

## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR MENGUNAKAN CANVA BAGI GURU-GURU SMA/SMK SE-BANGKALAN MADURA

Nukmatus Syahria<sup>1</sup>, Endah Yulia Rahayu<sup>2</sup>, Agung Pramujiono<sup>3</sup>, Adiati Arum  
Pandanwangi<sup>4</sup>

<sup>1-3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas PGRI Adi Buana  
Surabaya, Indonesia

E-mail: [syahria@unipasby.ac.id](mailto:syahria@unipasby.ac.id), [endahyr@unipasby.ac.id](mailto:endahyr@unipasby.ac.id), [agungpramujiono@unipasby.ac.id](mailto:agungpramujiono@unipasby.ac.id),  
[pandanwangi.adiatiarum@gmail.com](mailto:pandanwangi.adiatiarum@gmail.com)

\* Corresponding author

---

### **Abstract**

*Through this community service program, teachers must refresh themselves in planning and using digital storytelling media in English learning. With the current conditions, every teacher should learn how to plan and use digital storytelling media in English learning. Many teachers need help understanding how to plan and use digital storytelling media in English learning on the characteristics of students and materials. Therefore, in this community service activity, the lecturers of the English Language Education Study Program at PGRI Adi Buana University Surabaya involve teachers who teach English in Public Junior High School Packages A, B, and C in Surabaya City to take part in technical guidance on the use of digital storytelling in English learning. By participating in this technical guidance, teachers can plan and use digital storytelling media in English learning according to the characteristics of students and materials in the applicable curriculum. The participants hope that this activity will always be sustainable, because the activities carried out by the Lecturer Team of the Mathematics Education Study Program at PGRI Adi Buana University Surabaya are one of the activities that support learning activities and help teachers to develop potential both based on learning and research which later can also help school accreditation.*

**Keywords:** *technology-based learning, Canva training, SMA-SMK teachers*

### **Intisari**

Penguasaan teknologi bagi guru mutlak adanya agar para guru dapat menciptakan bahan ajar yang inovatif dan kreatif. Penggunaan Canva sebagai media ajar dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mendorong siswa mencapai tujuan pembelajaran. Akan tetapi, banyak dari para guru terutama di daerah Bangkalan, Madura yang masih kesulitan dalam menggunakan Canva sebagai media ajar. Pelatihan Canva yang diadakan oleh tim Dosen Bahasa Inggris Magister Pendidikan Bahasa Inggris terhadap para guru di SMA dan SMK se-Bangkalan, Madura ini menjadi solusi terhadap permasalahan tersebut. Studi ini merupakan studi deskriptif. Partisipan studi ini adalah 41 guru Bahasa Inggris dari SMA dan SMK se-Bangkalan, Madura. Para partisipan diberikan questionnaire dan

---

hasilnya ditemukan bahwa pelatihan media ajar berbasis Canva sangat bermanfaat dan dapat meningkatkan motivasi para peserta didik.

**Kata kunci:** pembelajaran berbasis teknologi, pelatihan Canva, guru SMA-SMK

---

## PENDAHULUAN

Peserta didik merupakan salah satu aset besar bagi perkembangan sebuah bangsa. Sangatlah penting membuat para peserta didik merasa termotivasi dan senang dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, para guru hendaknya diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti yang dikemukakan oleh Aprilia et al., 2022, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu kualitas pengajar, siswa, fasilitas pembelajaran, kurikulum dan metode pembelajaran yang diterapkan, serta media pengajaran yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini guru sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran, seyogyanya mampu memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Sugiyarto et al., (2020) berpendapat bahwa penggunaan media ajar yang tepat dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan motivasi siswa serta meningkatkan prestasi belajar siswa

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, guru dapat memanfaatkan kemajuan tersebut untuk berinovasi khususnya dalam mengembangkan media pengajaran. Penggunaan media teknologi dalam hal ini dapat memotivasi siswa serta meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Cabrera-Solano et al., 2020). Menurut para ahli, media pembelajaran dapat digolongkan menjadi beberapa macam. Menurut Muladi (2012), media digolongkan menjadi tiga macam yaitu media video, media audio, dan media yang dapat bergerak. Kemudian media visual digolongkan lagi menjadi tiga yaitu gambar, grafik, dan simbol. Cahyono (2013) mengelompokkan media pembelajaran menjadi empat, yakni media cetak, media hasil teknologi audio visual, media hasil teknologi komputer, dan media gabungan hasil teknologi cetak dan komputer.

Keahlian dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi di era modern ini merupakan syarat mutlak dalam pembelajaran berbasis teknologi ini. Para guru dituntut

untuk lebih menguasai teknologi dalam pengajarannya. Pengajaran berbasis teknologi juga menuntut kreativitas para guru dalam mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna. Para guru dapat memanfaatkan aplikasi pengajaran yang memadukan gambar-gambar, video, dan audio, serta aplikasi lain seperti CANVA dalam pembelajaran. Aplikasi CANVA adalah aplikasi desain grafis yang dimanfaatkan untuk menciptakan gambar di media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Terdapat beberapa jenis- presentasi di Canva seperti presentasi pendidikan, presentasi bisnis, presentasi iklan, serta presentasi industri kreatif (Pelangi et al., 2020). Canva yang merupakan aplikasi digital praktis dipandang sebagai sebuah media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi siswa untuk menstimulasi perkembangan keterampilan kolaboratif mereka (Andriyanto et al., 2022; Fitria, 2022). Penggunaan CANVA dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas siswa serta menciptakan atmosfer kelas yang kondusif dan menyenangkan yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Christiana & Anwar, 2021).

Akan tetapi permasalahan muncul jika para guru mengalami keterbatasan memahami dan mengoperasikan kecanggihan teknologi. Seperti di beberapa sekolah di Bangkalan, Madura beberapa guru-guru SMA dan SMK mengalami kesulitan membuat media pembelajaran berbasis CANVA. Sehingga dipandang perlu untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis CANVA bagi para guru- guru di SMA dan SMK se-Bangkalan, Madura agar mereka dapat terampil mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia. Tujuan penelitian PKM ini adalah untuk mencari masalah-masalah yang dihadapi oleh para guru- guru SMA dan SMK se-Bangkalan, Madura serta menganalisa lebih lanjut dampak pelatihan Canva dalam kegiatan PKM ini terhadap peningkatan ketrampilan para guru- guru SMA dan SMK se Bangkalan, Madura dalam mengembangkan media ajar berbasis CANVA.

## **METODE**

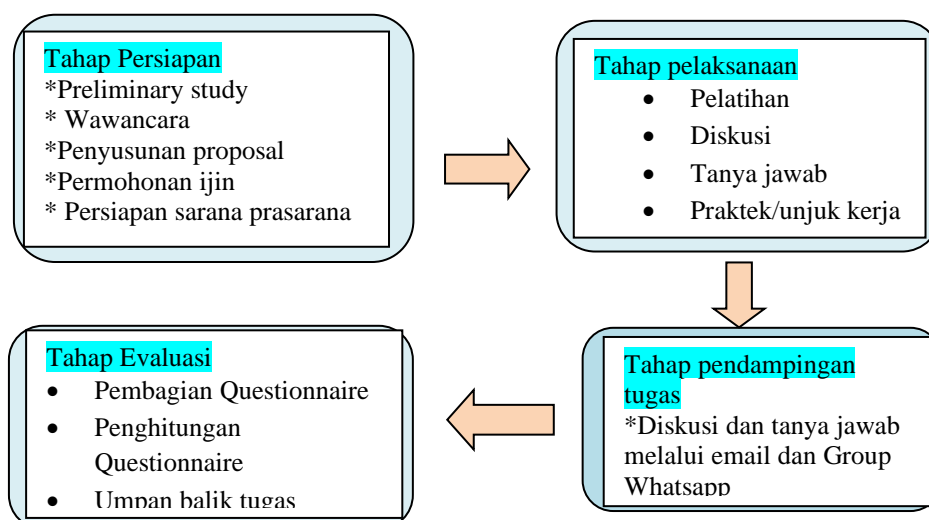
Pelaksanaan pada PKM Dosen kali ini meliputi beberapa tahapan yaitu preliminary studi, pelatihan, praktek, diskusi, tanya jawab, dan tugas. Proses kegiatan PKM didahului dengan proses persiapan yang mencakup preliminary studi. Pada tahapan ini dilakukan interview

dengan Kepala MGMP Bahasa Inggris SMA dan SMK untuk mencari pokok permasalahan yang dialami oleh para guru SMA dan SMK se-Bangkalan, Madura. Setelah ditemukan akar permasalahannya, kemudian para tim PKM Dosen membuat proposal, mengurus perijinan, serta mempersiapkan kebutuhan untuk pelaksanaan kegiatan PKM Dosen.

Pelatihan dan praktek CANVA ini dilaksanakan selama dua kali, yakni pada 19 September 2023 dan 21 Oktober 2023. Selama pelatihan, para peserta diberikan waktu untuk berdiskusi dan tanya jawab. Kegiatan PKM dengan tema “Pelatihan media ajar berbasis CANVA” diikuti oleh 41 guru SMA dan SMK se-Bangkalan bertempat di SMAN Negeri 4 Bangkalan, Madura. Pelatihan ini dilakukan secara luring dan selama pendampingan tugas para peserta dapat berkonsultasi melalui group Whatsapp.

Tahapan terakhir dari kegiatan PKM Dosen ini adalah evaluasi. Evaluasi ini dilaksanakan sebagai umpan balik tentang pelaksanaan pelatihan yang sudah terlampaui. Tahap evaluasi ini dilaksanakan dengan menyebarkan questionnaire kepada para guru untuk mengetahui opini mereka terhadap kegiatan pelatihan yang sudah berjalan dan untuk mengetahui dampak dari pelatihan ini terhadap kemampuan para guru dalam menyusun bahan ajar dengan menggunakan aplikasi CANVA.

Berikut adalah alur dari pelaksanaan PKM Dosen “Pelatihan Media Ajar Berbasis CANVA



**Gambar 1.** Diagram alir pelaksanaan kegiatan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media ajar berbasis Canva dilakukan selama 2 kali yaitu pada 19 September 2023 dan 21 Oktober 2023 dengan proses kegiatan sebagaimana terurai di bawah ini.

### *Kegiatan Tahap I*

Kegiatan yang dilaksanakan pada 19 September 2023 dilaksanakan di aula ruang kelas pertemuan SMAN 4 Bangkalan, Madura dimulai pukul 08.00 hingga 13.00. Pada tahapan ini para guru diberikan paparan tentang pengembangan modul ajar dalam kurikulum Merdeka dan pentingnya pengembangan modul ajar yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi peserta didik dan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Pemateri dari kegiatan ini adalah Dr. Agung Pramujiono, M.Pd. Diketahui dari hasil preliminary study, bahwa tingkat pemahaman para guru SMA dan SMK tentang pengembangan modul ajar dengan menggunakan teknologi masih sangatlah rendah.



**Gambar 2.** Kegiatan pelatihan pengembangan modul ajar interaktif

Para peserta guru di kegiatan pelatihan di tahap pertama ini sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Sejumlah 41 peserta hadir di pelatihan ini dan mereka sangat aktif saat proses diskusi dan tanya jawab. Pertanyaan mereka adalah seputar tips bagaimana mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan pembelajaran yang berdiferensiasi yang menarik dan bisa mengakomodir kebutuhan keseluruhan peserta didik.





**Gambar 3.** Peserta guru saat melakukan diskusi dan tanya jawab

### **Kegiatan tahap kedua**

Kegiatan ini dilakukan pada 21 Oktober 2023 pukul 08.00 -15.00 di aula SMAN 4 Bangkalan, Madura. Pada kegiatan ini disampaikan edukasi tentang pentingnya mengembangkan modul ajar berbasis teknologi, dan teknologi yang diterapkan adalah menggunakan aplikasi CANVA. Di awal acara, para peserta guru diajak berdiskusi dan tanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi saat mengembangkan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi CANVA. Terdapat beberapa penanya dan kesulitan mereka adalah tentang bagaimana cara memasukkan audio dalam CANVA, cara menambahkan gambar kedalam CANVA. Dan kebanyakan dari mereka mengatakan tidak mempunyai akun premium CANVA sehingga mereka kesulitan mendownload beberapa karakter atau fitur-fitur yang terdapat dalam CANVA dan hal ini tentunya juga menyebabkan kinerja mereka dalam mengembangkan bahan ajar menjadi tidak maksimal dikarenakan pihak sekolah juga abai terhadap permasalahan yang dihadapi oleh para guru tersebut. Seyogyanya jika pihak sekolah meminta guru berkreasi bahan ajar yang menarik dan kreatif, pihak sekolah seharusnya juga memfasilitasi para guru dalam melakukan aktivitas-aktivitas tersebut, agar kinerja mereka makin optimal dan tujuan belajar mengajar dapat dicapai dengan baik.

Kemudian materi dilanjutkan dengan presentasi pengenalan Canva oleh Dr. Nukmatus Syahria, M.Pd. Materi ini berisi tentang manfaat Canva untuk Pendidikan agar para guru dapat menciptakan materi yang menarik melalui gambar, font, grafik, audio, video animasi yang terdapat pada CANVA. Aplikasi CANVA ini juga sangat efisien sehingga guru dapat mempersingkat waktu membuat materi pembelajaran akan tetapi materi tetap menarik dan berbobot.



**Gambar 4.** Penyampaian materi tentang CANVA

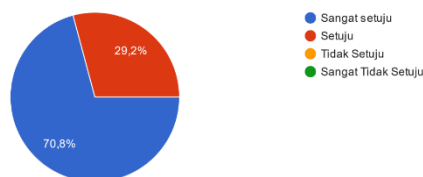
Setelah sesi pemaparan materi selesai, para peserta diajak untuk praktek secara langsung untuk membuat materi ajar dengan CANVA. Peserta guru yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 41 orang dan mereka dibagi menjadi beberapa kelompok-kelompok kecil dan mereka dibantu oleh tim mahasiswa untuk mendampingi pada saat praktek serta membantu para peserta yang mengalami kendala. Para peserta guru nampak sangat awam dengan aplikasi CANVA walaupun pihak sekolah telah memberikan instruksi kepada mereka untuk membuat bahan ajar menggunakan CANVA. Beberapa kali mereka bertanya dan beberapa dari mereka juga membutuhkan beberapa waktu lamanya untuk melanjutkan ke tahapan berikutnya. Untuk itu mereka sangat perlu didampingi dan diberikan pelatihan ini. Setelah selesai praktek, para peserta tetap diberikan pendampingan melalui Whatsapp Group ataupun email. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka menyelesaikan tugas yang diberikan setelah pelatihan, yakni tugas membuat media ajar menggunakan CANVA. Para peserta akan mendapatkan sertifikat setelah mereka mengumpulkan tugas-tugas mereka.



**Gambar 5.** Sesi praktek dan pendampingan

Sebelum acara selesai, para peserta dibagikan kuisioner untuk diisi dan mereka memberikan beberapa komentar terkait pelatihan ini. Sebanyak 70.8 % peserta berpendapat bahwa materi yang diberikan sangat bermanfaat untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang pembuatan bahan ajar Reading& Writing dengan menggunakan aplikasi CANVA.

1. Pelatihan E-Modul dengan memanfaatkan Canva ini dapat meningkatkan pemahaman saya dalam membuat E-Modul Reading & Writing lebih menarik.  
24 jawaban



**Gambar 6.** Umpan balik dari peserta pelatihan

Pada pelatihan ini diberikan contoh tentang bagaimana membuat modul ajar Reading& Writing menggunakan CANVA. Hal ini dimaksudkan agar mereka dapat langsung mengaplikasikannya kedalam pengajaran Reading & Writing. Dan menurut para peserta guru, para siswa sangat menyukai modul ajar Reading dan Writing yang mereka kembangkan dengan menggunakan aplikasi CANVA dan modul ajar tersebut dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Hal ini selaras dengan studi Utami et al., (2021) yang menunjukkan bahwa penggunaan CANVA dalam kelas Writing dapat meningkatkan partisipasi siswa dan mengembangkan skill siswa dalam Writing dan studi dari Puspita et al., (2022) di pembelajaran Reading yang berpendapat bahwa penggunaan aplikasi CANVA memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa terhadap bacaan teks informasi pada siswa kelas 5 Sekolah Dasar.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan modul ajar berbasis Canva memberikan sejumlah manfaat yang signifikan bagi para guru SMA dan SMK se- Bangkalan, Madura. Dari segi kemudahan penggunaan, Canva dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat desain tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang tinggi. Para guru dapat dengan mudah membuat modul ajar yang menarik dan informatif tanpa perlu keahlian desain yang kompleks. Aplikasi Canva juga didukung oleh visualisasi yang menarik. Canva menyediakan berbagai macam desain yang dapat meningkatkan visualisasi dalam modul ajar. Hal ini tentunya dapat membantu para guru untuk membuat materi ajar yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Aplikasi Canva sangat interaktif dan kreatif serta dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan meningkatkan daya serap materi. Dari segi efisiensi, aplikasi CANVA memungkinkan guru dapat menghemat waktu dan biaya yang biasanya diperlukan untuk menyewa ahli untuk mendesain pembelajaran secara interaktif dan inovatif. Disamping itu CANVA juga dapat diakses secara online dan banyak fiturnya tersedia secara gratis. Dalam hal meningkatkan kolaborasi di era kurikulum merdeka ini, aplikasi Canva memungkinkan kolaborasi antar guru atau dengan siswa dalam pembuatan modul ajar. Selain itu modul ajar CANVA juga mendukung untuk pembelajaran hybrid dimana siswa juga dirangsang untuk belajar secara mandiri, tidak selalu bergantung pada guru.

Melalui pelatihan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan teknologi mereka, yang merupakan aspek penting dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Guru dapat menjadi lebih mahir dalam menggunakan alat-alat digital untuk mendukung pembelajaran. Dengan memanfaatkan Canva untuk pembuatan modul ajar, para guru di Bangkalan, Madura, dapat mencapai efisiensi dan efektivitas dalam proses pengajaran mereka, sekaligus meningkatkan daya tarik pembelajaran bagi para siswa.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

1. Pihak MGMP SMA dan SMK Bangkalan, Madura
2. Kepala Sekolah SMAN 4 Bangkalan
3. Para mahasiswa Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya angkatan Gasal& Genap 2022-2023

4. LPPM Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

5. Para dosen Magister Pendidikan Bahasa Inggris Universitas PGRI Adi Buana Surabaya yang telah membantu terlaksananya acara ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, W., Bety, M., Bahtiar, R. S., & Nuryasana, E. (2022). Pengembangan Media Spingame Berbasis Powerpoint Pada. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 298. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/semnaspf/article/view/1428>
- Andriyanto, O. D., Hardika, M., & Sukarman, S. (2022). Canva as a Media for Exploration of Indonesian Tourism Knowledge in BIPA Learning. *Proceedings of the International Joint Conference on Arts and Humanities 2021 (IJCAH 2021)*, 618, 190–194. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211223.034>.
- Cahyono, K. (2013). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Web untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar (Studi Kasus di Universitas Abdurrab Pekanbaru Riau). *Jurnal Bina Praja*, 05(04), 243–252. <https://doi.org/10.21787/jbp.05.2013.243-252>
- Cabrera-Solano, P., Quinonez-Beltran, A., Gonzalez-Torres, P., Ochoa-Cueva, C. & Castillo-Cuesta, L. (2020). Enhancing EFL students' active learning by using 'Formative' on mobile devices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 15(13), 252-263. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i13.13975>
- [Christiana, E., & Anwar, K. \(2021\). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. \*Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics\*, 5\(1\), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>.](https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253)
- Fitria, T. N. (2022). Using Canva as media for English Language Teaching (ELT) in developing creativity for Informatics students'. *ELT Echo : The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58–68. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Muladi. (2012). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web pada mata pelajaran tik pokok bahasan menggunakan perangkat lunak pengolah angka. *Tekno*, September, 51–63.
- Sugiyarto, Untung, Wulandari, Yosi, & Casworo, Andi. (2020). Media pembelajaran powerpoint interaktif dalam pembelajaran daring di sekolah dasar *Jurnal Cerdas Proklamator*. 8(2) 118-123. DOI: <https://doi.org/10.37301/jcp.v0i0.44>

Utami, Yulinda; Djamdjuri & Dewi Suriyani. (2021). Students' motivation in writing class using of canva: students' perception. **Bogor English Student And Teacher (BEST) Conference**, Vol. 3, p. 153-159. ISSN 2721-0219.

Puspita, Ryan, Wardani& Rabbani , (2022). Development of Teaching Materials to Improve Reading Comprehension Skills for 5th Grade Students: Canva App Supported. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 6(2), 2022, 163-172. <http://dx.doi.org/10.32934/jmie.v6i2.442>

