

**PELATIHAN GURU MIN-1 KOTA PALANGKA RAYA  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MEDIA  
PEMBELAJARAN**

***TRAINING FOR MIN-1 TEACHERS IN PALANGKA RAYA CITY USING  
THE CANVA APP FOR LEARNING MEDIA***

**Rommi Kaestria<sup>1)</sup>, Muhammad Erfan<sup>2)</sup>, Hafiz Riyadli<sup>3)</sup>, Elok Faiqotul Himmah<sup>4)</sup>, Arliyana<sup>5)</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Palangka Raya

<sup>4</sup>Program Studi Teknik Informatika, STMIK Palangka Raya

<sup>5</sup>Program Studi Manajemen Informatika, STMIK Palangka Raya

<sup>1</sup>Email: rokafordev@gmail.com

*Naskah diterima tanggal 18-08-2025, disetujui tanggal 13-02-2026 dipublikasikan tanggal 22-04-2026*

**Abstrak:** Era Society 5.0 menuntut guru memiliki kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran digital yang interaktif. Namun, observasi di MIN 1 Kota Palangka Raya menunjukkan guru masih mengandalkan metode konvensional karena keterbatasan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva. Hal ini berpotensi membatasi inovasi pembelajaran dan menurunkan motivasi siswa. Untuk mengatasi masalah ini, telah dilaksanakan pelatihan aplikasi Canva bagi para Guru di MIN 1 Kota Palangka Raya. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang efektif. Metode yang digunakan mencakup pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan, serta dievaluasi melalui *self assessment* sebelum dan sesudah pelatihan. Hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan peserta. Skor *self assessment* sesudah pelatihan menunjukkan kenaikan substansial, di mana peserta mampu membuat akun Canva, mengedit template, serta merancang poster dan presentasi interaktif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva.

**Kata Kunci:** Pelatihan; canva; media pembelajaran digital; guru.

**Abstract:** *The Society 5.0 era demands that teachers be competent in creating interactive digital learning media. However, observations at MIN 1 Palangka Raya City show that teachers still rely on conventional methods due to limited skills in utilizing design applications such as Canva. This situation has the potential to limit learning innovation and reduce student motivation. To address this issue, Canva application training was conducted for teachers at MIN 1 Palangka Raya City. This community service program aims to improve teachers' skills in creating effective digital learning media. The methods used included training, hands-on practice, and mentoring and were evaluated through pre- and post-self assessment. The results showed a significant increase in participants' understanding and skills. Post-self assessment scores showed substantial increases, with participants able to create Canva accounts, edit templates, and design interactive posters and presentations.*

*Overall, this training successfully improved teachers' digital literacy and competence in utilizing Canva.*

**Keywords:** *Training; canva; digital learning medium; teacher.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi secara mendasar telah mengubah perilaku masyarakat dan paradigma belajar-mengajar di kelas (Made et al., 2024). Hal ini menuntut guru di era Society 5.0 untuk memiliki keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran digital yang lebih interaktif dan menarik (Sari et al., 2023). Sayangnya, kondisi di lapangan saat ini, khususnya di MIN 1 Kota Palangka Raya, menunjukkan bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Kondisi ini dinilai kurang relevan bagi siswa yang terbiasa dengan teknologi, sehingga dapat mengurangi daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Hasil wawancara terhadap beberapa guru di madrasah tersebut menunjukkan bahwa mayoritas guru memiliki keterbatasan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi desain grafis untuk keperluan pembelajaran. Guru merasa kesulitan dalam membuat materi ajar yang menarik dan berbasis digital karena kurangnya pemahaman terhadap aplikasi seperti Canva. Padahal, Canva telah dikenal luas sebagai aplikasi berbasis web yang efektif untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti infografis, presentasi, poster, (Purba & Harahap, 2022), (Averta et al., 2024) dan materi desain pesan pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Putra et al., 2023), (Azqia et al., 2025).

Pemanfaatan Canva tidak hanya membantu guru dalam merancang materi ajar yang lebih interaktif dan menarik, tetapi juga terbukti dapat meningkatkan motivasi serta prestasi belajar siswa di jenjang sekolah dasar maupun madrasah ibtdaiyah (Hapsari & Zulherman, 2021), (Sari et al., 2023). Selain itu, efektivitas penggunaan Canva dalam pembelajaran bahasa dan IPA juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menunjukkan kemudahan guru dalam menyampaikan materi (Hidayatil Fitri et al., 2022), (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Kegiatan serupa telah terbukti berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan

kreativitas guru (Ramadhan et al., 2025) dalam membuat media pembelajaran yang inovatif (Purba & Harahap, 2022), (Sadriani et al., 2023).

Di sisi lain, MIN 1 Kota Palangka Raya ini memiliki visi yaitu menciptakan siswa yang unggul dalam prestasi dan menguasai IPTEK. Oleh karena itu, pelatihan ini menjadi salah satu solusi strategis untuk mewujudkan visi madrasah tersebut. Dengan melatih para guru untuk menguasai teknologi dalam pengajaran, madrasah secara tidak langsung sedang menyiapkan siswa untuk juga menguasai IPTEK.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital yang kreatif dan efektif. serta memberikan pengalaman langsung dalam mengimplementasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman dasar tentang aplikasi Canva, dan pembuatan media pembelajaran seperti presentasi interaktif, poster, dan lembar kerja interaktif dengan Canva, dengan pendekatan praktik langsung dan pendampingan oleh Tim Pengabdian. Dengan solusi ini, guru diharapkan dapat secara mandiri membuat media pembelajaran yang kreatif dan efektif dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pengajaran serta motivasi belajar siswa di MIN 1 Kota Palangka Raya.

## **METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis untuk mengatasi permasalahan guru di MIN 1 Kota Palangka Raya. Solusi utama yang ditawarkan adalah pelatihan intensif penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan dengan metode ceramah, praktik, dan tanya jawab. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan tiga tahapan yaitu:

### **1. Tahap Persiapan**

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi langsung dengan pihak MIN 1 Kota Palangka Raya untuk mendapatkan izin dan menentukan jadwal pelatihan serta survei melalui kuesioner untuk seluruh guru. Survei ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan guru dalam pengajaran, penggunaan teknologi dalam pengajaran, dan pengalaman menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil survei tersebut kemudian menjadi dasar bagi Tim

Pengabdian untuk menyusun perencanaan kegiatan dan menentukan materi pelatihan. Persiapan materi oleh Tim Pengabdian yaitu dengan menyusun modul pelatihan, materi presentasi, dan media pendukung yang relevan dengan kebutuhan guru. Untuk kelancaran kegiatan, Tim Pengabdian juga memastikan ketersediaan fasilitas seperti proyektor, laptop dan koneksi internet yang memadai.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan sesuai dengan yang telah direncanakan. Kegiatan dilaksanakan di MIN 1 Kota Palangka Raya yang berlokasi di Jl. R.A. Kartini No.4, Kelurahan Langkai, Kecamatan Pahandut, Kota Palangka Raya dan dibuka secara langsung oleh Kepala MIN 1 Kota Palangka Raya. Sebelum pelatihan dimulai, seluruh peserta mengerjakan tes awal (*pre-test*) untuk mengukur pemahaman dasar mengenai materi yang akan disampaikan. Selanjutnya pelatihan diawali dengan penyampaian materi secara terstruktur oleh Tim Pengabdian, yang mencakup materi pengenalan Canva, fitur-fitur pada Canva serta fungsinya. Peserta juga melakukan praktik membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva. Pendampingan peserta secara individu oleh Tim Pengabdian dilakukan guna memastikan setiap peserta memahami dan dapat mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh.

## 3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui instrumen penilaian mandiri sebelum dan sesudah pelatihan (*pre-post self-assessment*). Instrumen ini terdiri dari 10 butir pernyataan dari skala 1–10 dimana peserta mengevaluasi tingkat pemahaman dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan fitur-fitur Canva sebelum dan sesudah pelatihan berlangsung.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini berlangsung selama satu hari dengan melibatkan Tim Pengabdian yang terdiri dari lima orang dosen dan dibantu oleh tiga orang mahasiswa. Jumlah peserta kegiatan ini adalah sebanyak 27 orang yang merupakan

Guru MIN 1 Kota Palangka Raya. Kegiatan dibuka secara langsung oleh Kepala MIN 1 Kota Palangka Raya seperti tampak pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pembukaan Kegiatan Pelatihan oleh Kepala MIN 1 Kota Palangka Raya

Hasil dan luaran kegiatan ini diuraikan sebagai berikut:

## 1. Pengenalan Aplikasi Canva

Sebagai awal pelatihan ini adalah pengenalan aplikasi Canva, pembuatan akun, serta eksplorasi antarmuka dan *template* pada Canva. Peserta juga dikenalkan dengan teknik pemilihan warna yang baik dalam membuat suatu media pembelajaran.



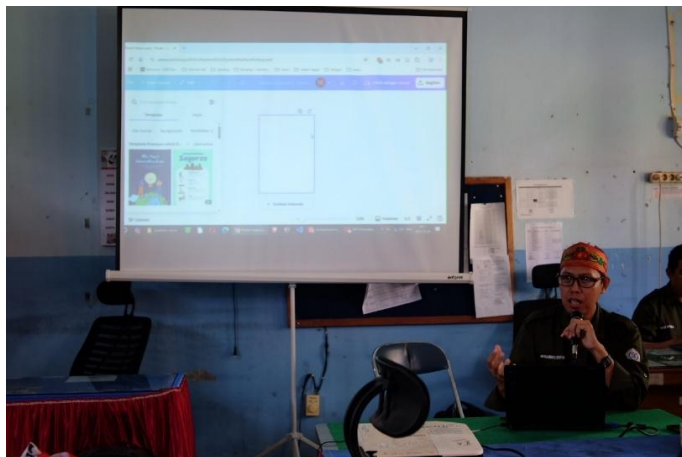
**Gambar 2.** Penyampaian Materi Pengenalan Canva

Dalam sesi pertama ini, para guru mempelajari fitur-fitur edukasi Canva, termasuk *template* siap pakai, elemen desain seperti gambar, ikon, bentuk, dan teks, serta beragam alat yang memungkinkan mereka membuat materi pembelajaran menarik seperti infografis, presentasi, dan poster, serta praktik membuat akun pada canva. Selain itu, dalam sesi ini juga para guru mendapatkan pemahaman mengenai teknik pemilihan warna yang baik yaitu

melibatkan pemahaman psikologi warna, penggunaan roda warna, dan pertimbangan kontras serta kesesuaian warna dengan tema desain yang akan dibuat, seperti tampak pada Gambar 2.

## 2. Praktik Membuat Poster dengan Canva

Materi kedua dalam pelatihan ini adalah teknik dasar pembuatan poster dengan aplikasi Canva. Tim Pengabdian memfasilitasi sesi materi yang diikuti dengan praktik langsung pembuatan poster sederhana oleh para guru dengan menggunakan template pada canva maupun desain sendiri (Gambar 3 dan Gambar 4). Untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan dapat mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan kepada siswa, guru diberikan panduan tentang cara memilih dan menggabungkan elemen desain yang sesuai, seperti gambar, ikon, bentuk, dan teks.



**Gambar 3.** Penyampaian Materi Pembuatan Poster dengan Canva



**Gambar 4.** Para Guru Praktik Membuat Poster dengan Canva

Tampak para guru antusias mengikuti sesi praktik pembuatan poster. Selama sesi berlangsung, para guru didampingi Tim Pengabdian untuk mempraktikkan materi yang disampaikan.

### 3. Praktik Membuat Presentasi Interaktif dengan Canva

Materi yang terakhir yaitu pembuatan presentasi interaktif dengan Canva. Peserta diberikan modul dan mempraktikkannya secara langsung.



**Gambar 4.** Penyampaian Materi Pembuatan Presentasi Interaktif dengan Canva

Dalam sesi yang ketiga ini, para guru diajarkan bagaimana memanfaatkan berbagai fitur seperti animasi, transisi, tautan, tombol interaktif, dan fitur interaktif serta menambahkan elemen visual seperti gambar, video, dan elemen desain lainnya untuk memperkaya presentasi.



**Gambar 5.** Praktik Membuat Presentasi Interaktif dengan Canva

Untuk meningkatkan semangat, motivasi, dan fokus para guru dalam mengikuti pelatihan ini, Tim Pengabdian memberikan *ice breaking* di setiap

pergantian sesi. Seperti tampak pada Gambar 6, para guru bersemangat dan antusias mengikuti *ice breaking* ini.



Gambar 6. Suasana Saat *Ice Breaking*

#### 4. Tanya Jawab dan Diskusi

Para guru diberikan kesempatan untuk bertanya lebih mendalam seputar penggunaan aplikasi Canva. Diskusi dilakukan agar pemahaman konsep dan keterampilan teknis guru dapat diperdalam secara efektif, sehingga setiap kendala yang muncul selama praktik dapat segera diatasi.

#### 5. Evaluasi

Efektivitas pelatihan ini tercermin dari pergeseran skor penilaian mandiri peserta yang secara konsisten mengalami kenaikan pada seluruh aspek yang diuji. Perbandingan hasil penilaian mandiri tersebut disajikan secara rinci dalam Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Hasil *Self -Assessment* Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Pernyataan	Sebelum	Sesudah
Saya memahami fungsi Canva dalam pembelajaran digital	Mayoritas peserta menilai dirinya di rentang nilai 1 – 5 (59.4%), sedikit di atas 7	Sebanyak 64.9% peserta memberi nilai 8, sisanya nilai 7 – 10.
Saya memahami cara membuat akun Canva dan login secara mandiri	Mayoritas peserta (>60%) menilai dirinya di rentang skor 1 – 5	Mayoritas (97.3%) naik ke skor 7 – 10
Saya memahami struktur dan bagian-bagian antarmuka ( <i>interface</i> ) Canva	Mayoritas peserta (67.5%) menilai dirinya di rentang skor 1 – 5	Mayoritas skor 7 – 10, dengan puncak skor 8 (35.1%) dan skor 9 (21.6%).
Saya memahami cara memilih dan menyesuaikan template	59.4% menilai dirinya di rentang 1 – 5 dan hanya	Sebagian besar peserta (40.5%) menilai dirinya

<b>Pernyataan</b>	<b>Sebelum</b>	<b>Sesudah</b>
Canva sesuai kebutuhan media ajar	18,9% peserta yang percaya diri menilai dirinya di skor 8	di skor 8, dan >25% lainnya bahkan menilai 9-10.
Saya memahami cara mengedit teks, gambar, dan elemen desain dalam Canva	54% peserta menilai dirinya di rentang skor 1 – 5 dan hanya 18,9% yang percaya diri menilai dirinya di skor 8	54,1% peserta memberi skor 8, sisanya 7 – 10.
Saya memahami langkah-langkah pembuatan poster pembelajaran menggunakan Canva	Mayoritas peserta (72,9%) menilai dirinya di skor <7	45,9% peserta memberi skor 8, bahkan 27% lainnya memberi skor 9.
Saya memahami prinsip desain sederhana untuk membuat poster pembelajaran yang efektif	Mayoritas peserta (86,4%) menilai dirinya di skor <7	Skor 8 menjadi yang paling dominan (45,9%), sisanya 5 – 10.
Saya memahami proses pembuatan presentasi interaktif menggunakan Canva	Mayoritas peserta (67,5%) menilai dirinya di rentang skor 1 – 5	5,4% peserta menilai dirinya di skor 6, 27% di skor 7, 43,2% di skor 8 dan 18,9% menilai dirinya di skor 9.
Saya memahami cara menambahkan animasi, tautan, dan elemen interaktif dalam presentasi Canva	Mayoritas peserta (67,5%) menilai dirinya di rentang skor 1 – 5	Skor tertinggi di angka 8 (45,9%) dengan hampir semua peserta berada di rentang 7 – 10.
Saya memahami proses menyimpan, mengunduh, dan membagikan desain Canva dalam berbagai format.	Mayoritas peserta (70,2%) menilai dirinya di rentang skor 1 – 5	Mayoritas peserta (45,9%) di skor 8, sisanya di rentang skor 4 – 10.

Berdasarkan hasil analisis *self-assessment* terhadap sepuluh aspek pemahaman peserta (Tabel 1), dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan Canva ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Peningkatan terlihat secara konsisten pada setiap aspek yang diukur, mulai dari pemahaman dasar mengenai fungsi Canva, antar muka, penggunaan template, pengeditan elemen desain, hingga fitur lanjutan seperti animasi dan penyimpanan desain. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta berada pada kategori pemahaman rendah hingga sedang. Namun, setelah pelatihan, mayoritas peserta menilai dirinya berada pada kategori tinggi, dengan dominasi skor 7 hingga 10 pada seluruh indikator. Praktik langsung dan pendampingan individu yang dilakukan

selama pelatihan terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menguasai Canva secara efektif.

Peningkatan keterampilan guru dalam menyusun elemen interaktif dan animasi di Canva membuka peluang bagi terciptanya materi ajar yang lebih dinamis. Hal ini sejalan dengan temuan (Hapsari & Zulherman, 2021) yang menyatakan bahwa visualisasi yang menarik dalam media pembelajaran berbasis Canva berpengaruh secara positif terhadap efektivitas proses belajar di kelas.

### **KESIMPULAN**

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva di MIN 1 Kota Palangka Raya telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan para guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan efektif. Hasil evaluasi melalui penilaian mandiri (*self-assessment*) menunjukkan peningkatan pemahaman yang konsisten pada sepuluh aspek yang diukur. Guru yang sebelumnya dominan menggunakan metode konvensional kini memiliki kepercayaan diri yang tinggi (skor 7 hingga 10) dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva. Peningkatan ini mencakup kemampuan dalam membuat akun canva dan mengedit template, memahami struktur antarmuka, prinsip-prinsip desain, dan fitur-fitur interaktif, hingga membuat poster dan presentasi interaktif. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pengalaman belajar siswa di MIN 1 Kota Palangka Raya.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih disampaikan kepada STMIK Palangka Raya atas pendanaan kegiatan ini, serta kepada MIN 1 Kota Palangka Raya atas kerjasama yang terjalin dengan baik. Penulis juga memberikan penghargaan khusus kepada mahasiswa pendamping, Zetrian Aulia Sabladipa, Justin Daniel, dan Revinadiya Pitaloka, yang telah berperan aktif dalam membantu teknis pelaksanaan kegiatan ini.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Averta, S. O., Putri, R. A., Malika, F. F., Fajar, M. A., & Rienovita, E. (2024). Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreatifitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif : Analisis Bibliometrik Dengan Metode Prisma. *EDUTECH*, 23(2), 189–201. <https://doi.org/10.17509/e.v23i2.69007>
- Azqia, L., Efrianti, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang*. 5(2), 356–364. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hidayatil Fitri, F., Mudinillah, A., Batusangkar, N., & Tinggi Agama Islam Al-Hikmah Pariangan Batusangkar, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SD/MI* (Vol. 2, Issue 2).
- Made, N., Sviri, F. D., & Arlinayanti, K. D. (2024). Perubahan Paradigma Pendidikan Melalui Pemanfaatan Teknologi di Era Global. *Jayapangus Press Metta: Jurnal Ilmu Multidisiplin*, 4. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/metta>
- Purba<sup>1</sup>, Y. A., & Harahap, A. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu*. 06(02), 1325–1334.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Ramadhan, S., Arief Hidayatullah, A., Nurjanah, I., Rochmania, A., Ilmu Komunikasi, P., Bisnis, F., & dan Ilmu Sosial, H. (2025). *Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Candi* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.62335>
- Sadriani, A., Manda, D., & S. K, E. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru di SD Negeri Pampang. *Panrita Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 32. <https://doi.org/10.56680/pijpm.v2i1.46555>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>