siswa. Guru dapat membuat materi visual yang lebih komunikatif dan mudah dipahami, sementara siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi selama proses pembelajaran. Tantangan yang dihadapi termasuk keterbatasan fasilitas teknologi dan ketidaktahuan awal tentang aplikasi, yang diatasi melalui pelatihan dan pendampingan yang berkelanjutan. Dengan demikian, implementasi Canva di SDN 75 Kota Bengkulu terbukti efektif dalam mendukung pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual di era digital.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, inovasi digital, pembelajaran interaktif, SDN 75 Kota Bengkulu

1. PENDAHULUAN

Konten digital, dalam konteks ini, merujuk pada berbagai materi pembelajaran yang disajikan dalam format digital, mulai dari teks, gambar, audio, video, hingga simulasi interaktif. Integrasi konten digital ke dalam proses belajar-mengajar menjanjikan pengalaman belajar yang lebih menarik, personal, dan efektif. Hal ini didukung oleh akses yang semakin luas terhadap teknologi dan perangkat digital. Kita akan mengeksplorasi bagaimana konten digital dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memfasilitasi pemahaman konsep yang

lebih mendalam, serta memberikan fleksibilitas dalam proses Pendidikan(Wahyuti, T. (2023).

Efektivitas penggunaan konten digital dalam meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa tidak lepas dari landasan teori konten digital pembelajaran yang mendasarinya berbagai perspektif teoritis dari bidang ilmu pendidikan, psikologi kognitif, dan teknologi pembelajaran berkontribusi pada pemahaman bagaimana konten digital dapat dirancang dan dimanfaatkan secara optimal. Teori-teori ini memberikan kerangka kerja untuk memahami bagaimana siswa berinteraksi dengan materi digital, bagaimana informasi diproses dan diingat melalui media digital, serta prinsip-prinsip desain konten yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Prasetia, M. Y., Mukhlisiana, L., & Aziz, R. A. (2024).

Salah satu elemen kunci dalam evolusi ini adalah peran yang semakin sentral dari konten digital pembelajaran. Lebih dari sekadar alat bantu visual, konten digital telah menjadi fondasi penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih relevan, menarik, dan adaptif bagi peserta didik. Pentingnya konten digital pembelajaran tidak hanya terletak pada kemampuannya untuk menyajikan informasi dalam format yang beragam dan interaktif, tetapi juga dalam potensinya untuk mengatasi batasan ruang dan waktu dalam proses belajar-mengajar. Aksesibilitas, personalisasi, dan kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak merupakan beberapa keunggulan yang menjadikan konten digital sebagai komponen krusial dalam ekosistem pendidikan modern (Firnando, H. G. (2024).

Berbagai inovasi teknologi telah menghadirkan alat bantu yang signifikan untuk berbagai keperluan, termasuk dalam ranah kreativitas, informasi, dan pendidikan. Beberapa di antaranya adalah aplikasi seperti Canva, yang mempermudah desain grafis; ChatGPT, sebuah model bahasa generatif yang mampu menghasilkan teks dan menjawab pertanyaan; BrainText, yang kemungkinan merujuk pada alat bantu pembelajaran atau pemrosesan teks untuk pemahaman; dan Flip Book, yang memungkinkan konversi dokumen statis menjadi format interaktif yang menarik. Keempat platform ini, meskipun memiliki fokus yang berbeda, memiliki potensi besar untuk memberdayakan pengguna dalam menghasilkan konten visual yang menarik, mengakses dan mengolah informasi secara efisien, serta menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih interaktif (Maharani, D., Anggraeni, D., & Nofitri, R. (2024).

Namun, dalam realitas di lapangan, masih banyak sekolah dasar yang belum optimal memanfaatkan media digital. Hal ini juga ditemukan di SDN 75 Kota Bengkulu, di mana hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah dan media konvensional seperti papan tulis dan LKS, sementara penggunaan aplikasi berbasis digital seperti Canva belum merata. Akibatnya, siswa menjadi kurang antusias dalam belajar

dan partisipasi aktif mereka menurun.

Pada pengabdian dalam tiga tahun terakhir menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva terbukti meningkatkan efektivitas pembelajaran. Misalnya, kegiatan pengabdian oleh Kartika (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva pada pembelajaran tematik kelas IV SD meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa secara signifikan (Kartika, 2024). Penelitian lain oleh Herniyastuti dan Kadir (2023) menemukan bahwa Canva efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan melalui media visual yang menarik (Herniyastuti & Kadir, 2023). Sementara itu, Purnamasari et al. (2022) membuktikan bahwa siswa lebih mudah memahami materi IPA setelah guru menggunakan Canva untuk menyajikan proses ilmiah dalam bentuk infografik dan poster visual (Purnamasari dkk, 2022).

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SDN 75 Kota Bengkulu, mengkaji pengaruhnya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa, serta mengidentifikasi kendala yang dihadapi dalam pelaksanaannya. Manfaat dari penelitian ini antara lain memberikan rekomendasi praktis kepada guru dalam pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi serta memperkaya kajian ilmiah terkait digitalisasi pendidikan di tingkat dasar.

Adapun permasalahan yang diidentifikasi dalam implementasi Canva antara lain keterbatasan kemampuan guru dalam mendesain media digital, kurangnya fasilitas teknologi di sekolah seperti koneksi internet dan perangkat komputer, serta belum adanya pelatihan berkelanjutan tentang pengintegrasian aplikasi desain grafis dalam pembelajaran (Hayu dkk, 2024). Oleh karena itu, upaya optimalisasi penggunaan Canva sebagai media pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan berkelanjutan.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian ini menggunakan metode PAR yang bertujuan untuk memperbadayakan guru dengan memanfaatkan dengan memanfaatkan potensi dan aset yang sudah ada di SD Negeri 75 Kota Bengkulu guna meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan. Participatory Action Research (PAR) merupakan metode penelitian di mana semua pihak terlibat secara langsung dalam seluruh tahapan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. (Adolph, 2016) Metode ini berfokus pada pengembangan keterampilan digital, khususnya di pengaplikasian canva, sehingga pendidik dapat secara aktif membuat media pembelajaran digital yang menarik dan bermakna, seperti poster, presentasi, dan video, menggunakan Canva, filip boox, Brant tixe, Cht Gpt.. Kegiatan Pengabdian ini akan

melibatkan wawancara mendalam dengan stakeholder, observasi partisipatif terhadap kegiatan-kegiatan Workshop konten edukasi digital dalam menggunakan canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta nalisis terhadap dokumen-dokumen terkait. Dengan menggunakan metode PAR ini, Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk mengetahui keterampilan guru dalam menggunakan konten digital dalam membuat media pembelajaran,serta bagaimana dinamika ini membentuk hubungan guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.

Langkah-Langkah sebagai berikut :

1. Pemetaan awal

Pemetaan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengetahui kondisi dan situasi sosial pada masyarakat. Dengan adanya pemetaan dapat mengetahui letak geografis suatu daerah, jumlah penduduk, keagamaan, kebudayaan, pendidikan dan perekonomian.

2. Membangun Hubungan Kemanusiaan

Peneliti perlu membangun hubungan dengan masyarakat tujuannya agar timbulnya rasa kepercayaan dari masyarakat itu sendiri dan peneliti juga melebur ke dalam kegiatan masyarakat dengan mengikuti kegiatan-kegiatan masyarakat.

3. Penentuan Agenda Riset untuk Perubahan Sosial

Penentuan agenda riset dilakukan bersama dengan komunitas masyarakat dengan menggunakan teknik yaitu teknik PRA (Participatory Rural Appraisal). Teknik tersebut berfungsi sebagai alat untuk melakukan suatu perubahan sosial yang ditujukan kepada komunitas masyarakat.

4. Pemetaan Partisipatif (Participatory Mapping)

Pemetaan partisipatif digunakan oleh peneliti dalam memberikan dampingan kepada komunitas yang dimana bertujuan untuk dapat menilai seberapa besar partisipasi dari komunitas masyarakat.

5. Merumuskan Masalah Kemanusiaan

Merumuskan masalah yang ada di dalam komunitas masyarakat contohnya seperti permasalahan dalam bidang pendidikan, ekonomi, sosial, budaya, lingkungan dan lain sebagainya.

6. Menyusun Strategi Gerakan

Setelah merumuskan masalah dalam komunitas masyarakat, barulah menyusun strategi gerakan yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan tersebut. menentukan langkah yang sistematis, menentukan pihak yang terlibat (stakeholder), serta merumuskan keberhasilan dan kegagalan program yang telah dirumuskan dan mencari solusi apabila

ada kendala dalam program.

7. Pengorganisasian Masyarakat

Peneliti mendampingi komunitas yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok maupun lembaga-lembaga masyarakat yang bertujuan untuk memudahkan aksi dalam memecahkan suatu permasalahan dalam masyarakat.

8. Aksi Perubahan

Aksi perubahan merupakan proses belajar dalam masyarakat dimana komunitas masyarakat belajar membangun pengorganisasian dalam komunitas masyarakat itu sendiri sehingga akan munculnya local leader (pemimpin lokal) yang berperan sebagai pelaku dan pemimpin dalam aksi perubahan.

9. Refleksi (Teoritisasi Perubahan Sosial)

Pada langkah refleksi ini, komunitas masyarakat yang didampingi oleh peneliti merefleksikan apa saja yang telah dilakukan dari awal sampai akhir yakni dimulai dari perencanaan, proses pembelajaran masyarakat, program aksi yang terlaksana dan yang belum terlaksana semua dibahas dan dipresentasikan kepada seluruh masyarakat untuk mengetahui bagaimana proses-proses PAR yang telah dilakukan.

10. Meluaskan Skala Gerakan dan Dukungan

Keberhasilan suatu program tidak hanya diukur dari hasil kegiatan selama proses, tetapi juga dilihat dari keberlanjutan pada program tersebut. Maka dari itu, seorang local leader (pemimpin lokal) dapat meluaskan skala gerakan dan dukungan agar kedepannya dapat secara mandiri dalam memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat. (Beno et al., 2022)

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No	Hari/Tanggal	Jadwal	Materi
1	Senen / 08 April 2025 Selasa / 09 April 2025	Analisis Kebutuhan: 1. Observasi 2. Wawancara	
2	Rabu / 23 April 2025 Rabu / 30 April 2025 Rabu / 23 Mei 2025	Pelaksanaan Program Kerja: 1) Konsep media pembelajaran Tahapan Pengembangan media pembelajaran 3) Pengenalan aplikasi pembuatan media digital seperti: a) Brain tex & Chat CPT b) Canva & Flip book	Risqi Melani Saputri Triyani Jeni Putri Sari Padhilah, Tri Deta Febrianti, Dan Ziara Karunia

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan ini menunjukkan bahwa Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran secara statistik dan praktis berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Canva merupakan salah satu media pembelajaran masa kini. Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan juga efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman. Aplikasi Canva memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan pembelajaran seluruh mata pelajaran dan dapat membuat peserta didik tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran karena disajikan dengan tampilan menarik. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dirancang untuk sesuai dengan cara siswa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. (Mahardika et al., 2021)

Pelatihan / workshop ini dilaksanakan di SDN 75 kota Bengkulu dengan telaah dan pendalaman dengan judul “ Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran dalam pelaksanaan kuliah kerja nyata (KKN) yang terdiri dari tujuh belas orang yang dimana memiliki masing-masing tugas dalam pelaksanaan kkn, satu orang ketua enam belas anggota pelaksanaan terdiri dari dosen dan mahasiswa program studi Pendidikan guru madrasah ibtidaiyah. Baik ketua maupun anggota pelaksanaan memiliki keahlian di bidangnya masing-masing yang terorganisir, terdapat beberapa kegiatan yang dilaksanakan dalam pengabdian di sdn 75 kota Bengkulu terdiri dari sesi wawancara dengan kepala sekolah bagaimana kebutuhan

guru dalam melaksanakan pembelajaran dan bagaimana cara guru menyampaikan materi dalam menggunakan aplikasi canva setelah melakukan sesi wawancara para mahasiswa yang mengabdikan di sdn 75 kota Bengkulu memiliki beberapa proyek yang akan dilakukan di sdn 75 kota Bengkulu proyek tersebut terdiri dari yang pertama mahasiswa menyampaikan materi bagaimana pengembangan media pembelajaran yang kedua mahasiswa menjelaskan bagaimana pengaruh artificial intelligence (AI) dalam dunia Pendidikan yang ketiga yaitu membahas tentang pengaplikasian penggunaan canva (Haris, devika diyanti, Mustari S. Lamada, 2024)

"Di SDN 75 Kota Bengkulu, kami melaksanakan berbagai kegiatan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat. Salah satu kegiatan utama yang dilakukan adalah sesi wawancara dengan kepala sekolah yang dilaksanakan pada tanggal 11 April. Dalam sesi wawancara ini, kami berfokus pada pemahaman yang lebih mendalam mengenai kebutuhan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang efektif. Kami juga mengeksplorasi berbagai metode yang digunakan oleh para guru dalam menyampaikan materi pelajaran, khususnya dalam konteks pemanfaatan teknologi. Salah satu alat yang menjadi sorotan adalah aplikasi Canva, yang memungkinkan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Melalui wawancara ini, kami berharap dapat mengidentifikasi tantangan yang dihadapi oleh guru serta mencari solusi yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut."



Gambar 1. Sesi foto Bersama setelah wawancara

Pada pelaksanaan pelatihan atau workshop ini tim membagi dalam tiga sesi kegiatan, kegiatan pertama ini dilaksanakan pada tanggal 23 April ada beberapa anggota yg terdiri dari

3 yaitu triani dan ,melani sebagai pemateri dan adel sebagai pembawa acara "Pada tahap awal kegiatan pengabdian, mahasiswa menyampaikan materi mengenai pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dalam sesi ini, mahasiswa menjelaskan pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, serta bagaimana media tersebut dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Mahasiswa juga membahas berbagai jenis media pembelajaran, mulai dari media tradisional seperti poster dan buku, hingga media digital yang lebih modern seperti video, presentasi interaktif, dan aplikasi pembelajaran. Selain itu, mahasiswa memberikan contoh konkret tentang cara mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran, serta mengajak para guru untuk berpartisipasi aktif dalam proses pengembangan ini agar dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan efektif."(Afianti, 2024)

**No Konsep Media Dan Tahapan
Media Pembelajaran**

- 1 1. Pengetian Media Pembelajaran
2. Tujuan Media Pembelajaran
3. Fungsi Media Pembelajaran
4. Konsep, Tujuan, dan Model-Model Pengembangan Media Pembelajaran



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi Tahapan Pengembangan Media Pembelajaran

"Pada sesi kedua, mahasiswa menjelaskan secara mendalam mengenai pengaruh kecerdasan buatan atau artificial intelligence (AI) dalam dunia pendidikan. Dalam penjelasannya, mahasiswa menguraikan bagaimana AI telah merevolusi cara pengajaran dan pembelajaran, mulai dari penggunaan algoritma untuk menganalisis data siswa guna memberikan rekomendasi pembelajaran yang lebih personal dan adaptif. Mereka juga membahas berbagai aplikasi AI yang telah diterapkan di sekolah-sekolah, seperti sistem pembelajaran berbasis AI yang dapat menyesuaikan materi pelajaran dengan kemampuan dan kecepatan belajar masing-masing siswa. Selain itu, mahasiswa menyoroti peran AI dalam membantu guru dalam mengelola administrasi kelas, seperti penilaian otomatis dan analisis kinerja siswa, sehingga guru dapat lebih fokus pada interaksi langsung dengan siswa. Dengan memberikan contoh konkret dan studi kasus, mahasiswa menunjukkan bagaimana AI tidak hanya meningkatkan efisiensi dalam proses pendidikan, tetapi juga membuka peluang baru untuk inovasi dalam metode pengajaran yang lebih menarik dan efektif. (Yuliana et al., 2023)

kegiatan kedua ini di laksanakan 30 april terdapat 3 anggota terdiri dari jeni, nurhayat dan nia yaitu pengenalan aplikasi pembelajan digital menggunakan cht gpt, qwen ai, dan Braintext Dalam Pembelajaran. Mahasiswa melakukan pengenalan aplikasi pembelajaran digital dengan fokus pada penggunaan Qwen AI. Qwen AI merupakan aplikasi kecerdasan buatan yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran dengan cara yang inovatif dan adaptif. Dalam konteks pembelajaran, Qwen AI berfungsi untuk menganalisis kebutuhan siswa dan memberikan rekomendasi materi yang sesuai dengan tingkat pemahaman mereka. fitur analisis data, guru dapat memantau kemajuan siswa secara real-time dan menyesuaikan metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan individu. Hal ini tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Adapun gambar aplikasinya dan bagaimana cara login dalam menggunakan aplikasiqwen ai tersebut.





Penyampaian materi dan praktek penggunaan (AI) dalam dunia Pendidikan.

No Pengaruh Artificial Intilgence (AI) Dalam Dunia Pendidikan

1. Peran ai dalam pembelajaran dan pengajaran di sekolah
2. Optimalisasi ai dalam pembelajaran efektif di sekolah
3. Pengaruh ai terhadap metode pengajaran modern
4. Ada empat contoh artificial inteligensi (ai) :
cht gpt, canva , qwen 2.5
max dan braintext



"Pada sesi ketiga, mahasiswa membahas secara komprehensif mengenai pengaplikasian penggunaan aplikasi Canva dalam konteks pendidikan. Dalam pembahasan ini, mahasiswa menjelaskan bagaimana Canva dapat dimanfaatkan oleh para guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Mereka menguraikan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva, seperti template yang mudah disesuaikan, alat desain grafis yang intuitif, serta kemampuan untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya yang dapat mendukung penyampaian informasi dengan lebih efektif. Selain itu, mahasiswa juga memberikan contoh konkret tentang cara guru dapat menggunakan Canva untuk merancang

lembar kerja, materi ajar, dan media promosi untuk kegiatan sekolah, serta bagaimana kolaborasi antar guru dapat dilakukan melalui platform ini. Dengan demikian, mahasiswa berharap bahwa pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan Canva akan mendorong para pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran mereka, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan bagi siswa."

Kegiatan ketiga atau terakhir ini di laksanakan pada tanggal 23. Tiga pemateri yaitu Tri Deta, Padilah Menyampaikan materi tentang canva dan Ziara Kurnia menyampaikan materi tentang Flip Book yang Dimana Sebagian tim mendampingi para guru dalam menggunakan aplikasi canva Dan Praktek Pembuatan Konten edukasi Digital dengan Menggunakan Aplikasi Canva dan Fliip books. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam sesi ini, peserta akan diajarkan cara menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, dan infografis. (Purba & Harahap, 2022) Dengan berbagai template yang tersedia, peserta dapat dengan mudah menyesuaikan desain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mereka selain itu, juga kami akan memperkenalkan Flip Book, mahasiswa menjelaskan bagaimana cara masuk ke aplikasi canva dan bagaimana cara pengaplikasiannya dan cara login ke aplikasi tersebut setelah login dan mengaplikasikan canva maka menghasilkan produk yang dibuat yaitu buku digital yang dinamakan flip books.

No Teori tentang Canva Dan tata cara Pengaplikasian canva

- 1 Pengertian Canva
- 2 Tujuan & Manfaat Canva
- 3 Kelemahan & Kelebihan

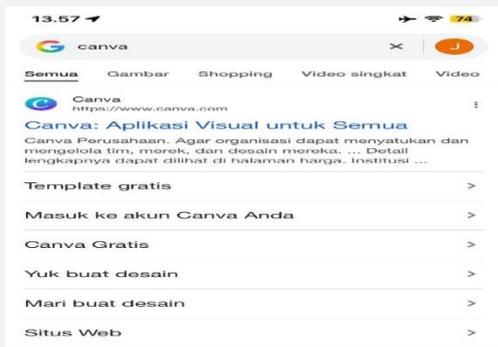


4 Praktek Pembuatan Vidio Animasi Pembelajaran di canva



Yang pertama bukap crome ketik di pencarian tuliskan kata canva

Yang kedua masuk / login dalam aplikasi canva



Masuk atau daftar dalam sekejap

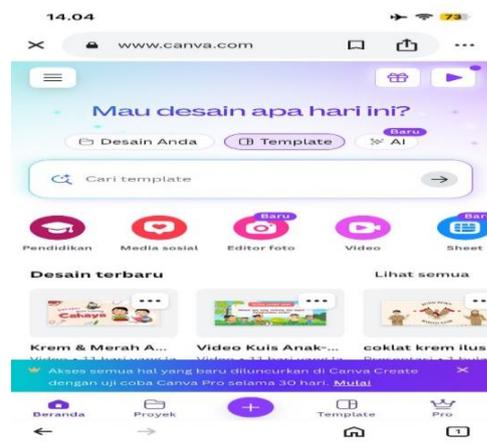
Masuk dengan Akun belajar.id untuk mengakses fitur premium Canva, gratis.



Dengan melanjutkan, Anda menyetujui [Persyaratan Penggunaan](#) Canva. Jangan lupa baca juga [Kebijakan Privasi](#).

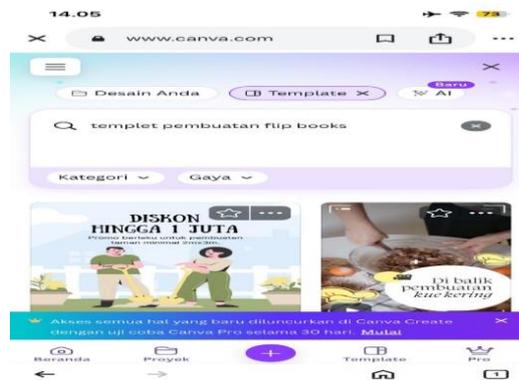
Yang ketiga Setelah melakukan login dalam aplikasi canva sudah masuk bagian beranda

Yang ketiga Setelah melakukan login dalam aplikasi canva sudah masuk

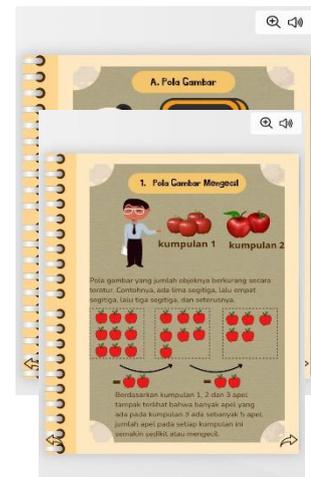


bagian beranda

Yang terakhir kelik di pencarian tuliskan templet flipbooks maka templet akan muncul dengan sendirinya sesuai dengan keinginan mau pakai



template apa saja yang ingin di gunakan





Gambar 3. Kegiatan pendampingan dalam penggunaan aplikasi canva

"Kegiatan pendampingan yang dilakukan dalam penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan flipbook bertujuan untuk memberikan dukungan praktis kepada para guru dalam

mengembangkan keterampilan mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dalam sesi ini, para peserta diajarkan langkah demi langkah cara menggunakan Canva untuk merancang berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, presentasi, dan infografis, yang dapat membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih visual dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pendampingan juga mencakup pembuatan flipbook, sebuah alat yang memungkinkan guru untuk menyusun konten pembelajaran dalam format digital yang interaktif, sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis tentang penggunaan aplikasi, tetapi juga dapat mengimplementasikan kreativitas mereka dalam merancang materi ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif." Dalam pendampingan ini di harapkan guru bisa memodifikasi bahan ajar atau media ajar yang di buat melalui aplikasi canva dan flipbook tujuan nya agar memudahkan guru dalam penyampaian materi . ini lah hasil pendampingan dan produk yang di buat oleh para guru di sdn 75 kota Bengkulu.

Setelah pelaksanaan dari ketiga kegiatan yang di lakukan dalam mengimplementasikan penggunaan aplikasi canva maka mahasiswa melakukan evaluasi terhadap hasil pelatihan / workshop yang di lakukan di sdn 75 kota Bengkulu bahwa masi banyak beberapa guru yang belum bisa memahami aplikasi canva terdapat pada tabel yang dibawah

Kategori Evaluasi	Jumlah Guru
Guru yang Memahami Aplikasi Canva	33
Guru yang Belum Memahami Aplikasi Canva	8
Guru yang Mampu Menggunakan Canva Secara Mandiri	28
Guru yang Memerlukan Bantuan dalam Penggunaan	13
Guru yang Telah Menerapkan Canva dalam Pembelajaran	26
Guru yang Belum Menerapkan Canva dalam Pembelajaran	15
Total	41

Dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas guru telah memahami aplikasi Canva, dan mampu menggunakannya secara mandiri. Namun, masih ada sebagian guru yang belum maksimal menggunakan aplikasi ini dalam pembelajaran. Hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa guru sebagai peserta pelatihan telah berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi canva dalam pengemban media pembelajaran. (Saputri et al., 2024)

Setelah melaksanakan pelatihan dan workshop mengenai penggunaan aplikasi Canva

yang Dimana pelatihan tersebut di laksanakan di sdn 75 kota Bengkulu pada tanggal 23 -04 - 2025 terdapat hasil yang diperoleh dari implementasi aplikasi tersebut di kalangan guru: pertama Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan: Guru melaporkan bahwa mereka telah memahami cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat berbagai jenis konten pembelajaran, seperti poster, presentasi, dan infografis. Guru merasa mampu menggunakan Canva secara mandiri, menunjukkan peningkatan keterampilan dalam desain grafis . Kedua penerapan dalam pembelajaran Guru telah menerapkan Canva dalam proses pembelajaran mereka, menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Materi yang dibuat menggunakan Canva telah meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, dengan banyak guru melaporkan bahwa siswa lebih antusias dan aktif selama proses belajar. Yang ketiga terdapat tantangan yang di hadapi Meskipun banyak guru yang telah berhasil menerapkan Canva, Implementasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital menunjukkan hasil yang positif, dengan peningkatan pemahaman dan keterampilan di kalangan guru serta umpan balik yang baik dari siswa. Namun, masih ada tantangan yang perlu diatasi untuk memastikan semua guru dapat memanfaatkan aplikasi ini secara optimal.

Dengan dukungan dan pelatihan yang berkelanjutan diharapkan penggunaan Canva dapat lebih luas diterapkan dalam proses pembelajaran. dalam pelaksanaan pelatihan atau whorshkop ini telah terdapat susunan pelaksaan dan evaluasi yang di lakukan setelah selesai pelatihan.

Evaluasi Kegiatan Worshop

Pada tahapan akhir kegiatan pelatihan, ini melakukan evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi dan praktik yang telah dipaparkan. Evaluasi ini dilakukan melalui menanyakan langsung apakah guru sudah memahami bagaimana cara penggunaan aplikasi canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa percaya diri dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi untuk mendesain materi ajar yang lebih menarik. Selain itu, peserta juga menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat bagi mereka. Mereka mengakui bahwa pelatihan telah membantu mereka memahami cara memanfaatkan elemen visual dalam mendesain materi ajar yang lebih menarik. Dengan demikian, peserta dapat meningkatkan kualitas materi ajar mereka dan membuatnya lebih interaktif. Peserta juga mengakui bahwa Canva sangat membantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif, yang diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa. Hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa

pelatihan telah berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kemampuan peserta dalam menggunakan teknologi untuk mendesain materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, Pelatihan penggunaan Canva dinilai sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif, dengan tingkat kepuasan dan pemahaman peserta yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis Canva menunjukkan bahwa program pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan mencapai keberhasilan yang memuaskan sesuai harapan. Hal ini terbukti dari antusiasme peserta pelatihan selama mengikuti kegiatan, mulai dari penyampaian materi, diskusi dan tanya jawab, praktik, serta pendampingan langsung dalam pembuatan media interaktif hingga evaluasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan. Peserta pelatihan merasakan manfaat dari kegiatan ini, baik dalam pengetahuan maupun keterampilan, dalam menciptakan media interaktif, sehingga memudahkan mereka dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa di kelas. Sejalan dengan Penelitian yang dilakukan oleh (Anetha et al. 2024) & (Maemunah, Ayu, and Mayasari 2024) Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para peserta, karena sebelumnya mereka tidak mengetahui cara memanfaatkan aplikasi Canva. dan, Peserta pelatihan juga memperoleh manfaat dari program ini baik dalam aspek pengetahuan maupun teknis, sehingga mereka dapat mempersiapkan media pembelajaran inovatif sebagai dukungan untuk pembelajaran di kelas.



Gambar 4. Sesi foto Bersama workshop terakhir dan evaluasi kegiatan pelatihan

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pengamatan penulis, terlihat bahwa partisipasi guru di SD Negeri 75 Kota Bengkulu sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan yang diadakan di sekolah, yang mengindikasikan bahwa kesadaran guru untuk berperan aktif dalam memaksimalkan kegiatan workshop. Aktifnya partisipasi ini mencerminkan pentingnya peningkatan kesadaran dan keterlibatan guru dalam berbagai kegiatan yang bertujuan untuk memaksimalkan peran

sekolah sebagai pusat kegiatan belajar mengajar .

Kehadiran mahasiswa KKN MBKN lingkaran kampus tersebut membawa dampak positif yang signifikan terhadap partisipasi dewan guru dalam kegiatan workshop. Sebelumnya, kegiatan workshop cenderung tidak berjalan dan hanya melibatkan sebagian kecil guru. Namun, setelah mahasiswa KKN MBKM lingkaran kampus terlibat, terlihat peningkatan partisipasi yang jelas. Program-program seperti Canva, chat gpt, flip book, dan brain teks berhasil menarik minat yang sebelumnya kurang berpartisipasi. Perubahan ini menunjukkan bahwa mahasiswa KKN MBKM berhasil mendorong guru untuk lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan workshop, serta untuk meningkatkan kualitas Kegiatan pembelajaran di sekolah.

Penelitian selanjutnya, disarankan untuk memperluas analisis dengan membandingkan SD Negeri 75 Kota Bengkulu dengan SD lain yang memiliki situasi serupa. Dalam workshop konten digital ini semoga dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi keterlibatan dewan guru dalam pengaplikasian seperti canva, braintext, chat Gpt, dan flip book. Selain itu penting melibatkan berbagai substansi seperti kepala sekolah dan salah satu dewan guru untuk mendapatkan perspektif yang beragam, penelitian juga dapat memperdalam analisis dampak penggunaan aplikasi konten digital terhadap aspek proses pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat membantu mengembangkan strategi pemberdayaan workshop yang lebih efektif, aktif, dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh dewan guru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan workshop di SD Negeri 75 Kota Bengkulu melalui program KKN berbasis MBKM Lingkaran Kampus. Keberhasilan implementasi program ini tidak lepas dari dukungan, kerjasama, dan partisipasi dari setiap individu dan kelompok di komunitas ini.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah menyumbangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mewujudkan kegiatan workshop yang telah memberikan dampak positif bagi seluruh pihak yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Afianti, D. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Beno, J., Silen, A., & Yanti, M. (2022). 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析. *Brazilian Dental Journal*, 33(1), 1–12.
- Dewi, L., Emilzoli, M., Hernawan, A. H., Rullyana, G., Hanoum, R. N., Priandani, A. P., ... & Suwandi, M. F. K. (2025). Menjembatani kesenjangan digital: Pentingnya pelatihan

- guru dalam mengembangkan konten pembelajaran digital. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 10(1), 72–84.
- Haris, D. D., & Lamada, M. S. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis website Canva untuk menarik minat belajar siswa di UPT SD Negeri 30 Binamu. *INTEC Journal: Information Technology Education Journal*, 3(1), 14–18.
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852.
- Herniyastuti, & Abdul Kadir. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SD. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94.
- Kartika, M. D. (2024). Penggunaan media pembelajaran Canva pada pembelajaran tematik siswa di sekolah dasar. *IJEDUCA*, 1(2), 70–80.
- 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), 275–281.
<https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Purnamasari, D., Sulastri, A., & Dwijayanti, R. (2022). Penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan pemahaman materi IPA siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 112–120.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
<https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putra, L. D., & Pratama, S. Z. A. (2023). Pemanfaatan media dan teknologi digital dalam mengatasi masalah pembelajaran. *Journal Transformation of Mandalika*, 4(8), 323–329. <https://doi.org/10.37287/jtm.v4i8.XXXX> (gantilah dengan DOI yang benar jika tersedia)
- Saputri, R. E., Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi aplikasi Canva sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10.
- Sari, M. A., & Utami, R. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital interaktif di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan Dasar*, 5(1), 23–29.
- Wahyuti, T. (2023). *Produksi konten digital*. PT Rekacipta Proxy Media.
- Wijoyo, H., Haudi, H., Ariyanto, A., Sunarsi, D., & Akbar, M. F. (2020). Pelatihan pembuatan konten digital marketing dalam meningkatkan kompetensi mahasiswa (pengabdian kepada masyarakat kerjasama antar kampus). *Ikra-Ith Abdimas*, 3(3), 169–175.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257.
<https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>