



Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva di SMK Bukit Gloria Bogor

Muhammad Solehuddin¹, Deki Satria^{2*}, Muhammad Aziz Kurniawan³, Muhammad Umar Fathan Al Faruq⁴, Naila Najmi Aulia⁵, Dwitama Galih Permana⁶, Keysha Athallia Sukandar⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Sistem Informasi, Direktorat Telkom University Jakarta, Telkom University, Jakarta, Indonesia

Email: ¹msolehuddin@telkomuniversity.ac.id, ^{2*}dekisatria@telkomuniversity.ac.id,

³mazizkurniawan@telkomuniversity.ac.id, ⁴muhammadumarfathanal@student.telkomuniversity.ac.id,

⁵nailanajmiaulia@student.telkomuniversity.ac.id, ⁶dwitamagalihpermana@student.telkomuniversity.ac.id,

⁷keyshaathallias@student.telkomuniversity.ac.id

Abstract

The challenges of 21st-century education require vocational high school (SMK) teachers to possess high digital literacy in developing instructional media. However, educators at SMK Bukit Gloria Bogor still face limitations in utilizing digital technology creatively. This community service activity aims to enhance teachers' capabilities through a workshop on developing visual learning media using Canva. The implementation method follows five stages: analyzing partner problems, designing the training, developing the module, executing the workshop with assistance, and conducting evaluation. The results show that the workshop was successful and received a highly positive response. Based on Likert scale questionnaire data, the majority of participants expressed high satisfaction, finding the material easy to understand and highly relevant to their needs. The evaluation noted a limitation in duration, which was only 2 hours, suggesting an extended timeframe for future replication programs to deliver deeper material.

Keywords: Canva, Learning Media, SMK, Workshop

Abstrak

Tantangan pembelajaran pada abad 21 menuntut guru SMK untuk memiliki literasi digital tinggi dalam menyusun media pembelajaran. Namun, pendidik di SMK Bukit Gloria Bogor masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kapabilitas guru melalui lokakarya pengembangan media ajar visual menggunakan Canva. Metode pelaksanaan dilakukan melalui lima tahapan yaitu: analisis masalah, perancangan pelatihan, penyusunan modul, pelaksanaan lokakarya dengan pendampingan, serta evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hasil pengabdian menunjukkan lokakarya berjalan sukses dan mendapat respons positif. Berdasarkan data kuesioner skala Likert, mayoritas peserta sangat puas karena materi yang disajikan mudah dipahami dan sesuai kebutuhan. Evaluasi mencatat keterbatasan durasi pelatihan yang hanya berlangsung selama 2 jam, sehingga disarankan untuk memperpanjang waktu pelaksanaan pada program replikasi berikutnya agar materi dapat tersampaikan lebih mendalam.

Kata Kunci: Canva, SMK, Lokakarya, Media Pembelajaran, Pengabdian Masyarakat.

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran di sekolah menengah kejuruan (SMK). Era pembelajaran abad 21 menuntut guru tidak hanya menguasai konten materi, tetapi juga kemampuan memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan media ajar yang menarik, interaktif, dan memacu keterlibatan peserta didik (Surya & Sutopo, 2024).

Salah satu platform desain digital yang kini banyak digunakan dalam konteks pendidikan adalah Canva

for Education. Platform ini menawarkan fitur yang mendukung pembuatan bahan ajar visual dan interaktif seperti infografis, e-modul, slide presentasi, dan kuis interaktif sehingga dapat membantu guru memperkaya pengalaman belajar siswa (Wulandari & Utama, 2025). Selain itu, Canva sangat mudah diintegrasikan dengan media pembelajaran karena sifatnya yang kolaboratif (Nurlaila Eka Erfiana & Rohmah, 2025).

Penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media ajar dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran karena media ini mampu menarik minat siswa, mempermudah pemahaman konsep,

serta mendorong kreativitas peserta didik (Muhajir dkk., 2024). Namun demikian, banyak pendidik belum memiliki kompetensi yang memadai dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan Canva dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, sehingga media ajar yang digunakan masih konvensional dan kurang mendukung keterlibatan siswa secara optimal (Arnanto dkk., 2025).

Beragam studi pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa lokakarya atau pelatihan pembuatan media ajar berbasis Canva merupakan salah satu strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang visual, kreatif, dan interaktif (Hasibuan dkk., 2026). Dengan demikian, kegiatan lokakarya menjadi penting untuk memperkuat kompetensi guru SMK dalam penggunaan aplikasi desain digital, sekaligus mengurangi kesenjangan keterampilan antara kebutuhan pedagogis abad 21 dan kompetensi guru saat ini.

Masyarakat sasaran dalam kegiatan ini adalah guru dan tenaga pendidik di SMK Bukit Gloria Bogor, sebuah sekolah menengah kejuruan swasta yang beralamat di Kecamatan Tajurhalang, Kabupaten Bogor, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini berada di bawah naungan Yayasan Al Hamdaniyyah Pondok Manggis dan telah berdiri sejak 12 Desember 2012 dengan izin operasional dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. SMK Bukit Gloria memiliki akreditasi “B” yang menunjukkan kualitas pendidikan yang diakui secara nasional. Luas lahan sekolah sekitar 3.000 m² dan dilengkapi fasilitas dasar untuk pembelajaran, termasuk akses listrik dan sambungan internet dengan kapasitas tertentu untuk menunjang kegiatan akademik.

Jumlah peserta didik mencapai lebih dari 220 siswa dengan jumlah rombongan belajar sekitar 7 kelas, namun terdapat tantangan terkait rasio guru terhadap peserta didik dan penguasaan teknologi digital dalam penyusunan media pembelajaran yang kreatif dan terintegrasi dengan kebutuhan abad 21 (data sekolah). Sebagai lembaga pendidikan vokasi, SMK Bukit Gloria Bogor perlu memperkuat kapabilitas pendidik dalam penggunaan media digital agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik saat ini. Melalui lokakarya pengembangan media ajar visual dan interaktif menggunakan Canva, diharapkan guru dapat menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memperkuat motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Melalui lokakarya pengembangan media ajar visual dan interaktif menggunakan Canva, diharapkan guru dapat menghasilkan bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu

memperkuat motivasi, pemahaman, dan keterlibatan siswa dalam belajar.

Pemilihan Canva sebagai media pembuatan bahan ajar juga merupakan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan. SMK Bukit Gloria Bogor pada saat ini memiliki keterbatasan dalam hal perangkat pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun mahasiswa terutama dalam bentuk PC atau Laptop. Dengan menggunakan Canva, peserta nantinya tetap bisa melakukan uji coba karena Canva memiliki versi mobile yang dapat diakses oleh siapa saja.

B. PELAKSAAAN DAN METODE

Kegiatan pelatihan yang dilakukan terdiri dari beberapa tahapan kegiatan yaitu:

1. Melakukan analisis masalah dan kondisi mitra.

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat kondisi dan kebutuhan pelatihan apa saja yang dibutuhkan oleh mitra abdimas dalam hal ini SMK Bukit Gloria. Dari hasil analisis ditemukan kebutuhan terkait pelatihan penggunaan aplikasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan optimal. Kegiatan ini dilakukan pada bulan februari sebagai pembuka kegiatan dan proses utama dalam pencarian kebutuhan sekolah sebagai mitra.

2. Merancang analisis pelatihan

Dalam tahapan ini akan dilihat pelatihan apa yang memungkinkan untuk dilaksanakan dengan mempertimbangkan kebutuhan dan kesiapan dari mitra abdimas. Kegiatan ini dilakukan untuk merancang jenis pelatihan yang memang dibutuhkan oleh sekolah. Kegiatan ini dilakukan di bulan Februari setelah kebutuhan didapatkan.

3. Membuat metode dan Modul Pelatihan

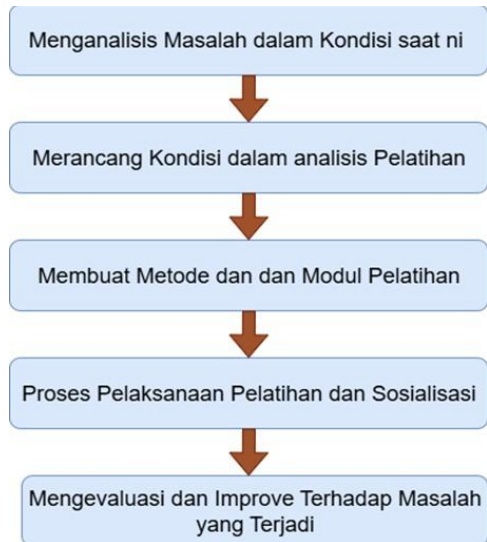
Dalam tahapan ini, dikembangkan modul pelatihan yang nantinya dapat digunakan kembali oleh guru sebagai panduan dalam pembuatan bahan ajar. Pembuatan modul dikerjakan selama satu bulan mulai dari bulan april hingga mei.

4. Proses Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan merupakan kegiatan inti yang dilaksanakan. Pada tahapan ini, guru-guru akan didampingi dan diajarkan mengenai penggunaan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan optimal. Kegiatan dilaksanakan pada bulan mei. Pada kegiatan ini, kegiatan dilakukan dalam dua sesi, dimana sesi pemberian materi selama 1 jam dan pelaksanaan workshop dilakukan selama 1.5 jam. Waktu ini dirasa cukup mengingat target peserta tidak terlalu banyak.

5. Evaluasi dan Peningkatan

Tahapan akhir dari kegiatan abdimas yang dilaksanakan adalah proses evaluasi kegiatan untuk melihat tanggapan dan masukan dari mitra untuk perbaikan dalam kegiatan selanjutnya. Setelah pelaksanaan kegiatan, mitra diminta untuk melakukan evaluasi dan kepuasan mitra terhadap kegiatan yang dilakukan. Kegiatan evaluasi menggunakan kuesioner yang telah disediakan oleh lembaga penelitian pengabdian masyarakat (LPPM) Universitas Telkom yang ada dalam sistem Sipema yang digunakan.



Gambar 1 Tahapan Pelaksanaan

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 8 Mei 2026 di SMK Bukit Gloria Bogor yang berlokasi di

Kabupaten Bogor. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan ketika dilakukan pembicaraan bersama dengan kepala sekolah SMK Bukit Gloria Bogor, ditemukan beberapa kebutuhan terkait dengan penguatan kemampuan guru. Melihat latar belakang SMK ini merupakan SMK yang berfokus pada kegiatan multimedia maka materi pelatihan yang akan dilakukan akan berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran kreatif untuk mempermudah guru dalam penyampaian materi.

Pelatihan ini akan dilakukan dalam bentuk lokakarya, dimana guru-guru yang hadir akan didampingi dalam proses pelatihan yang dilakukan oleh pemateri. Lokakarya dianggap dapat dilakukan mengingat aplikasi canva sendiri tidak membutuhkan device yang berspesifikasi untuk dijalankan dan terdapat aplikasi mobile yang dapat digunakan dalam proses lokakarya.

Acara ini diikuti oleh beberapa guru dan siswa yang memang tertarik mengenai kegiatan yang diberikan. Acara ini sebenarnya ditargetkan hanya untuk guru. Namun, melihat kondisi dari SMK Bukit Gloria Bogor yang memiliki bidang multimedia sebagai pengkhususan dan memang sebagian besar siswa merasa tertarik ketika materi diberikan. Maka siswa yang ada di lokasi diikutsertakan dikarenakan masih sesuai dengan bidang peminatan mereka dan melihat animo dari siswa yang juga tertarik dengan materi yang diberikan dan memang lokasi yang ada masih memiliki kapasitas untuk menampung siswa yang ada, maka siswa diikut sertakan juga dalam kegiatan yang dilaksanakan.



a) Tim Abdimas Pelatihan Canva SMK Bukit Gloria Bogor Bogor



b) Pemberian materi Canva



c) Suasana Peserta Lokakarya



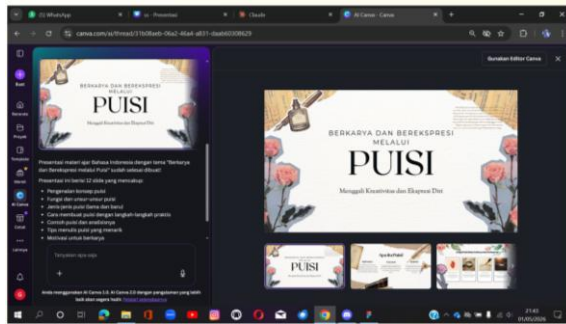
d) Pemberian Sertifikat Kegiatan

Gambar 2 Pelaksanaan Lokakarya

Materi disampaikan oleh bapak M. Aziz Kurniawan yang memberikan materi terkait dengan bagaimana menggunakan canva dalam membuat materi pembelajaran. Materi ini menjadi penting mengingat pada salah satu cara untuk menyampaikan informasi yang efektif, memiliki

design yang menarik merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan (Zhao, 2023). Selain itu, penggunaan audio dan visual yang baik dalam media pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengingat materi yang diberikan oleh pengajar dengan mengurangi beban

kognitif dari siswa (Bali dkk., 2026), (Shemy, 2022).



Gambar 3 Materi AI Canva

Materi yang diberikan merupakan materi dasar terkait dengan bagaimana menggunakan canva mulai dari membuat akun hingga kegiatan lokakarya pembuatan materi pembelajaran yang menarik menggunakan fasilitas yang disediakan di dalam canva seperti penggunaan AI Canva yang sangat membantu dalam proses pembuatan materi. Foto kegiatan dapat dilihat pada Gambar 2 dan salah satu slide materi dapat dilihat pada Gambar 3. Sayangnya pada pelatihan ini, kami tidak dapat melampirkan hasil lokakarya yang dikembangkan oleh guru dikarenakan guru-guru hanya menggunakan handphone untuk mengerjakan penugasan dan tidak memungkinkan untuk difoto mengingat privasi peserta.

Pada pelatihan ini, indikator utama capaian kegiatan adalah tingkat kepuasan dari mitra pengabdian masyarakat yang didapatkan dari hasil pengolahan kuesioner pada Tabel 1. Kegiatan ini dianggap

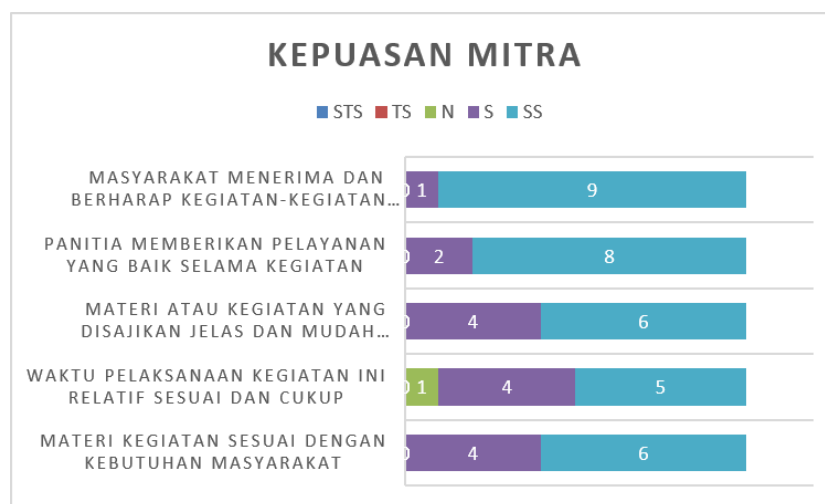
sukses jika rata-rata hasil kegiatan mendapatkan hasil diatas 90% puas (persentase nilai S dan SS). Hal ini didasarkan pada panduan yang diberikan oleh PPM Universitas Telkom.

Kegiatan ini mendapatkan respon yang baik dari peserta yang hadir dalam kegiatan. Dari peserta yang hadir, pelaksana mendapatkan 10 umpan balik berupa data pengisian kuesioner. Pertanyaan kuesioner dapat dilihat pada tabel 1. Kuesioner yang diberikan menggunakan 5 skala likert dimulai dari sangat tidak setuju (STS) hingga sangat setuju (SS)

Tabel 1 Kuesioner

No.	Pertanyaan Kuesioner
Q1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan masyarakat
Q2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup
Q3	Materi atau kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami
Q4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan
Q5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang

Dari 10 data yang berhasil dikumpulkan dari kelima pertanyaan didapatkan hasil berupa; 1) hanya satu responden yang mengisi tingkat kepuasan 3 atau netral. Hal ini terkait dengan waktu pelaksanaan lokakarya. 2) sebagian besar peserta merasa puas terkait dengan lima pertanyaan yang diberikan. Hasil perhitungan kepuasan dari peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Kuesioner Kepuasan

Dari hasil yang terlihat pada gambar 3, kita juga dapat melihat bahwa kegiatan yang dilakukan memiliki kebermanfaatan yang tinggi bagi peserta. Dari hasil yang dapat dilihat pada gambar 3. Pertanyaan terkait dengan kesesuaian dengan

kebutuhan dan kemudahan materi untuk diterima mendapatkan 6 jawaban SS.

Selain hal tersebut, kita juga dapat menyimpulkan bahwa ada peserta yang merasa waktu yang diberikan pada kegiatan ini masih belum mencukupi. Hal ini kemungkinan besar dikarenakan

materi yang sangat padat dan dapat diperpanjang kembali untuk kegiatan berikutnya. Mengingat pada kegiatan ini pelaksana hanya memiliki 2 Jam untuk proses lokakarya dikarenakan keterbatasan waktu yang dimiliki oleh sekolah. Oleh karena itu, dalam kegiatan selanjutnya waktu pelatihan akan disesuaikan untuk memastikan semua materi dapat diberikan dengan maksimal dan memberikan kepuasan kepada seluruh peserta lokakarya

D. PENUTUP

Simpulan

SMK Bukit Gloria Bogor pada saat ini memang sangat membutuhkan pengayaan materi yang dimiliki oleh guru-guru yang ada di Sekolah. Hal ini terlihat dari usia sekolah yang masih baru dan masih membutuhkan banyak bantuan terkait dengan pengayaan materi terutama terkait dengan penggunaan media ajar dan pembuatan media pembelajaran.

Dari hasil penilaian kepuasan yang diberikan oleh peserta, terlihat bahwa 98% peserta merasa puas terhadap pemberian materi yang diberikan. Namun jika dilihat kembali dari segi waktu pelaksanaan lokakarya terdapat kekurangan dimana lama kegiatan dapat diperpanjang. Keterbatasan ini dikarenakan singkatnya waktu yang dimiliki sekolah.

Saran

Untuk kegiatan selanjutnya pelaksana dapat memperpanjang waktu pelaksanaan dan memberikan materi yang lebih mendalam lagi kepada guru-guru. Selain itu kegiatan ini dapat juga direplikasi nantinya ke sekolah-sekolah lain yang memang membutuhkan pelatihan serupa

Ucapan Terima Kasih

Kegiatan pengabdian masyarakat ini didanai dan didukung penuh oleh LPPM Telkom University Jakarta.

E. DAFTAR PUSTAKA

Arnanto, G. C., Wahriani, R., Hasbi, Soiswaty, D. P., & Samad, P. I. S. (2025). Penguatan Literasi Teknologi Guru melalui Penerapan Canva untuk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (AbdiMas)*, 3

(2), 330–335.

- Bali, C., Tasdelen, B., Bandi, S., & Zsidó, A. (2026). Understanding the cognitive cost of multimedia learning: effects of visual load and language proficiency. *Cognitive Research: Principles and Implications*, 11(1). <https://doi.org/10.1186/s41235-025-00699-2>
- Hasibuan, A., Ritonga, A. Z., Lubis, L. H., & Ritonga, A. (2026). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Canva untuk Guru, 2(1), 150–158.
- Muhajir, M., Sarwendah, A., & Bin Ibrahim, A. (2024). Utilization of Canva for education to improve learning effectiveness of vocational students. *Research and Development in Education (RaDEn)*, 4(1), 698–708. <https://doi.org/10.22219/raden.v4i1.32808>
- Nurlaila Eka Erfiana, N. A., & Rohmah, L. (2025). Development of Digital Teaching Materials Through Canva and Book Creator for College Students of Elementary Education. *Journal of Integrated Elementary Education*, 5(1), 60–87. <https://doi.org/10.21580/jieed.v5i1.24060>
- Shemy, N. S. (2022). Digital Infographics Design (Static vs Dynamic): Its Effects on Developing Thinking and Cognitive Load Reduction. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 21(5), 104–125. <https://doi.org/10.26803/ijlter.21.5.6>
- Surya, R. G. P. S., & Sutopo, Y. (2024). Development of Canva-Based Interactive Media in a Project-Based Learning Model to Improve the Cognitive Abilities of Vocational High School Students. *Journal of Vocational and Career Education*, 9(2), 50233. <https://doi.org/10.15294/jvce.v9i2.27772>
- Wulandari, H. T., & Utama. (2025). Development of Interactive Learning Media Based on Canva for Education To Improve Digital Literacy Skills in Solar System Material Ipas Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139–151. <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Zhao, L. (2023). The Necessity of Visual Presentation Design in Digital Foreign Language Teaching. *SHS Web of Conferences*, 157, 02008. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202315702008>