

**PEMANFAATAN MEDIA KREATIF UNTUK MENINGKATKAN INOVASI GURU
DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PELATIHAN CANVA DI UPT
SMP NEGERI 4 TAKALAR**

Zylfa Ummi Kalsum¹, Mutiara², Muhammad Nawir³, Nasir⁴

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Makassar

zylfaummikalsum26@gmail.com¹, pearlymuti13@gmail.com²,

muhammadnawir@unismuh.ac.id³, nasir@unismuh.ac.id⁴

ABSTRACT

The development of digital learning requires teachers to have the ability to innovate in developing creative and engaging learning media. This study aims to describe the use of creative media in improving teacher innovation in digital learning through Canva training at the UPT SMP Negeri 4 Takalar. The study used a descriptive qualitative approach with teachers who participated in the Canva training as subjects. Data collection techniques included observation, documentation of work results, and field notes during the activity. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results showed that the Canva training was able to improve creativity, digital literacy, and teacher confidence in designing visual-based learning media. Teachers were able to produce learning media in the form of posters, presentations, and digital infographics that were more engaging, interactive, and relevant to the teaching material. In addition, this training also encouraged a change in teachers' mindsets to be more adaptive to the use of technology in learning. Thus, the Canva training has proven effective in increasing teacher innovation in digital learning and needs to be implemented continuously to support the development of teacher professional competence.

Keywords: *Creative Media, Digital Learning, Canva Training*

ABSTRAK

Perkembangan pembelajaran digital menuntut guru untuk memiliki kemampuan berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media kreatif dalam meningkatkan inovasi guru dalam pembelajaran digital melalui pelatihan Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek penelitian berupa guru yang mengikuti pelatihan Canva. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, dokumentasi hasil karya, dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta kepercayaan diri guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual. Guru mampu menghasilkan media pembelajaran berupa poster, presentasi, dan infografis digital yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan materi ajar. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong perubahan pola pikir guru menjadi lebih adaptif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Dengan demikian,

pelatihan Canva terbukti efektif sebagai upaya meningkatkan inovasi guru dalam pembelajaran digital dan perlu dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung pengembangan kompetensi profesional guru

Kata Kunci: Media Kreatif, Pembelajaran Digital, Pelatihan Canva

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Pendidikan merupakan seluruh prosedur dalam bentuk metode atau teknik dalam proses pembelajaran dalam bentuk mentransfer ilmu dan pengetahuan dari guru kepada siswa sesuai indikator dan standar yang telah ditentukan (Basri dkk., 2023).

Di era digital saat ini, guru tidak cukup hanya menguasai materi ajar semata, melainkan juga harus mampu mengkomunikasikan dan menyampaikan materi tersebut melalui cara-cara yang inovatif, menarik, dan interaktif (Anjarsari dkk., 2025). Guru sebagai ujung tombak pendidikan di era digital dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Untuk mencapai pendidikan berkualitas bagi siswa, diperlukan guru yang kompeten dan siap berperan secara profesional dalam

lingkungan sekolah serta masyarakat.

Dalam konteks ini, guru diharapkan untuk terus melakukan inovasi dan menjadi lebih kreatif dalam proses pembelajaran di kelas (Jauza & Albina 2025).

Seorang pendidik diharuskan memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa. Kreativitas merupakan potensi inheren individu yang dapat dikembangkan melalui stimulasi lingkungan, seperti melalui pendidikan atau pelatihan, sehingga mampu menghasilkan pencapaian tertentu (Mudjiran, 2021). Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran perlu digunakan media yang mendukung karakteristik tersebut agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Di era perkembangan teknologi pendidikan dan pembelajaran saat ini, diperlukan pemanfaatan berbagai media dan peralatan pembelajaran yang semakin modern dan mutakhir.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran (Yuliana dkk., 2023). Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan dan memiliki beragam fitur untuk membuat media pembelajaran visual yang menarik. Dengan menggunakan Canva untuk pembelajaran berdiferensiasi, Sekolah Penggerak dapat memajukan pendidikan mereka, memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik kepada siswa, dan menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lainnya. Pelatihan ini dirancang untuk memberdayakan guru di Sekolah Penggerak dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk merancang dan memberikan pembelajaran berdiferensiasi yang inovatif dan efektif menggunakan Canva sebagai alat bantu desain grafis (Isnaini dkk., 2021). Oleh karena itu, sangat penting untuk memberikan pelatihan dan dukungan yang tepat kepada guru agar mereka dapat mengembangkan kompetensi digital mereka, khususnya

dalam penggunaan platform seperti Canva (Mursalin dkk., 2024).

Pelatihan Canva bagi guru tidak hanya akan membekali mereka dengan keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi tersebut, tetapi juga akan membuka wawasan mereka tentang berbagai cara kreatif untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Martini dkk., 2023; Pratiwi dkk., 2023). Melalui pelatihan ini, guru akan belajar bagaimana merancang materi pembelajaran visual yang menarik, membuat presentasi yang interaktif, dan menciptakan infografis yang informatif (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile telah menjadi solusi populer karena kemudahan penggunaannya, keberagaman fitur, serta fleksibilitas dalam mendukung pembelajaran interaktif (Wibowo dkk., 2023; Adenia dkk., 2024).

Keunggulan lain dari Canva adalah dapat diakses langsung melalui web browser tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan. Media pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar memudahkan

siswa dalam memahami materi, serta berfungsi sebagai alat bantu utama dalam menyampaikan pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran perlu diarahkan pada tujuan utama, yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Semakin menarik media yang digunakan, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa, sehingga mereka akan lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran.

Pemanfaatan Canva tidak hanya membantu guru dalam memperindah tampilan materi ajar, tetapi juga mendorong munculnya inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Penggunaan media visual yang menarik terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar, memperkuat pemahaman konsep, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Oleh karena itu, pelatihan atau workshop mengenai pemanfaatan Canva menjadi penting bagi guru untuk memperluas keterampilan teknologi sekaligus mengembangkan kompetensi pedagogiknya.

Penting untuk dicatat bahwa pelatihan Canva bagi guru tidak hanya berfokus pada pengembangan

keterampilan teknis, tetapi juga pada pembentukan mindset digital yang esensial untuk menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0. Melalui pelatihan ini, guru diperkenalkan pada konsep-konsep penting seperti design thinking, visual storytelling, dan data visualization, yang merupakan kompetensi utama dalam dunia digital (Gunawan dkk., 2024).

Selain itu, mereka juga akan memahami pentingnya kontinuitas dalam mengembangkan keterampilan digital, mengingat teknologi terus mengalami perubahan dan kemajuan yang pesat. Lebih jauh lagi, pelatihan Canva berpotensi menjadi sarana untuk menumbuhkan soft skills yang sangat dibutuhkan oleh guru. Misalnya, dalam proses merancang materi visual, peserta pelatihan akan terlatih dalam kemampuan komunikasi visual, manajemen waktu, serta kerja sama tim, terutama jika kegiatan dilakukan secara kolaboratif.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pelaksanaan workshop pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital. Canva merupakan sebuah platform desain grafis yang

menyediakan beragam template, ikon, ilustrasi, serta fitur yang mudah digunakan untuk mendesain berbagai jenis media, seperti presentasi, poster, infografis, maupun video pembelajaran (Saleh dkk., 2025). Aplikasi ini juga dilengkapi dengan berbagai fitur pendukung yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan desain yang menarik dan profesional tanpa memerlukan keahlian khusus di bidang desain grafis sehingga memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran secara kreatif dengan lebih efisien.

Berdasarkan uraian tersebut, maka pelaksanaan pelatihan Canva di sekolah seperti UPT SMP Negeri 4 Takalar menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. Namun, masih perlu diungkap secara mendalam bagaimana guru di sekolah tersebut merefleksikan kreativitas mereka setelah pelatihan dan bagaimana produk media yang dihasilkan mencerminkan kreativitas tersebut. Kondisi ini menjadi dasar bagi penelitian yang akan dilakukan.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan

kreativitas guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar dalam mendesain media pembelajaran melalui pelatihan Canva, agar dapat diketahui bentuk-bentuk kreativitas yang muncul, faktor pendukung dan penghambatannya, serta implikasi terhadap pengembangan media pembelajaran di masa mendatang.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan memanfaatkan media kreatif untuk meningkatkan inovasi guru dalam pembelajaran digital setelah mengikuti pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Subjek penelitian terdiri atas guru-guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar yang berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan tersebut. Pelaksanaan penelitian meliputi dua tahap utama, yaitu penyampaian materi teoritis mengenai konsep desain media pembelajaran digital dan praktik langsung pembuatan media menggunakan Canva sesuai bidang mata pelajaran masing-masing.

Data penelitian diperoleh melalui observasi, dokumentasi hasil karya guru, dan catatan lapangan selama kegiatan berlangsung. Selanjutnya,

data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk menggambarkan tingkat kreativitas guru serta faktor yang mendukung maupun menghambat proses pengembangan media pembelajaran digital.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelatihan yang dikemas dalam konsep kegiatan workshop dengan menggabungkan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan guru. Pada tahap awal, peserta diberikan pemaparan teori mengenai pentingnya pembelajaran digital serta prinsip dasar desain media berbasis visual. Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, di mana peserta diperkenalkan pada fitur-fitur utama seperti template, ikon, elemen grafis, serta pengaturan tata letak. Selama sesi praktik, guru didampingi untuk membuat media pembelajaran sederhana sesuai mata pelajaran masing-masing.

Hasil evaluasi akhir pada aspek pemahaman peserta menunjukkan peningkatan yang cukup baik. Sebagian besar guru mulai menyadari pentingnya transformasi pembelajaran berbasis digital dan menunjukkan antusiasme tinggi dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan mengajar. Berdasarkan observasi, guru dapat mengaplikasikan konsep desain sederhana ke dalam media pembelajaran yang mereka buat. Produk yang dihasilkan berupa poster, presentasi, dan infografis digital yang memuat unsur estetika dan relevansi materi. Guru mulai menunjukkan kemampuan untuk menyesuaikan desain, mengatur proporsi visual, dan memilih warna serta font secara proporsional sesuai konteks materi ajar. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan Canva tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga mengasah keterampilan berpikir kreatif guru dalam merancang media pembelajaran.

Dampak positif lainnya terlihat pada peningkatan motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Beberapa peserta mengungkapkan

bahwa Canva merupakan platform yang mudah digunakan karena berbasis drag and drop serta menyediakan banyak template yang bisa dimodifikasi sesuai kebutuhan. Kemudahan akses ini menjadi faktor penting dalam mendorong guru untuk terus berinovasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Astuti dan Nugroho (2022) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis praktik mampu meningkatkan kreativitas guru sekaligus menumbuhkan minat mereka dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran digital. Selain itu, Rahmawati dan Putra (2023) juga menegaskan bahwa kegiatan pelatihan yang memadukan teori dan praktik langsung mampu mendorong guru untuk lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

Selain aspek keterampilan, pelatihan ini juga memberikan dampak pada perubahan pola pikir guru terhadap pentingnya pembelajaran yang adaptif dan interaktif. Berdasarkan refleksi akhir kegiatan, guru menyatakan bahwa media hasil pelatihan mereka mulai digunakan di kelas dan mendapatkan respon positif dari siswa. Peserta didik

menjadi lebih antusias karena materi disajikan dengan tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan kreatif, literasi digital, dan kepercayaan diri guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, tetapi juga mendorong terciptanya budaya inovasi dalam lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Rahmawati dan Putra (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan digital yang mengintegrasikan teori dan praktik mampu menciptakan guru yang adaptif, kreatif, dan berorientasi pada kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Dengan demikian, pelatihan berbasis Canva terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media, tetapi juga memberikan dampak nyata terhadap efektivitas pembelajaran di kelas. Kegiatan semacam ini perlu dilakukan secara berkelanjutan agar kompetensi guru dalam bidang teknologi

pendidikan terus berkembang sejalan dengan tuntutan era digital. Dengan strategi pengembangan berkelanjutan, diharapkan guru di UPT SMP Negeri 4 Takalar dapat menjadi pionir dalam penerapan media pembelajaran inovatif di lingkungan sekolah.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva di UPT SMP Negeri 4 Takalar memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, literasi digital, serta inovasi guru dalam pembelajaran digital. Melalui pelatihan yang mengombinasikan pemaparan teori dan praktik langsung, guru mampu mengembangkan media pembelajaran visual yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan materi ajar. Produk media yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam menerapkan prinsip desain sederhana, seperti pemilihan warna, tata letak, dan penggunaan elemen visual secara proporsional. Selain itu, pelatihan Canva juga berkontribusi pada perubahan pola pikir guru menjadi lebih adaptif terhadap

perkembangan teknologi, meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan media digital, serta mendorong terciptanya suasana pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Oleh karena itu, pelatihan Canva dapat dijadikan sebagai strategi yang efektif untuk mendukung pengembangan kompetensi profesional guru dan perlu dilaksanakan secara berkelanjutan guna memperkuat budaya inovasi pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi Canva untuk meningkatkan literasi digital pada peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-33.
- Miswaty, T. C. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital Bahasa Inggris dengan Canva dan PowerPoint untuk guru SMP. *Jurnal Ragam Pengabdian*, 2(1), 98-105.
- Gunawan, G., Lubis, A. R., Yusuf, K., & Yani, A. (2024). Pelatihan canva untuk guru-guru di SMA swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara. *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)*, 3(01), 34-37.

- Jauza, N. A., & Albina, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Kreatif dan Inovatif Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 15-23.
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas dan Inovasi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118-1128.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Puspita, D., Dewi, N. C., & Putrawansyah, F. (2023). Pelatihan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Digital dengan Canva bagi Sekolah Penggerak. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4382-4387.
- Mursalin, M., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38-44.
- Muhid, A. (2025). Pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru: Systematic literature review. *Didaktika: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), 393-411.
- Liskinasih, A., Sulisty, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 89-95.
- SIHOMBING, N., HALENA, M., & SOFIYAH, K. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika Khususnya Disekolah Sd/Mi. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1), 15-26.
- Surur, M., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85-98.