
OPTIMALISASI CANVA DAN AKUN BELAJAR.ID DALAM PEMBUATAN BAHAN AJAR KREATIF UNTUK GURU

Arif Setia Sandi Ariyanto✉, Iis Setiawan Mangku Negara, Yanuar Feriyanto

Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Harapan Bangsa, Banyumas, Indonesia

Email: arifsetia@uhb.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46880/methabdi.Vol4No2.pp182-187>

ABSTRACT

A training program on the use of Canva, utilizing Belajar.id accounts, has been conducted to enhance the skills of vocational school teachers in creating creative teaching materials. This article describes the training methods, and the benefits teachers gain from leveraging Canva to produce engaging and interactive educational content. The training was designed practically to accommodate the needs of teachers from various disciplines and tailored to the context of vocational education. This activity showed a significant improvement in teachers' ability to use design-based technology to enrich the learning process. The implications of this program can serve as a guide for educational institutions in designing effective training programs, supporting digital transformation in education, and strengthening teachers' competencies in creating innovative and relevant learning experiences for students.

Keyword: *Canva, Belajar.id Account, Design Training.*

ABSTRAK

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva dengan memanfaatkan akun Belajar.id telah diselenggarakan untuk meningkatkan keterampilan guru SMK dalam membuat bahan ajar kreatif. Artikel ini menjelaskan metode pelatihan dan manfaat yang diperoleh para guru dalam memanfaatkan Canva untuk menciptakan materi ajar yang interaktif dan menarik. Pelatihan ini dirancang secara praktis, mengakomodasi kebutuhan para guru dari berbagai disiplin ilmu, dan disesuaikan dengan konteks pembelajaran di sekolah kejuruan. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi berbasis desain grafis guna memperkaya proses pembelajaran. Implikasi dari kegiatan ini dapat menjadi panduan bagi institusi pendidikan dalam merancang program pelatihan yang efektif, mendukung transformasi digital di dunia pendidikan, dan memperkuat kompetensi guru dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif dan relevan bagi siswa.

Kata Kunci: *Canva, Akun Belajar.id, Pelatihan Desain.*

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi menunjukkan kemajuan yang cepat termasuk perkembangan yang telah memasuki ranah pendidikan. Manfaat penggunaan TIK dalam pendidikan antara lain dapat meningkatkan akses terhadap informasi dan pembelajaran, meningkatkan interaksi dan kolaborasi, meningkatkan motivasi dan minat belajar, serta meningkatkan efektivitas pembelajaran (Siregar & Marpaung, 2020).

Dalam era digital yang semakin berkembang pesat, integrasi teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi suatu keharusan (Kristanto et al., 2024). Transformasi digital dalam pendidikan, khususnya di sekolah kejuruan, menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah keterbatasan sumber daya dan waktu yang dihadapi oleh guru dalam merancang bahan ajar berkualitas tinggi. Banyak guru masih bergantung pada metode pengajaran konvensional yang

seringkali kurang menarik bagi siswa di era teknologi saat ini (Mangkunegara et al., 2024).

Penggunaan alat teknologi yang inovatif, seperti aplikasi desain grafis Canva, memungkinkan guru untuk menciptakan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini sangat penting dalam membangun lingkungan pembelajaran yang mampu memotivasi siswa serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Sebagai platform desain grafis yang user-friendly, Canva menawarkan berbagai fitur yang dapat digunakan oleh guru dari berbagai latar belakang pendidikan untuk memperkaya konten pengajaran mereka (Kumar & Daniel, 2016).

Aplikasi canva memungkinkan guru untuk membuat desain grafis yang menarik dan mudah digunakan. Canva dapat diintegrasikan dengan Akun Belajar.id untuk menunjang pembelajaran berbasis Canva (Sugianto et al., 2023).

Oleh karena itu, pemanfaatan platform seperti Canva menjadi solusi yang efektif. Dengan adanya akun Belajar.id yang disediakan oleh pemerintah, guru memiliki akses yang lebih mudah dan gratis ke berbagai alat digital (Rahma & Madiun, 2021), termasuk Canva, yang dapat membantu dalam proses pembuatan bahan ajar yang inovatif (Dunlap & Lowenthal, 2016). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyediakan domain belajar.id secara luas untuk guru, siswa, dan tenaga kependidikan. Inisiatif ini dimulai pada 11 Desember 2020 bekerja sama dengan Google (Djusar et al., 2023).

Kegiatan pelatihan yang berbasis pada aplikasi desain grafis bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi secara maksimal. Melalui pelatihan ini, guru SMK diharapkan dapat mengembangkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Penyesuaian ini mencakup berbagai aspek, seperti penggunaan infografis untuk memperjelas konsep, animasi untuk meningkatkan daya tarik visual, serta pembuatan kuis interaktif untuk memantau pemahaman siswa. Dengan cara ini, pembelajaran di kelas dapat menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan generasi digital.

Oleh karena itu, pelatihan penggunaan Canva dengan akun Belajar.id menjadi langkah strategis untuk membantu guru menguasai keterampilan desain grafis yang dapat mendukung proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan efisien.

TUJUAN DAN MANFAAT

Pelatihan ini bertujuan untuk membekali guru SMK dengan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva guna menciptakan bahan ajar yang kreatif dan menarik. Dengan memanfaatkan akun Belajar.id, guru dapat mengakses berbagai fitur premium Canva secara gratis, yang memungkinkan mereka mendesain materi ajar yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital. Tujuan lain dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digital para guru, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi modern secara efektif dalam proses pembelajaran.

Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk mendukung transformasi digital dalam dunia pendidikan. Guru yang mengikuti pelatihan diharapkan dapat mengintegrasikan elemen visual yang kuat dalam materi ajar mereka, yang dapat membantu meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, pelatihan ini berperan dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Manfaat dari pelatihan ini sangat beragam, baik untuk guru maupun institusi pendidikan. Bagi guru, pelatihan ini memberikan keterampilan desain grafis yang dapat diterapkan dalam pembuatan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini berpotensi meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, karena materi yang disampaikan lebih menarik dan mudah dipahami. Guru juga mendapatkan pengalaman berharga dalam menggunakan teknologi digital untuk mendukung tugas mengajar mereka.

Bagi institusi pendidikan, manfaatnya mencakup peningkatan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Dengan guru yang terampil dalam menciptakan bahan ajar kreatif, sekolah kejuruan

dapat memberikan pendidikan yang lebih relevan dengan kebutuhan dunia kerja yang semakin digital. Selain itu, pelatihan ini juga membantu memperkuat implementasi kebijakan pendidikan berbasis teknologi, yang sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong transformasi digital di sektor pendidikan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan dengan menargetkan guru pada lingkungan SMK Muhammadiyah Paguyangan dalam memaksimalkan akun belajar.id untuk menunjang kegiatan pembelajaran, khususnya dalam mempersiapkan bahan ajar yang menarik.

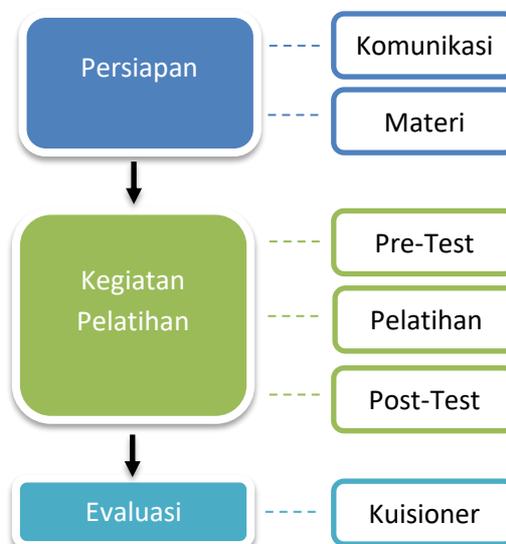
Sebelum kegiatan dilaksanakan, tahap pertama yang dilakukan adalah persiapan, didalamnya meliputi komunikasi dengan mitra untuk mengidentifikasi kebutuhan dasar untuk dapat melaksanakan kegiatan, selain itu komunikasi juga dibangun untuk menentukan waktu serta teknis kegiatan.

Tahap kedua merupakan pelaksanaan kegiatan, yang diawali dengan melaksanakan *pre-test* untuk mengetahui pemahaman dan mengukur tingkat pengetahuan yang sudah didapatkan oleh guru sebelum mengikuti pelatihan.

Langkah berikutnya dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan yang mencakup penyampaian berbagai materi fundamental tentang ilmu penerapan teknologi dalam bidang pendidikan, akun belajar.id dan praktikum penggunaan canva serta pemanfaatan fitur yang tersedia yang disertai dengan pendampingan langsung oleh narasumber.

Setelah pelatihan dilaksanakan, tahap berikutnya melakukan *post-test*, hal ini berguna untuk mengetahui dan mengukur peningkatan pengetahuan peserta setelah mengikuti serangkaian pelatihan (Rogers & Révész, 2019).

Tahap ketiga setelah pelatihan selesai adalah evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan, untuk mengetahui hasil dari kegiatan serta kemungkinan saran untuk kegiatan serupa yang berkelanjutan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Ketercapaian kegiatan pelatihan ini diukur menggunakan perhitungan gain ternormalisasi dapat diketahui dengan adanya peningkatan pemahaman dengan memanfaatkan perhitungan gain ternormalisasi (Bergman et al., 2015).

$$N\ Gain = \frac{Skor_post}{Skor_max} - \frac{Skor_pre}{Skor_pre}$$

Keterangan:

Skor_max : Skor Maksimum Tes

Skor_pre : Skor Pre-Test

Skor_post : Skor Post-Test

Pembagian kategori perolehan nilai *N-Gain* tertuang pada tabel 1 (Ariyanto et al., 2023).

Tabel 1. Kategori Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
> 0.7	Tinggi
0.3 ≤ & ≤ 0.7	Sedang
< 0.3	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pertama yang dilakukan sebelum pelatihan dilaksanakan adalah melakukan persiapan yang didalamnya mencakup komunikasi kepada mitra terkait kebutuhan dan waktu pelaksanaan kegiatan, serta menyiapkan materi yang akan disampaikan dalam pelatihan.

Setelah memasuki tahap pelaksanaan pelatihan, tahap awal yang dilakukan adalah memberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar dari peserta pelatihan, peserta wajib mengikuti sesi *pre-test* yang terdiri dari 20 soal berkaitan dengan pengetahuan dasar mengenai teknologi pendidikan, akun belajar.id, dan pengenalan canva. Dari total 27 guru yang mengikuti *pre-test*, diketahui skor rata-rata yang didapat dari keseluruhan peserta seperti tertuang pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Nilai *Pre-Test*

Rata-rata	Min	Max
48,5	40	60

Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan materi tentang konsep dasar teknologi dalam dunia Pendidikan, yang meliputi pembahasan mengenai potensi implementasi teknologi di masa mendatang dalam menunjang bidang Pendidikan, perkembangan sumber daya manusia dalam hal ini adalah guru yang harus mampu mengimbangi perkembangan teknologi. Peserta pelatihan juga mendapat bekal materi mengenai pemahaman terhadap akun belajar.id serta berbagai benefit yang didapatkan oleh guru dari akun belajar.id, dan tentunya penyampaian materi canva serta praktik terbaik dalam menyusun bahan ajar dengan memanfaatkan fitur-fitur premium canva yang dapat diakses secara gratis khusus untuk tenaga pendidik melalui belajar.id.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Hasil pelatihan Canva yang diadakan untuk guru SMK menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis para peserta. Sebelum mengikuti pelatihan, banyak

guru yang merasa kesulitan menggunakan aplikasi desain modern dan cenderung mengandalkan metode pengajaran tradisional. Namun, setelah pelatihan, mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan fitur-fitur Canva, termasuk pembuatan infografis, poster, dan materi ajar interaktif. Hal ini ditunjukkan dari nilai hasil *post-test* yang telah dilakukan pasca kegiatan pelatihan diselenggarakan.

Tabel 3. Hasil Nilai Post-Test

Rata-rata	Min	Max
79,2	60	100

Mengacu pada hasil tersebut diatas, terjadi peningkatan pengetahuan dari peserta yang mengikuti pelatihan ini pada kategori sedang, dengan nilai *gain* sebanyak 0,59 yang dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Peningkatan Klasikal

<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Gain</i>	Kategori
48,5	79,2	0,72	Tinggi

Para guru mampu memanfaatkan akun Belajar.id untuk mengakses fitur premium Canva secara optimal. Akun ini memudahkan mereka dalam mendesain bahan ajar tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan. Fitur seperti template siap pakai dan elemen grafis membantu para guru menciptakan materi ajar yang lebih menarik, yang sebelumnya sulit mereka capai menggunakan metode konvensional.

Hasil kuesioner yang diberikan kepada para peserta setelah pelatihan mengindikasikan bahwa 85% dari guru merasa lebih percaya diri dalam mendesain bahan ajar yang menarik. Mereka juga melaporkan bahwa penggunaan Canva telah membuat proses penyusunan materi ajar lebih efisien, menghemat waktu yang sebelumnya mereka habiskan untuk membuat desain manual.

Pembahasan hasil ini menunjukkan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk guru, khususnya di era pendidikan digital. Dengan meningkatnya kompetensi dalam penggunaan Canva, guru tidak hanya memperbarui metode pengajaran mereka, tetapi juga menjadi lebih responsif terhadap kebutuhan siswa yang akrab

dengan teknologi. Hal ini dapat membantu menjembatani kesenjangan antara metode pengajaran lama dan ekspektasi siswa masa kini.

Namun, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi oleh para guru selama proses pelatihan, seperti kendala teknis dan keterbatasan akses internet di beberapa daerah. Meskipun demikian, dengan dukungan dan bimbingan yang memadai, sebagian besar peserta mampu mengatasi hambatan tersebut. Tantangan ini menunjukkan pentingnya infrastruktur yang memadai untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan.

Dari segi implementasi, pelatihan ini juga memberikan wawasan tentang pentingnya strategi berkelanjutan dalam memperbarui keterampilan guru. Untuk memastikan bahwa kemampuan desain grafis para guru tetap relevan, pelatihan semacam ini sebaiknya diadakan secara berkala. Dengan demikian, guru akan terus memperbarui keterampilan mereka sesuai dengan perkembangan teknologi terbaru.

Manfaat lain yang teridentifikasi adalah peningkatan kreativitas dan inovasi dalam penyusunan materi ajar. Banyak guru merasa terdorong untuk mengeksplorasi ide-ide baru setelah memahami potensi Canva dalam desain grafis. Hal ini mendorong terciptanya berbagai bentuk bahan ajar yang tidak hanya informatif tetapi juga mampu memikat perhatian siswa secara visual.

Peningkatan kemampuan desain grafis para guru juga berdampak positif pada lingkungan belajar siswa. Siswa yang terpapar pada bahan ajar yang dirancang dengan baik cenderung lebih fokus dan tertarik pada pelajaran. Ini berkontribusi pada suasana kelas yang lebih kondusif, di mana siswa lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam diskusi.

KESIMPULAN

pelatihan penggunaan Canva dengan memanfaatkan akun Belajar.id bagi guru SMK telah memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam pembuatan bahan ajar yang kreatif dan interaktif. Melalui pelatihan ini, para guru mampu mengadopsi teknologi modern dalam proses

pengajaran, yang secara signifikan memperbaiki cara mereka menyampaikan materi kepada siswa. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan relevan di era digital.

Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa guru yang sebelumnya kurang terbiasa dengan aplikasi desain grafis kini memiliki kepercayaan diri yang lebih besar dalam menggunakan Canva. Dengan akses ke fitur premium melalui akun Belajar.id, guru tidak hanya dapat menghemat waktu dalam membuat materi ajar, tetapi juga menghasilkan desain yang lebih profesional. Implikasi dari temuan ini menunjukkan pentingnya pelatihan berbasis teknologi dalam mendukung transformasi pendidikan di Indonesia.

tantangan seperti kendala teknis dan keterbatasan akses internet masih menjadi hambatan yang perlu mendapat perhatian lebih. Oleh karena itu, inisiatif pelatihan teknologi harus didukung dengan infrastruktur yang memadai, khususnya di wilayah-wilayah dengan akses digital yang terbatas. Dukungan berkelanjutan dan pelatihan lanjutan juga penting untuk memastikan bahwa para guru terus mengembangkan keterampilan mereka seiring dengan perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, A. S. S., Triwibowo, D. N., Sumantri, R. B. B., & Haryono, R. C. S. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi SPSS untuk Menunjang Tugas Akhir Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat METHABDI*, 3(2), 195–199.
- Bergman, E. M., De Bruin, A., Vorstenbosch, M., Kooloos, J. G., Puts, G., Leppink, J., Scherpbier, A., & Van Der Vleuten, C. P. (2015). Effects of learning content in context on knowledge acquisition and recall: A pretest-posttest control group design. *BMC Medical Education*, 15(1), 1–11. <https://doi.org/10.1186/s12909-015-0416-0>
- Djusar, S., Asril, E., & Anggraini, K. (2023). Pemanfaatan Akun Belajar.id bagi Guru SMPN Binaan Khusus Kota Dumai. *Wikrama Parahita : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 111–116. <https://doi.org/10.30656/jpmwp.v7i1.5400>

- Dunlap, J. C., & Lowenthal, P. R. (2016). Getting graphic about infographics: design lessons learned from popular infographics. *Journal of Visual Literacy*, 35(1), 42–59.
<https://doi.org/10.1080/1051144X.2016.1205832>
- Kristanto, B., Putri, D., Ariyanto, A. S. S., Kafah, A. Z., Arkananta, E. R., Yulistiyani, S. S., Kurniawan, E. A., & Arifin, N. (2024). Transformasi Digital Bagi Siswa Tunarungu: Pelatihan Seo Copywriting Sebagai Peluang Karir. *Jurnal Arba - Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 55–61.
- Kumar, S., & Daniel, B. K. (2016). Integration of learning technologies into teaching within Fijian Polytechnic Institutions. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 13(1).
<https://doi.org/10.1186/s41239-016-0036-8>
- Mangkunegara, I. S., Ariyanto, A. S. S., & Jayusman, H. (2024). Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Menunjang Uji Kompetensi Peserta Didik Tingkat SMK Kejuruan Multimedia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat - PIMAS*, 3(1), 76–81.
<https://doi.org/10.35960/pimas.v3i1.1360>
- Rahma, S. N., & Madiun, U. P. (2021). *Pemanfaatan Akun Belajar . id Kemdikbud pada Masa Pandemi*. 1(1), 125–147.
- Rogers, J., & Révész, A. (2019). Experimental and quasi-experimental designs. *The Routledge Handbook of Research Methods in Applied Linguistics*, 133–143.
<https://doi.org/10.4324/9780367824471-12>
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69.
<https://doi.org/10.30743/best.v3i1.2437>
- Sugianto, S., Darmayanti, R., Arian Sah, R. W., & Usmiyatun. (2023). Word square english learning media design assisted by the Canva application. *Bulletin of Educational Management and Innovation*, 1(1), 1–16.
<https://doi.org/10.56587/bemi.v1i1.58>