

SOSIALISASI DESAIN BAHAN AJAR DIGITAL MELALUI CANVA

Anita Debora Simangunsong¹, Marthin Fransisco Manihuruk²

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia; anitadebora491@gmail.com

²Universitas Sam Ratulangi, Indonesia; fransiscomarthin23@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2026-04-03

Revised 2026-04-12

Accepted 2026-05-31

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui Canva” di sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean yang terletak di Jalan Tigaras-Sipituangin terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut : Analisis, Perancangan, Pelatihan Evaluasi Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah dilakukan sampai tahap pemberian informasi dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru – guru SMA Negeri 1 Dolok Pardamean . Selanjutnya akan diberikan rencana tahapan berikutnya dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

Kata Kunci: Sosialisasi; Bahan Ajar; Digital, Canva

ABSTRACT

This research was conducted for the Socialization of Digital Teaching Material Design Through Canva. Community service activities entitled “Socialization of Digital Teaching Material Design Through Canva” at SMA Negeri 1 Dolok Pardamean school located on Jalan Tigaras-Sipituangin consists of 4 stages as follows: Analysis, Design, Training Evaluation The use of applications as learning media can increase teacher creativity in designing interesting learning which will have an impact on increasing student interest and learning outcomes. The Canva application can be one of the creative and innovative efforts of teachers in designing learning so that the learning process becomes more interesting and easier for students to understand. This community service activity has been carried out to the stage of providing information and knowledge about the use of the Canva application as a creative and innovative learning media for teachers of SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Furthermore, plans for the next stages will be provided in the form of training and mentoring for the use of the Canva application as a learning media.

Keywords: : Socialization; Teaching Materials; Digital, Canva

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author :

Anita Debora Simangunsong

Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia;

1. PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Dolok Pardamean terletak di Jalan Tigaras-Sipituangin. Siswa berasal dari berbagai macam suku baik tempatan maupun pendatang yang menyebabkan beragamnya sifat dan kebiasaan siswa. Saat ini, SMA Negeri 1 Dolok Pardamean memiliki jumlah gurusebanyak 35 orang dan tenaga administrasi sebanyak 5 orang. Perkembangan teknologi saat ini di dalam dunia pendidikan sangatlah signifikan karena dunia pendidikan harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi guna meningkatkan mutu Pendidikan (Melianda, Rustinar, & Asmara, 2024). Menurut Rustam dan Mohtar pelatihan pembelajaran berbasis digital bagi guru-guru mendapatkan respon yang baik dan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan (F. F. K. Sari & Atmojo, 2021). Mutu pendidikan sangat bergantung pada kualitas diri dari guru dan metode pembelajarannya.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Proses belajar yang menarik dan menyenangkan membuat peserta didik tidak merasa bosan dan kualitas belajar semakin maju sehingga proses belajar dan mengajar di dalam ruangan kelas dapat berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Marenden, Tambunan, & Limbong, 2021). Mhd. Abror dkk menyatakan bahwa pelatihan metode pembelajaran aktif setelah dilaksanakan pelatihan, praktik pelaksanaan di sekolah, evaluasi pelaksanaan dan monitoring penerapan bisa dilihat bahwa pengetahuan dan kemampuan guru terhadap penerapan metode pembelajaran yang aktif dan menyenangkan bisa meningkat [3]. Oleh karena itu setiap guru harus mampu menciptakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan (Ramadhani & Fitria, 2021). Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan (Mella, Wulandari, & Wiarta, 2022).

Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global [4]. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Alperi, 2020). Hasil dari wawancara dari SMA Negeri 1 Dolok Pardamean ini yaitu terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru dalam proses mengajar. Salah satunya adalah kesulitan yang dihadapi guru-guru dalam membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi yang telah ada (Philiyanti & Rismorlita, 2021).

Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan memilih aplikasi canva sebagai media dalam membuat bahan ajar. *Canva* dipilih karena memiliki fitur yang mudah digunakan serta dapat digunakan pada smartphone ataupun laptop (Muflikatun, Santoso, & Ismaya, 2021). Sehingga guru-guru dapat mengedit bahan ajar dimana saja. Canva juga dapat menghasilkan media ajar berupa slide presentasi ataupun video animasi (Magdalena, Aini, Aziz, & Saharani, 2023). Penggunaan *Canva* dapat dengan mudah diajarkan dengan durasi waktu sosialisasi yang hanya dilakukan dalam satu hari kerja (Khamidah, Winarto, & Mustikasari, 2019).

Banyak fitur-fitur yang disediakan canva sangat mendukung menciptakan kreatifitas dalam membuat pembelajaran visual dan komunikasi dalam pembelajaran menjadi lebih mudan dan menyenangkan [6]. Maka dari permasalahan diatas akan dilakukan pengabdian berupa sosialisasi desain bahan ajar digital melalui canva bagi guru-guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Penggunaan media *canva* dapat membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan juga dapat digunakan sebagai media ajar (Tanjung & Faiza, 2019). Sehingga diharapkan para guru dan peserta didik lebih dapat meningkatkan proses belajar mengajar di dalam ruang kelas secara efektif (Siregar, Amir, & Adinda, 2023).



Gambar 1. Lokasi Mitra

Peta Lokasi Mitra

SMA Negeri 1 Dolok Pardamean merupakan salah satu SMA Negeri yang terdapat di Kecamatan Dolok Pardamean, Kabupaten Simalungun Provinsi Sumatera Utara.



Gambar 2. Peta Lokasi Mitra

Permasalahan Mitra

1. Guru yang masih menggunakan pembelajaran yang lama yakni metode ceramah yang monoton.
2. Kurangnya penguasaan materi yang disampaikan pendidik kepada siswa karena masih belum memanfaatkan teknologi secara maksimal.
3. Pemahaman guru tentang teori pembelajaran terkini belum banyak terserap yang mendasarkan pada pengelolaan kelas berbasis digital.

4. Keinginan sekolah/guru untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sangat tinggi, namun masih terkendala oleh beberapa faktor, seperti sulitnya untuk melaksanakan pelatihan dikarenakan pendanaan, terbatasnya kegiatan sosialisasi desain bahan ajar digital melalui *canva* 1 bagi guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.

Permasalahan Prioritas

Berdasarkan hasil analisis situasi permasalahan yang ada pada mitra adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya informasi dan pengetahuan guru tentang aplikasi – aplikasi yang bisa di gunakan dalam media pembelajaran.
2. Kurangnya wawasan guru dalam mendesain media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
3. Belum memahami penggunaan media pembelajaran digital dengan baik.

Berdasarkan identifikasi masalah, mitra membatasi masalah kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran digital. Oleh sebab itu Tim Pengabdian mengingat dan menimbang tentang waktu pelaksanaan dan dana yang tersedia sehingga tim pengabdian hanya fokus menyelesaikan masalah mitra pada pemberian informasi tentang aplikasi sebagai media pembelajaran digital dengan mengadakan sosialisasi maka diharapkan guru-guru akan lebih maksimal dalam menggunakan dan menambah pengetahuan/ skill bagi para guru-guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean sebagai upaya pemerintah dalam membantu kebutuhan guru-guru (Sihite, Sirait, & Wasilah, 2021). Hal ini juga membuktikan bahwa dosen dan Mahasiswa Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar hadir dan mampu membantu keluhan serta memberi solusi bagi guru-guru (Zulvira & Desyandri, 2022). Penguatan media pembelajaran digital menjadi masalah utama terhadap peningkatan kualitas guru-guru di sekolah dasar seiring dengan perkembangan zaman berbasis teknologi. Sehingga fokus pengabdian dilakukan kepada guru-guru yang ada di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.

Solusi Permasalahan

Berdasarkan analisis situasi dan indentifikasi masalah yang dihadapi mitra maka yang menjadi target dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru-guru yang ada di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean, yang terletak di Jalan Tigaras-Sipituangin. Adapun solusi yang ditawarkan adalah melakukan sosialisasi desain bahan ajar digital melalui *Canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran (Daniati Novianti, Y., & Mashuri, K., 2023).

- a. Sosialisasi kepada guru-guru penggunaan digital di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.
- b. Meningkatkan kemampuan dan wawasan guru dalam menggunakan media pembelajaran digital.
- c. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain media pembelajaran digital.

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah publikasi media online, jurnal nasional Abdimas (Jurnal Pengabdian pada Masyarakat) dan laporan pengabdian (Fitri, Fathoni, & Sari, 2024). Adapun faktor pendukung pengabdian ini dengan melibatkan mahasiswa sesuai program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), adanya workshop bagi dosen untuk menyusun proposal pengabdian yang dilaksanakan LPPM dan adanya wadah pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat melalui kerjasama dengan sekolah (Jannah, Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, 2023).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui *Canva*” dilaksanakan pada tanggal 16-17 Oktober 2024. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan guru. Oleh sebab itu seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain

pembelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan (Irkhamni, Izza, Salsabila, & Hidayah, 2021).

Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam fitur seperti presentase, resume, poster, famphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva* (Fadillah, Astuti, & Alfiatussyifa, 2024). Dengan memanfaatkan aplikasi ini para guru, khususnya guru-guru yang ada di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean lebih kreatif untuk mendesain pembelajarannya.

Adapun hal – hal yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

1. Memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.
2. Memberikan pendampingan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif.
3. Guru menjadi lebih melek teknologi dengan cara memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat untuk mendesaian pembelajaran

Untuk menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait Koordinasi yang dilakukan adalah dengan pihak LPPM Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar dan pihak sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean secara tertulis mengenai kegiatan yang dilakukan.
2. Melakukan penjadwalan kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan mendampingi mitra dalam pemberian materi mengenai penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran dan cara pembuatan akun dari aplikasi Canva Magic, serta cara menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran digital.

3. Melakukan kegiatan pengabdian

Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan informasi kepada guru –guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran. Mendampingi guru –guru membuat akun *Canva* dan cara menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran (Hayati, 2022).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui Canva” di sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean yang terletak di Jalan Tigaras-Sipituangin terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut :

1. Analisis

Sebelum dilakukannya pelatihan dengan judul Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui Canva di sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean ini dilakukan tahapan analisis dengan proses wawancara atau bertanya langsung dengan guru-guru yang ada di Sekolah. Hasil dari wawancara ini yaitu terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru dalam proses mengajar. Salah satunya adalah kesulitan yang dihadapi guru-guru dalam membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi yang telah ada.

2. Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan memilih aplikasi canva sebagai media dalam membuat bahan ajar. Canva dipilih karena memiliki fitur yang mudah digunakan serta dapat digunakan pada smartphone ataupun lapoptop (Apreasta, Nanda, & Mutia, 2024). Sehingga guru-guru dapat mengedit bahan ajar dimana saja. Canva juga dapat menghasilkan media ajar berupa slide

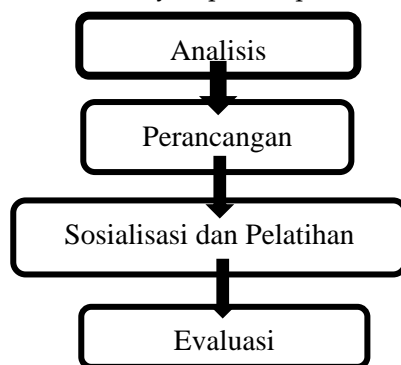
presentasi ataupun video animasi. Penggunaan Canva dapat dengan mudah diajarkan dengan durasi waktu sosialisasi yang hanya dilakukan dalam satu hari kerja (V. K. Sari, Rusdiana, & Putri, 2021).

3. Pelatihan

Pelatihan dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Dolok Pardamean guru secara luring. Sebelumnya para guru telah menyiapkan materi yang akan dijadikan bahan ajar menggunakan Canva, sehingga pada saat pelatihan para guru hanya memindahkan materi pembelajaran yang ada ke dalam canva. Jadi pada tahapan ini guru-guru dilatih bagaimana menggunakan Canva sehingga menghasilkan bahan ajar menjadi lebih kreatif. Pada pelatihan ini juga diberikan kesempatan tanya jawab untuk memudahkan guru dalam proses membuat bahan ajar. Pada peserta pengabdian juga datang langsung ke meja para guru yang membutuhkan bantuan secara langsung, sehingga guru dengan cepat dapat memahami dan menyelesaikan kendala dalam membuat bahan ajar dengan Canva (Akbar, Mawadati, & Risma, 2022).

4. Evaluasi

Evaluasi Setelah dilakukannya pelatihan, tim pengabdian menilai hasil desain bahan ajar guruguru yang telah selesai. Penilaian ini dilakukan agar memberikan masukan kepada guruguru atas kekurangan dan kelebihan yang ada pada bahan ajar mereka. Evaluasi juga digunakan tim pengabdian kepada masyarakat atas kinerja tim dalam menyampaikan pelatihan kepada guru-guru.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

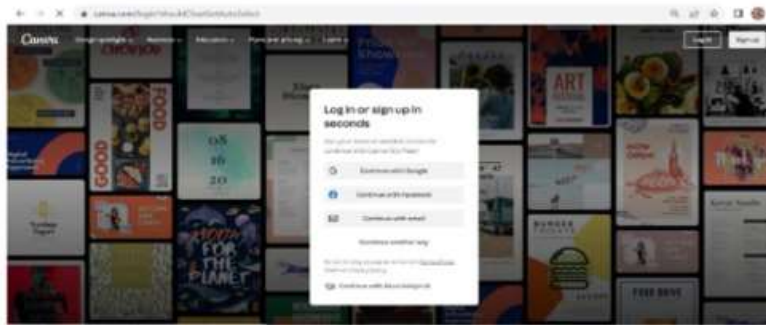
Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean berupa sosialisasi praktis dengan tema “Sosialisasi Desain Bahan Ajar Digital Melalui Canva Di Sekolah Sma Negeri 1 Dolok Pardamean” telah dilaksanakan pada hari Jumat - Sabtu tanggal 16 – 17 Oktober 2024 bertempat di ruang guru SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Kegiatan ini diikuti oleh 10 orang guru termasuk didalamnya kepala SMA Negeri 1 Dolok Pardamean. Sosialisasi tersebut dilakukan untuk membantu pelaksanaan pembelajaran yang lebih baik dan mudah dengan mengandalkan kolaborasi guru secara group maupun individu kepada siswa di era global saat ini. Media pembelajaran ini kerap sekali membantu guru dalam penyampaian materi secara lisan dalam mengenalkan variasi dari pengaplikasian media pembelajaran secara praktis dikelas serta mencapai dan tujuan dari pembelajaran serta bagan-bagannya, dan pula membimbing guru supaya lebih produktif dan aktif dalam penggunaan dan penerapan *Canva* dalam penyusunan bahan ajar untuk meningkatkan kompetensi guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.

Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam fitur seperti presentase, resume, poster, famphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Dengan menggunakan *Canva* ini sangat membantu guru untuk dapat membuat bahan ajar lebih praktis, menarik dan lebih efektif (Humaya, Bangun, Purba, Dewi, & Dewi, 2023).

Adapun tahap kegiatan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

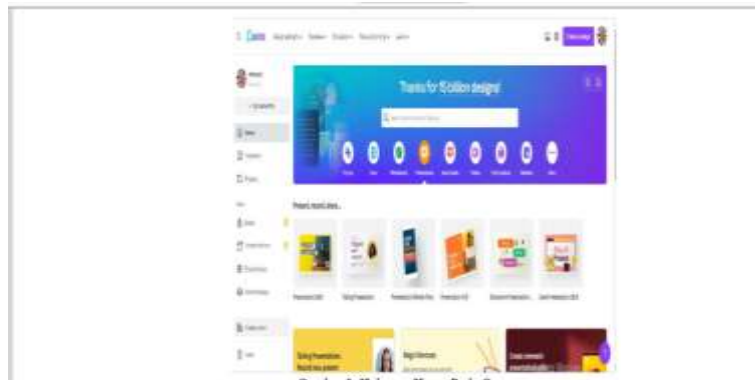
- a. Diskusi Menemukan masalah, pada tahap awal pengabdian dan guru-guru diskusi mengenai hal apa saja yang dibutuhkan dalam sebuah media pembelajaran yang menarik dan apa yang menjadi masalah mereka saat proses perancangan.
- b. Sosialisasi Media Canva Magic AI, pada tahap ini pengabdian memberikan materi yang terkait dengan aplikasi Canva Magic AI sebagai media pembelajaran.
- c. Demonstrasi, pada tahap ini pengabdian memberikan penjelasan tentang langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva Magic AI seperti berikut ini:

Untuk dapat mengakses Canva Magic AI maka terlebih dahulu mengunjungi aplikasi Canva Magic AI dengan membuka situs <https://www.Canva Magic AI.com>



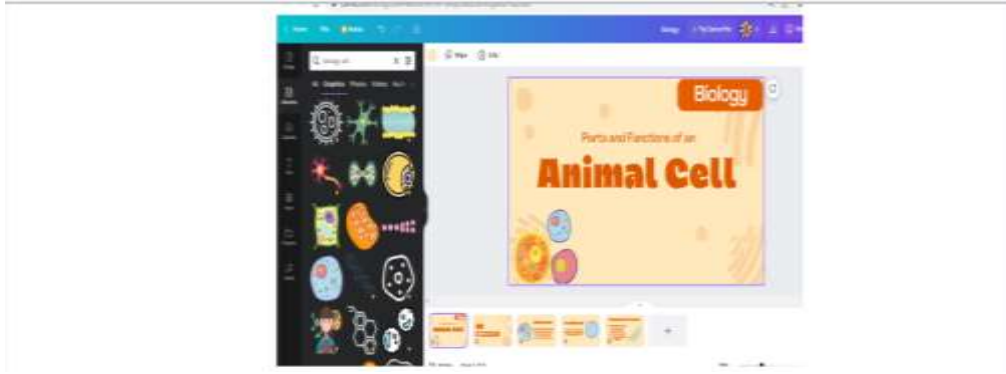
Gambar 4. Halaman untuk login dan daftar pada Canva

Jika sudah mendaftarkan atau membuat akun di Canva Magic AI maka peserta dapat masuk/login di aplikasi Canva Magic AI sehingga tampilan awalnya sebagai berikut ini



Gambar 5. Halaman Home Pada Canva

Canva memiliki banyak fasilitas yang dapat digunakan salah satunya adalah presentasi. Pada fasilitas presentasi guru dapat membuat bahan ajar dalam bentuk ppt yang menarik dan bisa pula dalam bentuk video pembelajaran. Untuk membuat presentasi bisa memilih menu presentasi dan memilih tema, template dan warna yang diinginkan. Pada Canva template-template yang sudah ada tinggal mengganti teks yang ada dengan materi yang akan dijadikan bahan ajar. Untuk font teks, warna, background serta ikon-ikon dapat diubah sesuai dengan keinginan. Disini para guru dapat mengasah kreatifitasnya dalam membuat media ajar dengan sangat mudah .



Gambar 6. Tampilan Proses Editing Bahan Ajar

Setelah proses editing selesai, maka tahapan berikutnya adalah proses penyimpanan. Simpan dan unduh presentasi tersebut dengan jenis format file PNG, KPEG, PDF atau PPTX. Selain dapat berupa slide persentasi Canva Magic AI juga memiliki fitur share yang dapat di bagikan ke media lain seperti LMS ataupun media sosial. Pada bagian menu share juga terdapat pilihan untuk menampilkan *slide* kita berupa *present*, *present and record*, *present view* dan *autoplay*. Untuk membuat media ajar berupa video guru-guru dapat memilih *present and record* pada menu *share*. Disini para pengajar dapat memberikan penjelasan terhadap materi yang ada secara langsung, karena penjelasan guru akan di *record* oleh Canva Magic AI. Hasil *record* tersebut dapat di putar ulang dikelas ataupun sebagai materi yang dapat di *upload* di youtube sehingga para peserta didik dapat mengulang-ulang materi yang ada (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021).

- a. Pelatihan, pada tahap ini pengabdian memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktekkan penggunaan aplikasi Canva Magic AI melalui android ataupun laptop dari masing – masing peserta.
- b. Pendampingan kepada guru-guru, Narasumber beserta tim memantau hasil praktek yang di kerjakan oleh guru-guru dalam pelatihan tersebut.

Terdapat beberapa kelemahan-kelemahan yang diperoleh oleh guru-guru di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean dalam penggunaan laptop yang masih belum terbiasa. Khususnya bagi guru-guru yang sudah lanjut usia (Mudinillah & Rizaldi, 2021). Narasumber menemukan hal-hal atau proses penggunaan chatgpt pada rancangan guru yaitu, sering sekali guru lupa dalam mengclick/ memilih/ memasukkan di opti search dengan apa yang akan dipakai. Berikutnya karna ketidakbiasaan dalam penggunaan laptop yang membuat proses perancangan menjadi sedikit lama. Dan yang terakhir, guru-guru sebaiknya memerlukan catatan kecil sebagai catatan dalam membuat media yang ingin dipilihnya supaya tidak lupa langkah-langkahnya (Nurhayati, Supratman, & Rahayu, 2023).

Dibawah ini terlampir dokumen pada proses sosialisasi yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean.



Gambar 7. Narasumber menjelaskan teori serta mempraktikkannya dengan peserta guru



Gambar 8. Foto bersama guru-guru dan Tim sosialisasi yang ada di SMA Negeri 1 Dolok Pardamean

4. KESIMPULAN

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah dilakukan sampai tahap pemberian informasi dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru – guru SMA Negeri 1 Dolok Pardamean . Selanjutnya akan diberikan rencana tahapan berikutnya dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

b. Saran

Saran yang bisa diberikan tim pelaksana kegiatan adalah:

1. Para guru harus upgrade kemampuan penguasaan teknologi sehingga bisa memanfaatkan penggunaan *Canva* di zaman canggih saat ini sebagai alat bantu yaitu media pembelajaran.
2. Sekolah sebaiknya selalu memberikan dukungan dan memfasilitasi para guru untuk bisa berkreaitivitas dan inovatif dengan cara mengikuti program – program sosialisasi dan pelatihan. Khususnya pelatihan yang berbasis teknologi untuk mengembangkan kemampuan guru-guru di sekolah serta meningkatkan kualitas guru dalam penggunaan *Canva* di era saat ini.

Daftar Pustaka

- Akbar, R. F., Mawadati, A., & Risma, S. (2022). Strategi Pengembangan Bisnis Umkm Menggunakan Pendekatan Metode Business Model Canvas (Bmc) Dan Pendekatan Swot (Studi Kasus: Umkm Coffee Shop Ud Mitra Di Yogyakarta). *Jurnal Rekavasi*, 10(2), 67–76.
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99–110. <https://doi.org/10.32550/Teknodik.V0i1.479>
- Apreatsa, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795–805.
- Daniati Novianti, Y., & Mashuri, K., N. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Kelas Vii Di Smp Pab 7 Tandem Hilir. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 5611–5617.
- Fadillah, N. N., Astuti, A., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas Vii Di Smp Negeri 1 Citeureup. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4), 120–127.
- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif. *Journal Of Research Applications In Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/Jarcoms.V3i1.2815>
- Hayati, T. U. F. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding: Konferensi Nasional Matematika Dan Ipa Universitas Pgr Banyuwangi*, 2(1), 8–15.
- Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, R. S., & Dewi, P. A. (2023). Pelangkah: Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71–80.
- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan*, 2, 127–134.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan Dalam Pembelajaran Ipa Berbantuan Bahan Ajar Digital Interaktif Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jipva (Jurnal Pendidikan Ipa Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/Jipva.V3i1.770>
- Magdalena, I., Aini, F. A., Aziz, D. S., & Saharani, A. L. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V Sekolah Min 1 Jakarta Barat. *Seroja: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 18–26. <https://doi.org/10.572349/Seroja.V2i2.251>
- Marenden, V., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 66–79. <https://doi.org/10.33541/Jmp.V10i2.3270>
- Melianda, O., Rustinar, E., & Asmara, A. (2024). Penggunaan Media Teknologi Digital Prezi Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Teks Biografi Di Kelas X Man 2 Kepahiang Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 5239–5245. <https://doi.org/10.54373/Imej.V5i4.1575>

- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Bahan Ajar Digital Interaktif Berbasis Problem Based Learning Materi Keragaman Budaya. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 127–136. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.46368>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using The Canva Application As An Arabic Learning Media At Sma Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106.
- Muflikatun, M., Santoso, S., & Ismaya, E. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis Microsoft Sway Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Psej (Pancasakti Science Education Journal)*, 6(2), 84–92. <https://doi.org/10.24905/psej.v6i2.109>
- Nurhayati, S. E., Supratman, S., & Rahayu, D. V. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva For Education Dengan Pendekatan Rme Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis. *Aksioma: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 12(4), 3627–3643.
- Philiyanti, F., & Rismorlita, C. E. (2021). Kelayakan Bahan Ajar Membaca Bahasa Jepang Tingkat Pemula Berbasis Keterampilan Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Dan Seni 2021*, 1, 77–82. Jakarta.
- Ramadhani, W., & Fitria, Y. (2021). Capaian Kemandirian Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sains Tematik Menggunakan Modul Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4101–4108. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1391>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook Untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru Smpn 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmi.v4i3.952>
- Sihite, S. E., Sirait, L. S., & Wasilah, A. (2021). Analisis Nilai Pendidikan Dalam Novel Selempar Itu Berarti Sebagai Alternatif Bahan Ajar Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pbsi-Iv Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar*, 299–306. Fbs Unimed Press. Retrieved From <http://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/43418>
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Zulvira, R., & Desyandri. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Tematik Terpadu Menggunakan Steam Berbasis Lectora Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1273–1286. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3133>