

Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Merancang Modul Pembelajaran yang Inovatif

Desrina Hardianti*¹, Fitria Lestari², Noprisa³, Dwi Desmayanasari⁴, Suryatul Aini Asyhara⁵, Deni Efendi⁶, Lintang Fitra Utami⁷, Chika Rahayu⁸

^{1,7,8} Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Lampung

^{2,3,4,5,6} Pendidikan Matematika, FKIP Universitas Muhammadiyah Lampung

*e-mail: hardiantidesrina@fkip.unila.com

Abstract

A good learning module will certainly help increase students' interest in learning and help students understand concepts. One application that teachers can use is the Canva application. Canva is a web-based graphic design platform that allows users to easily create various kinds of visual works, such as posters, presentations, infographics, social media, and learning modules. In today's digital era, students tend to be more responsive to visual, concise, and creative materials. Canva helps teachers create innovative open modules that can increase students' appeal and understanding of the material. The purpose of this community service (PkM) is to help teachers improve their skills in using Canva. This activity was carried out at MAN 1 Pesawaran and involved 40 participants. The stages in this activity are (1) pre-training stage, (2) Implementation of training, (3) Reporting, and (4) Follow-up. The results of this training are learning modules compiled using Canva. Based on the results of the Wilcoxon Associated-Samples test, it was concluded that significantly, teachers' understanding of using Canva to compile learning modules after participating in the training was better than before participating in the training. Therefore, it is necessary to have a termination activity for this training to ensure that teachers can compile learning modules on other materials.

Keywords: Training, Canva, Innovative Learning Modules, Mathematics Learning, Indonesian Language Learning

Abstrak

Modul pembelajaran yang baik tentunya akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru adalah aplikasi canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai macam karya visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, hingga modul pembelajaran. Di era digital saat ini, siswa cenderung lebih responsif terhadap materi yang visual, ringkas, dan kreatif. Canva membantu guru menyusun modul ajar yang inovatif dan dapat meningkatkan daya tarik serta pemahaman siswa terhadap materi. Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah untuk membantu guru dalam meningkatkan keterampilan untuk menggunakan canva. Kegiatan ini dilaksanakan di MAN 1 Pesawaran dan melibatkan 40 peserta. Tahapan dalam kegiatan ini adalah (1) tahap pra pelatihan, (2) Pelaksanaan pelatihan, (3) Pelaporan, dan (4) Tindak lanjut. Hasil dari pelatihan ini adalah modul pembelajaran yang disusun menggunakan canva. Berdasarkan hasil uji Related-Samples Wilcoxon menyimpulkan bahwa secara signifikan, pemahaman guru dalam menggunakan canva untuk menyusun modul pembelajaran setelah mengikuti pelatihan lebih baik dari pada sebelum mengikuti pelatihan. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan keberlanjutan dari pelatihan ini untuk memastikan bahwa guru dapat menyusun modul pembelajan pada materi lainnya.

Kata kunci: Pelatihan, Canva, Modul Pembelajaran Inovatif, Pembelajaran Matematika, Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan (Putra et al., 2023). Guru diharapkan mampu memanfaatkan berbagai media digital untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di kelas. Sebagai fasilitator, guru dituntut untuk mampu merancang modul pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk peserta didik. Modul yang baik tentunya akan membantu meningkatkan minat belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep (Lastri, 2023; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam merancang modul ajar adalah aplikasi canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat berbagai macam karya visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, hingga modul pembelajaran (Ismail et al., 2023; oktavia et al., 2024). Dengan Canva, guru dapat membuat modul pembelajaran yang lebih menarik secara visual, meningkatkan keterlibatan siswa, serta memperjelas konsep-konsep abstrak melalui penggunaan gambar, diagram, infografis, dan elemen visual lainnya. Penggunaan canva dalam menyusun modul pembelajaran terbukti efektif untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi (Helmi et al., 2023; Lestari et al., 2024).

Namun, meskipun Canva menawarkan berbagai kemudahan, dalam praktiknya masih ditemui sejumlah permasalahan yang menghambat optimalisasi penggunaannya dalam merancang modul pembelajaran. Banyak guru yang belum maksimal memanfaatkan aplikasi canva karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan teknologi (Mayasari et al., 2023). Guru cenderung belum familiar dengan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva dan lebih sering menggunakan modul berbasis teks sederhana. Jika guru tidak mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, maka potensi terjadinya penurunan motivasi belajar dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran akan meningkat.

Mengacu pada berbagai permasalahan tersebut, dibutuhkan adanya program pelatihan yang terstruktur dan berkelanjutan untuk membekali guru dengan keterampilan mendesain modul pembelajaran berbasis Canva. Pelatihan pemanfaatan Canva relevan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang saat ini tengah digalakkan oleh pemerintah. Kurikulum ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyusun materi ajar yang kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (Kemdikbudristek, 2022). Modul pembelajaran berbasis Canva dapat menjadi salah satu solusi konkret untuk memenuhi kebutuhan ini, dengan memberikan ruang yang lebih luas bagi integrasi konteks lokal, penguatan karakter, serta pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif (Christiani et al., 2024; oktavia et al., 2024).

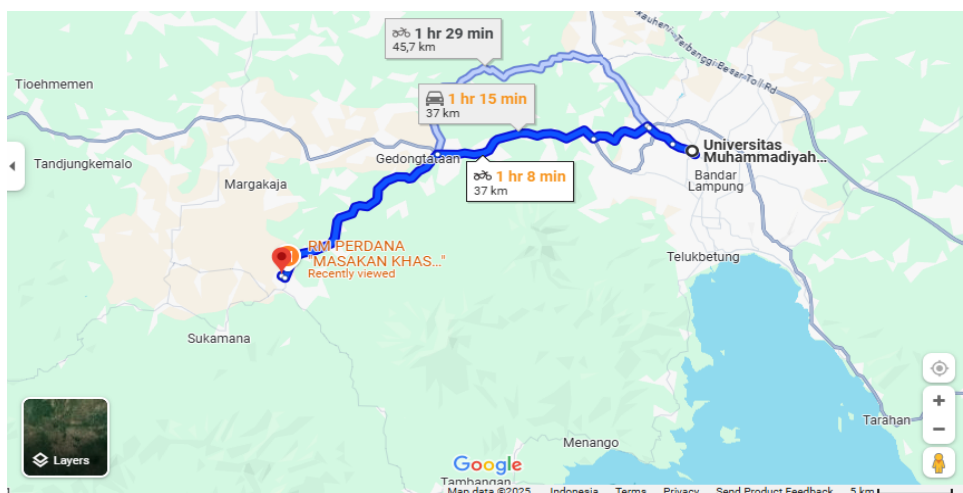
Pelaksanaan pengabdian dilakukan di MAN 1 Pesawaran yang berlokasi di Gunung Sugih, Kedondong, Kabupaten Pesawaran.



Gambar 1. Tampak Depan MAN 1 Peasawaran

MAN 1 Pesawaran memiliki sarana dan prasarana yang relatif telah memadai dan mendukung pembelajaran dimana sudah terdapat ruang kepala sekolah, ruang bimbingan konseling, ruang tata usaha, ruang guru, perpustakaan, laboratorium IPA, laboratorium komputer, mushola dan ruang kelas yang nyaman serta fasilitas olahraga, dengan tenaga pengajar beserta staf tata usaha. Adapun peta lokasi dengan mitra dapat terlihat pada gambar 2. Jarak Kampus 1

Universitas Muhammadiyah Lampung yang beralamat di jalan Z. A. Pagar Alam Labuhan Ratu Bandar Lampung dengan lokasi mitra sasaran adalah 37km.



Gambar 2. Peta Lokasi MAN 1 Pesawaran

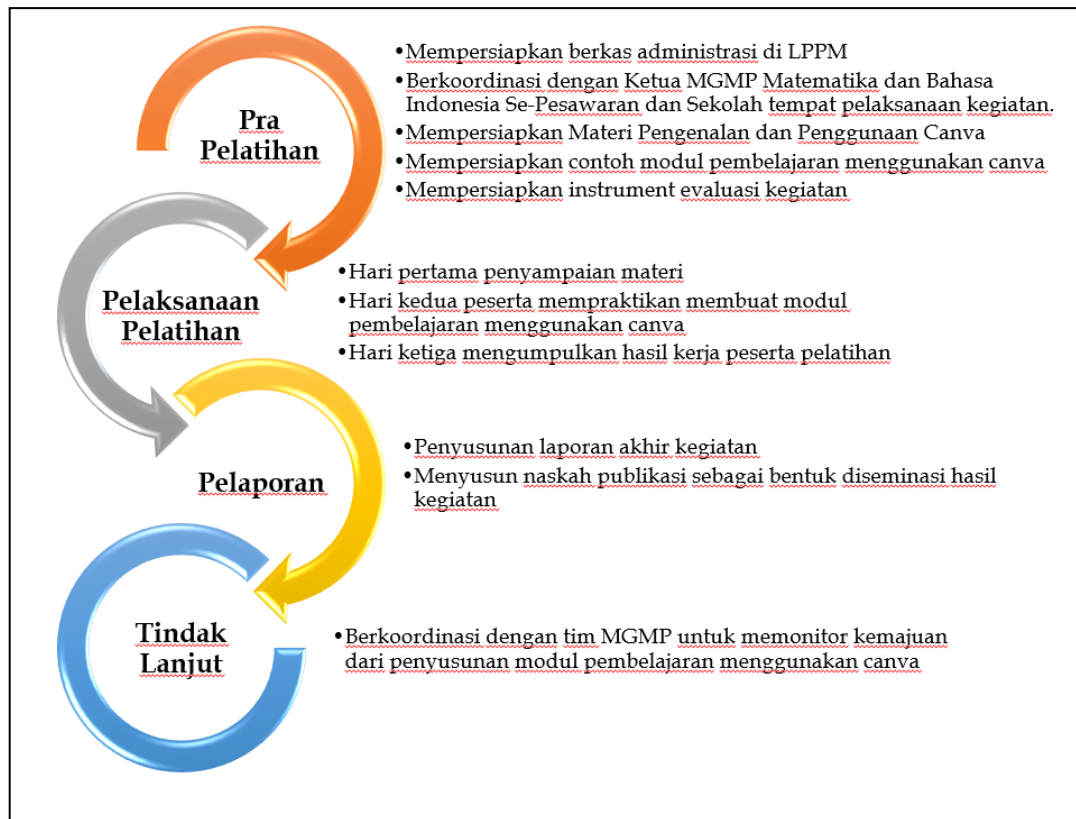
Sejalan dengan misi dan tujuan MAN 1 Pesawaran yaitu meningkatkan profesionalisme guru dan kompetensi tenaga kependidikan, membangun siswa yang kreatif, inovatif, kompetitif dan disiplin serta mengoptimalkan proses pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga terwujudnya proses dan hasil pembelajaran yang optimal. Oleh karena itu, menunjang upaya peningkatan mutu pendidikan, serta mengoptimalkan tanggung jawab sosial dengan menciptakan hubungan yang harmonis sesama siswa, guru dan masyarakat, maka pelaksanaan dari kegiatan pengabdian ini akan mendukung tercapainya misi dan tujuan MAN 1 Pesawaran.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan dan yang telah diuraikan terdapat dua permasalahan utama yaitu (1) metode mengajar yang masih menggunakan metode ceramah dirasa membosankan sehingga kegiatan belajar menjadi pasif dan siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, (2) pemanfaatan teknologi yang kurang dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan kendala-kendala tersebut dapat dilihat bahwa guru memerlukan pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Meskipun Canva menawarkan berbagai peluang untuk inovasi pembelajaran, akan tetapi pemanfaatannya dalam merancang modul pembelajaran masih menghadapi berbagai tantangan, mulai dari keterbatasan kompetensi teknis guru, pemahaman prinsip desain pembelajaran yang masih kurang, hingga minimnya program pelatihan yang relevan. Oleh karena itu, pelatihan pemanfaatan Canva untuk merancang modul pembelajaran yang inovatif menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas pendidikan di era digital sekarang ini.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dikemas dalam bentuk pelatihan dengan tujuan untuk membantu guru dalam meningkatkan keterampilan untuk menggunakan canva dalam pembuatan modul pembelajaran yang lebih inovatif. Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Menyusun Modul Pembelajaran yang Inovatif dilaksanakan di MAN 1 Pesawaran, Lampung. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 05-07 Desember 2023. Peserta dalam pelatihan ini sebanyak 40 orang guru yang tergabung dalam Forum MGMP Matematika dan MGMP Bahasa Indonesia MA Se-Pesawaran.

Pelatihan dilaksanakan berdasarkan surat permohonan No. 007/MGMP.MTK/XI/2023. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *training*/pelatihan terkait dengan IPTEKS dalam hal ini menggunakan aplikasi Canva sebagai teknologi untuk menyusun modul ajar. Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tiga tahap, yaitu (1) tahap pra-pelatihan, (2) tahap pelaksanaan pelatihan, (3) pelaporan, (4) tindak lanjut. Rincian pelaksanaan dari setiap tahapan kegiatan dapat dilihat pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 3. Tahapan Kegiatan Pelatihan

Pesatnya perkembangan IPTEKS yang terjadi di dunia pendidikan dan kerangka kurikulum Merdeka belajar yang berlaku saat ini, memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan pelatihan pemanfaatan canva seperti ini pada kelompok guru lainnya, tidak hanya guru Matematika dan Bahasa Indonesia. Canva yang dapat membantu guru dalam menyediakan modul pembelajaran yang menarik sangat berpotensi untuk diajarkan.

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini dilihat dari hasil kerja peserta dalam menyusun modul ajar dan pemahaman guru terhadap penggunaan canva diukur menggunakan teknik angket. Angket diberikan sebelum melakukan kegiatan dan setelah kegiatan dilaksanakan. Data pemahaman dan keterampilan peserta terhadap aplikasi Canva berikutnya dianalisis menggunakan uji *Related-Samples Wilcoxon Signed Rank* dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 25*. Uji *Related-Samples Wilcoxon Signed Rank* digunakan karena data yang diperoleh merupakan data berskala ordinal. Uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan lebih baik dari pada sebelum mengikuti pelatihan. H_0 : Pelatihan penggunaan canva dalam merancang modul pembelajaran tidak mempengaruhi pemahaman dan keterampilan peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva. H_a : Pelatihan penggunaan canva dalam merancang modul pembelajaran mempengaruhi pemahaman dan keterampilan peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva. Kriteria ujinya adalah tolak H_0 apabila *Asymp. Sig (2-tailed)* < 0,05.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PkM ini dikemas dalam bentuk kegiatan pelatihan, melalui kombinasi teori dan praktik langsung. Tujuan dari kegiatan ini adalah memfasilitasi guru dalam memahami penggunaan canva dalam menyusun modul pembelajaran. Kegiatan pelatihan "Pemanfaatan Canva dalam Merancang Modul Pembelajaran yang Inovatif" diselenggarakan di MAN 1 Pesawaran pada tanggal 5–7 Desember 2023. Kegiatan pelatihan ini berhasil dilaksanakan dengan baik dan lancar. Pelatihan diikuti 40 guru anggota Forum MGMP Matematika dan MGMP

Bahasa Indonesia MA se-Pesawaran. Pelatihan ini terdiri dari sesi pengenalan fitur Canva pada hari pertama dan praktik pembuatan modul ajar pada sesi selanjutnya. Sebagaimana yang telah direncanakan, hari pertama sesi pertama difokuskan pada pemaparan dasar penggunaan Canva, sedangkan sesi kedua peserta langsung mempraktikkan pembuatan modul pembelajaran menggunakan platform tersebut.

Pada hari pertama, peserta diberikan angket untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan dalam menggunakan canva dan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang pengenalan aplikasi canva dan bagaimana penggunaannya. Materi pengenalan aplikasi canva diberikan dengan tujuan untuk memastikan bahwa setiap peserta mengetahui fitur apa saja yang terdapat dalam canva dan bagaimana kegunaannya. Berikutnya dilanjutkan dengan memberikan contoh bagaimana menggunakan aplikasi canva dalam menyusun modul pembelajaran. Peserta pelatihan sangat antusias dalam mendengarkan dan memperhatikan materi yang disampaikan. Hal ini dikarenakan tema PkM kali ini sangat relevan dengan implementasi kurikulum Merdeka yang mengutamakan untuk menggunakan teknologi sebagaimana yang tercantum dalam pedoman yang diterbitkan oleh Kemdikbud RI (Kemdikbudristek, 2022).

Pada hari kedua, seluruh peserta pelatihan mempraktikkan penggunaan canva dalam menyusun modul pembelajaran dengan didampingi oleh tim PkM. Setiap peserta diminta untuk menentukan satu pokok bahasan yang akan diajarkan. Pada kegiatan kedua ini, antusiasme peserta lebih tinggi daripada hari pertama karena mereka dapat mengeksplorasi fitur-fitur yang terdapat dalam Canva. Peserta dapat mengkreasikan bahan-bahan yang akan diajarkan di dalam modul dengan fitur-fitur yang ada dalam Canva. Terlebih lagi, peserta bebas untuk mencari sumber yang dibutuhkan, sehingga lebih membantu dalam menyusun modul pembelajaran yang menarik. Pada hari ketiga peserta diminta untuk mengumpulkan hasil kerja secara individu dan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil kerjanya. Selain itu, peserta juga diberikan angket untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan ini. Cuplikan dari pelaksanaan kegiatan PkM dapat dilihat pada Gambar 4 berikut ini.



(a) Persiapan



(b) Pelaksanaan



Gambar 4. Pelaksanaan Pemanfaatan Canva dalam Merancang Modul Pembelajaran yang Inovatif

Sebagaimana yang sudah diuraikan dalam metode sebelumnya, keberhasilan kegiatan ini secara kuantitatif diukur dari pemahaman peserta terhadap penggunaan canva. Rekapitulasi hasil uji dan analisis dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Analisis Respon Peserta Pelatihan Pemanfaatan Canva untuk Merancang Modul Pembelajaran yang Inovatif

Z	Asymp. Sig (2-tailed)	Kesimpulan
-3.038	0.002	Tolak H_0

Berdasarkan hasil uji *Related-Samples Wilcoxon Signed Rank* di atas, diketahui bahwa nilai $sig (1-tailed) = \frac{sig (2-tailed)}{2} = 0,001 < \alpha = 0,05$. Berdasarkan kriteria uji, hal ini menunjukkan bahwa tolak H_0 , yang artinya bahwa pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan canva dalam merancang modul pembelajaran mempengaruhi pemahaman dan keterampilan peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva. Hasil kerja peserta pelatihan dapat dilihat pada Gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Contoh Hasil Kerja Peserta Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Menyusun Modul Pembelajaran yang Inovatif

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan guru menyusun modul pembelajaran menggunakan Canva. Namun demikian masih ditemui beberapa kendala teknis dalam pelaksanaannya, diantaranya adalah (1) kurang stabilnya jaringan internet, (2) keterbatasan waktu, dimana pelatihan secara offline dilaksanakan dalam 1 hari penuh dan 2 hari berikutnya dilakukan secara daring. (3) perlu penambahan tim PkM agar pendampingan saat praktik lebih optimal. Oleh karena itu, sebaiknya dilakukan pelatihan sejenis secara berkesinambungan dan berkolaborasi dengan rekan dosen lain untuk menambah tim pendamping saat kegiatan praktik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dalam hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman dan keterampilan peserta pelatihan lebih baik secara signifikan setelah diberikan pelatihan ini. Hasil kerja peserta menunjukkan bahwa peserta telah mampu menggunakan canva

dan berbagai fitur yang tersedia. Kelebihan dari pelatihan ini adalah, pelatihan penggunaan aplikasi canva dan sebagainya sangat relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan di era digital yang berkembang sangat pesat. Kekurangan dari pelatihan ini adalah keterbatasan waktu, dimana pelatihan secara offline dilaksanakan dalam 1 hari penuh dan 2 hari berikutnya dilakukan secara daring. Oleh karena itu, saran yang dapat diberikan adalah melakukan pelatihan sejenis secara berkesinambungan, memperluas sasaran pelatihan, dan berkolaborasi dengan prodi lain atau institusi lain sehingga dapat memfasilitasi peserta pelatihan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Christiani, Y. H., Karim, A., Ratnawati, R. . E., Warneri, W., & Enawaty, E. (2024). Eksplorasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Desain Pesan Pembelajaran. *Journal on Education*, 6(4), 19895–19904. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.5785>
- Helmi, D., Partini, D., Asep, A., & Barus, C. S. A. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang. *Juni : Jurnal Masyarakat Mengabdikan Nusantara*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.144>
- Ismail, I., Rustan, N. A., & Risaldi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Dan Siswa Sdn 25 Madello Soppeng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappapoleonro*, 2(1). <https://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/view/26>
- Kemdikbudristek, (2022). Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran.
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Lestari, M., Noviyala, D., & Asyhar, R. (2024). Peran Aplikasi Canva Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Matematika. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.818>
- Mayasari, M., Djibu, R., Nurcahyati, N., Fayola, A. D., Rahmah, S., & Hakim, M. L. (2023). Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran. *Community Development Journal*, 4(4). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18518>
- Oktavia, S., Arono, & Yanti, N. (2024). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan Kurikulum Merdeka Di Madrasah Aliyah Negeri Rejang Lebong. *Jurnal Ilmiah KORPUS*, 8(2 SE-Articles), 312–325. <https://ejournal.unib.ac.id/korpus/article/view/37769>
- 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>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (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>