

PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL CANVA OLEH MAHASISWA PLP LINTAS JURUSAN DI SMAN 2 LADONGI

Sindy Pratiwi¹, Komang Opie Oktavia², Alda Eka Wulandari Laki Lima³,
Wafiqh Elisya Umbawan⁴, Kadek Andika⁵, Desi Lestari⁶, Made Subawo⁷

¹Pendidikan Biologi FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka

²Pendidikan Geografi FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka

^{3,4,5}Pendidikan Jasmani FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka

⁶PPKn FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka

⁷Pendidikan Matematika FKIP Universitas Sembilanbelas November Kolaka

[¹sindypratiwi144@gmail.com](mailto:sindypratiwi144@gmail.com), [²komangopieoktavia@gmail.com](mailto:komangopieoktavia@gmail.com),

[³aldaekawlandari321@gmail.com](mailto:aldaekawlandari321@gmail.com), [⁴wafiqhelisya4@gmail.com](mailto:wafiqhelisya4@gmail.com),

[⁵akadek846@gmail.com](mailto:akadek846@gmail.com), [⁶desilestari7078@gmail.com](mailto:desilestari7078@gmail.com), [⁷nandabawo@gmail.com](mailto:nandabawo@gmail.com)

ABSTRACT

This study was motivated by the low utilization of digital learning media by teachers and students in schools, particularly regarding the use of the Canva application. The study aims to describe the process of mentoring the use of Canva as a digital learning medium by interdisciplinary PLP students and to determine its impact on improving the quality of learning at SMAN 2 Ladongi. The method used is qualitative research with a descriptive approach. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, and documentation. Data analysis was carried out through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions using triangulation techniques to ensure data validity. The results of the study indicate that the mentoring was implemented through the stages of planning, implementation, and evaluation. This activity was able to improve teachers' ability to design visual-based learning media as well as enhance students' skills, creativity, and interest in learning. In addition, PLP students also gained experience in developing pedagogical and professional competencies. Thus, the use of Canva as a digital learning medium can be an effective alternative in creating innovative and interactive learning.

Keywords: Digital learning media, mentoring, PLP students, learning innovation

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru dan siswa di sekolah, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital Canva oleh mahasiswa PLP lintas jurusan serta mengetahui dampaknya terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di SMAN 2 Ladongi. Metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif dengan

pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendampingan dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini mampu meningkatkan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual serta meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan minat belajar siswa. Selain itu, mahasiswa PLP juga memperoleh pengalaman dalam mengembangkan kompetensi pedagogik dan profesional. Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: Media pembelajaran digital, pendampingan, mahasiswa PLP, inovasi pembelajaran

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan besar di berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Transformasi digital mendorong inovasi dalam cara kita belajar, terutama melalui alat bantu pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran digital tidak hanya berfungsi sebagai sumber daya, tetapi juga sebagai sarana untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan bermakna (Maulia, 2023)

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain berbasis *online*

yang dilengkapi dengan berbagai alat untuk merancang berbagai jenis desain, seperti poster, selebaran, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, foto sampul Facebook, dan masih banyak lagi. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai alat untuk mengedit foto, seperti filter foto, bingkai, stiker, ikon dan foto grid (Supradaka, 2022). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik visual materi dan membantu siswa dalam memahami konsep secara lebih efektif (Widiastuti et al., 2026)

Namun, kenyataannya penerapan teknologi pembelajaran digital, terutama penggunaan Canva, belum mencapai kondisi yang optimal.

Pengamatan yang dilakukan di SMAN 2 Ladongi menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah ini masih menerapkan metode pengajaran konvensional, di mana ceramah dan buku menjadi sumber informasi utama bagi siswa. Akibatnya, proses belajar menjadi membosankan karena tidak ada unsur yang mampu menarik perhatian siswa. Masalah kurangnya keterampilan literasi digital di kalangan guru merupakan faktor lain yang memperumit proses tersebut (Rahayuningsih & Muhtar, 2022)

Secara teoritis, penggunaan media pembelajaran berbasis visual sangat dianjurkan dalam proses pembelajaran. Konsep konstruktivisme menekankan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana siswa memperoleh pengetahuan secara aktif melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Suparlan, 2018). Oleh karena itu, media visual memainkan peran penting dalam pembelajaran konsep-konsep abstrak.

Dalam hal ini, diperlukan Upaya strategis untuk meningkatkan penerapan media pembelajaran digital di dalam sistem pendidikan. Salah satu bentuk intervensi strategis

tersebut adalah program pendampingan. Para mahasiswa PLP dari berbagai disiplin ilmu memiliki potensi besar yang dapat membantu mewujudkan hal tersebut. Hal ini karena para mahasiswa PLP tersebut memiliki latar belakang yang beragam, sehingga mereka dapat membimbing siswa dan guru lain mengenai cara menerapkan media pembelajaran digital (Helpi & Fitriani, 2025)

Pendampingan ini tidak hanya fokus pada cara teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga mendorong mahasiswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam merancang media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan langsung oleh siswa. Melalui kegiatan ini, mahasiswa juga mendapatkan pengalaman nyata dalam menerapkan ilmu yang dipelajari di perkuliahan ke dalam praktik di sekolah.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran digital Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Anjarwati & Purmadi, 2025; Ikram & Nasir, 2025; Widiastuti et al., 2026). Namun, Masih ada kesenjangan antara potensi penggunaan teknologi dan

penerapannya di lapangan. Karena itu, penelitian ini penting untuk mengkaji secara mendalam bagaimana proses pendampingan penggunaan media pembelajaran digital Canva dapat memengaruhi proses belajar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada proses pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital Canva oleh mahasiswa PLP lintas jurusan di SMAN 2 Ladongi. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital Canva. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat memperkaya kajian tentang pemanfaatan media pembelajaran digital dalam pendidikan. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi guru, mahasiswa, dan pihak sekolah dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan

pendekatan deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memahami secara mendalam proses pendampingan pemanfaatan media pembelajaran digital menggunakan Canva serta dampaknya terhadap pembelajaran di lingkungan sekolah. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara kontekstual dan memperoleh data yang bersifat mendalam sesuai dengan kondisi nyata di lapangan (Moleong, 2018; Sugiyono, 2016)

Penelitian dilaksanakan di SMAN 2 Ladongi dengan subjek penelitian yang meliputi guru, wali kelas, guru pendamping, kepala sekolah, staf tata usaha dan siswa yang terlibat dalam kegiatan pendampingan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran digital menggunakan Canva di SMAN 2 Ladongi, dilaksanakan melalui tiga tahapan utama; perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada fase perencanaan, para mahasiswa PLP dari berbagai jurusan menganalisis kebutuhan guru dan peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran digital. Hasil analisis

menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki keterampilan yang terbatas dalam menggunakan alat desain digital dan masih menggunakan pendekatan pembelajaran konvensional. Pada fase pelaksanaan, proses pendampingan melibatkan pelatihan dan pendampingan langsung mengenai pengenalan fitur-fitur Canva, merancang media pembelajaran, serta praktik mandiri oleh guru dan siswa. Proses-proses ini dilakukan secara interaktif agar peserta dapat memahami alat tersebut dengan lebih baik. Evaluasi dilakukan dengan menganalisis hasil karya yang dihasilkan oleh peserta serta melakukan refleksi bersama seluruh peserta untuk mengevaluasi kekuatan dan tantangan yang dihadapi dalam proses tersebut.

Berdasarkan data yang dikumpulkan dari penelitian ini, terlihat jelas bahwa program pendampingan memberikan dampak positif terhadap peningkatan tingkat kompetensi baik guru maupun siswa di bidang digital. Guru-guru yang sebelumnya tidak tahu cara mengintegrasikan media digital ke dalam praktik pengajaran mereka mulai mampu membuat bahan pembelajaran berbasis

informasi visual serta mengintegrasikan Canva ke dalam seluruh proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan siswa dalam membuat presentasi dan infografis yang menarik secara visual juga meningkat. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva meningkatkan keterampilan visualisasi siswa (Widiastuti et al., 2026).

Selain pengembangan keterampilan, program bimbingan ini juga meningkatkan kreativitas dan minat belajar para siswa. Hal ini tercermin dari antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung serta partisipasi mereka dalam proses pembelajaran. Para siswa menjadi lebih terlibat karena materi disampaikan secara visual dan interaktif, serta mereka diizinkan untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembuatan media pembelajaran. Hasil ini mengonfirmasi asumsi bahwa media pembelajaran berbasis teknologi digital Canva akan meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar (Maulia, 2023; Widiastuti et al., 2026)

Dalam pelaksanaan kegiatan, mahasiswa PLP dari berbagai jurusan

dilibatkan sebagai fasilitator untuk membantu para guru dan siswa memahami cara menerapkan alat pembelajaran digital. Peran mereka tidak hanya terbatas pada aspek teknis, tetapi juga membuka ruang bagi kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa mahasiswa PLP memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui sarana teknologi (Helpi & Fitriani, 2025)

Secara umum, temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pendampingan dalam penggunaan media pembelajaran digital Canva secara signifikan memengaruhi peningkatan kualitas pembelajaran. Hal ini dapat dijelaskan dalam konteks teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran yang lebih baik terjadi jika peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran (Suparlan, 2018) Penggunaan Canva memungkinkan peserta didik untuk membangun pengetahuan mereka sendiri melalui teknik visualisasi. Selain itu, penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan penyerapan informasi dengan melibatkan berbagai indera

dalam proses tersebut (Lestari et al., 2025).

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, pendampingan terhadap siswa dari berbagai jurusan di SMAN 2 Ladongi dalam memanfaatkan media pembelajaran digital menggunakan Canva dilakukan melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan ini terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis visual serta meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan minat belajar siswa. Oleh karena itu, pendampingan dalam penggunaan Canva dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, menjadikannya lebih inovatif dan interaktif, sekaligus mendukung pengembangan kompetensi siswa PLP. Lembaga pendidikan sebaiknya memberikan dukungan berupa pelatihan dan infrastruktur untuk pemanfaatan Canva, sementara pendidik dan peserta didik PLP akan terus meningkatkan praktik pembelajaran digital mereka. Penelitian lebih lanjut dapat mencakup cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarwati, L., & Purmadi, A. (2025). Eksplorasi Penerapan Media Pembelajaran Canva Sebagai Media Interaktif Di Era Digital. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 6(1), 132–142. <https://doi.org/10.31932/jutech.v6i1.4940>
- Helpi, N., & Fitriani. (2025). Peran Mahasiswa dalam Mendukung Peningkatan Mutu Pendidikan melalui Program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 02 Sikumbang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Widyaswara Indonesia (JPMWI)*, 1, 164–169. <https://journal.jurnal.widyaswara.ac.id/index.php/jpmwi>
- Ikram, D., & Nasir, M. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar. *Jurnal PENA: Penelitian Dan Penalaran*, 12(1), 84–91.
- Lestari, V. D., Aulia, S. R., Ramayanto, S. N., & Ardianti, M. (2025). Penerapan Media Layar Digital Interaktif dalam Upaya Peningkatan Keterampilan Menyimak Peserta Didik Inklusi Tingkat SMP. *GERAM*, 13(1), 168–179. <https://doi.org/10.25299/geram.2025.22472>
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, Vol. 1, No. 1, pp. 83–87. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNHPP/article/view/1484>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3433>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan. (2018). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Kode: Jurnal Bahasa*, 7(1), 79–88.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.
- Widiastuti, W., Rahayu, S., & Sari, S. M. (2026). Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital di Sekolah Menengah Atas. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(3), 1735–1741. <https://doi.org/10.56832/edu.v5i3.2460>