

Digital-Based Interactive Learning Transformation Optimization of Canva: A Case Study at SMPN 3 Padang

Admi Salma^{#1*}, Maulani Meutia Rani^{#2}, Ria Anggriyani^{#3}, Sari Agustin^{#1}, Wafiq Alya
Aufa^{#1}, Fathina Nafisa Putri^{#1},

¹Departemen Statistika, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

²Departemen Matematika, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

³Departemen Biologi, Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

* Correspondence: admisalma1@fmipa.unp.ac.id ; Tel. : +62 812-9624-6272

Diterima 4 Agustus 2025, Disetujui 27 Oktober 2025, Dipublikasikan 30 November 2025

Abstract – The implementation of digital-based interactive learning in the classroom has the potential to increase student engagement and motivation in the learning process. One of the main problems at SMP N 3 Padang is that teachers have varying levels of basic skills in creating technology-based interactive learning. As a result, digital learning cannot be implemented effectively in the classroom. Therefore, it is very important to improve teachers' skills in creating digital instructional media. Canva is one of the most user-friendly digital learning tools and is accessible to users with limited technical expertise. The study conducted at SMP 3 Padang aimed to address teachers' challenges by providing Canva optimization training. The objective of this study was to enhance teachers' ability to utilize Canva for creating digital-based interactive learning. The results show that teachers' ability to create interactive instructional media with Canva has significantly improved.

Keywords: Canva, Digital-based interactive learning, interactive instructional media.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan pada dunia pendidikan, khususnya dalam menghadirkan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan membantu peserta didik memahami konsep. Pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman konsep siswa[1]. Oleh karena itu, penting untuk para guru agar terus meningkatkan mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, sehingga siswa mendapat manfaat dari pembelajaran interaktif berbasis digital tersebut [2].

Namun, pada kenyataannya pembelajaran interaktif belum dimanfaatkan dengan optimal. Hal ini juga terjadi di SMPN 3

Padang. Para guru menghadapi sejumlah tantangan dalam proses pembelajaran, seperti kurangnya minat belajar siswa yang mempengaruhi capaian hasil belajar. Selain itu, variasi metode dan media pembelajaran yang diterapkan di kelas masih terbatas, sehingga pembelajaran cenderung kurang variatif dan belum mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Faktor lain yang turut memengaruhi adalah keterbatasan penguasaan guru terhadap media pembelajaran berbasis digital, yang diperlukan untuk mendukung transformasi pembelajaran yang efektif [3].

Dalam menghadapi tantangan tersebut, perlu dilakukan upaya untuk memaksimalkan kemampuan guru dalam memanfaatkan produk berbasis digital untuk diterapkan saat proses belajar mengajar sehingga guru dapat

meningkatkan minat, motivasi dan pemahaman siswa. Salah satu produk digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah Canva.

Canva merupakan aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk menyediakan bahan ajar yang menarik dan kreatif. Berbagai fitur desain pada Canva memudahkan pembuatan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta memperkaya variasi metode pengajaran. Studi telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu membantu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan hasil belajar siswa melalui pembelajaran yang bersifat interaktif dan berbasis proyek [4].

Lebih jauh, optimalisasi pemanfaatan Canva tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, namun juga berfungsi sebagai sarana pengembangan kompetensi guru dalam mengelola media pembelajaran digital secara lebih inovatif dan efektif, serta menghadirkan inovasi pembelajaran [5-6]. Melalui pelatihan dan pendampingan yang tepat, guru dapat mengintegrasikan Canva sebagai bagian dari strategi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan dan mengoptimalkan kemampuan guru dalam menggunakan Canva, sehingga guru mampu menghadirkan pembelajaran interaktif berbasis digital dengan Canva. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan memberikan rekomendasi praktis terkait pengembangan pembelajaran interaktif di era digital.

Solusi/Teknologi

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, tim pengabdian melakukan transformasi pembelajaran interaktif berbasis digital yang berfokus pada pengoptimalan pemanfaatan Canva di SMP N 3 Padang. Canva merupakan

platform digital yang menawarkan kemudahan dalam merancang media pembelajaran inovatif dan menarik. Penggunaan Canva terbukti dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, serta minat siswa dalam belajar [7]. Selain itu, penerapan Canva dalam proses pembelajaran juga dapat mengembangkan kreativitas berpikir siswa [8]. Aksesibilitas Canva memudahkan seluruh pengguna, baik pemula maupun profesional, untuk memanfaatkannya secara optimal. Pemanfaatan Canva meluas tak hanya di dunia pendidikan, tetapi juga pada bidang sosial media, pemasaran, dan bisnis. Canva menyediakan beragam fitur, template, dan elemen visual seperti animasi yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, infografis, serta bahan ajar yang interaktif sehingga semakin menarik bagi peserta didik [9].

Adapun tahap kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan PMKM: (1) Tahapan diskusi awal yang dilakukan antara tim PMKM dan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan media pembelajaran yang umum digunakan oleh guru. (2) Pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis digital. Kegiatan ini berupa pelatihan dan diskusi dengan guru terkait penggunaan Canva, fitur yang digunakan, dan pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) yang terintegrasi dengan Canva. Pada tahap ini, para guru juga dimotivasi untuk membuat bahan ajar dengan Canva, membuat *flipbook* dan pemanfaatan AI. Metode yang dilakukan adalah metode ceramah, diskusi dan praktek langsung materi yang telah didiskusikan. (3) *Feedback* dari guru SMPN 3 Padang terkait kegiatan yang telah dilaksanakan.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan ini dilaksanakan di SMPN 3 Padang. Sebelum kegiatan pelatihan

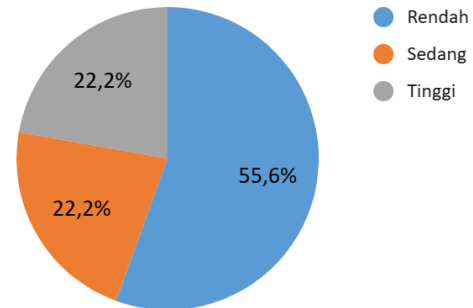
dilaksanakan, dilakukan diskusi awal antara tim dan perwakilan pihak sekolah, yaitu kepala sekolah dan wakil kepala sekolah. Dari diskusi diperoleh informasi bahwa adanya keberagaman kemampuan guru dalam memanfaatkan produk digital untuk pembelajaran, hanya sebagian kecil guru yang menguasai teknologi digital untuk pembelajaran..

Kegiatan diikuti oleh 25 guru dari seluruh mata pelajaran karena penggunaan Canva tidak terbatas, dapat diaplikasikan terhadap semua mata pelajaran. Beberapa guru tidak hadir karena penugasan diluar sekolah. Di awal kegiatan, guru diberikan angket untuk meninjau pengetahuan awal guru terkait canva.

Angket ini diukur dengan skor 1 sampai 10, semakin tinggi skor, maka semakin tinggi pemahaman dan kemampuan guru terkait canva. Dalam pelatihan ini, untuk guru yang memiliki skor kurang, atau sama dengan 6, maka dikategorikan rendah. Skor 7-8 dikategorikan sedang, dan skor 9-10 dikategorikan tinggi.

Hasil angket menunjukkan adanya variasi tingkat pengetahuan dan kemampuan, sejumlah guru, terutama dari mata pelajaran Informatika sudah sangat familiar dan mahir menggunakan Canva, sementara sebagian guru lain, khususnya dari mata pelajaran non-TIK, masih pemula dan perlu pendampingan lebih lanjut. Mayoritas guru percaya bahwa Canva sangat relevan dan bermanfaat untuk meningkatkan keterlibatan siswa, serta memiliki akses perangkat dan internet yang memadai.

Hasil angket juga menggambarkan pengetahuan guru sebelum pelatihan dilaksanakan sebagaimana Gambar 1.



Gambar 1. Pengetahuan Guru Terhadap Canva Sebelum Pelatihan

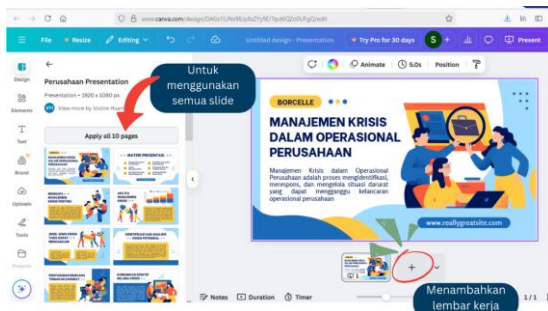
Pada Gambar 1, diperoleh 55,6% guru memiliki pengetahuan yang rendah terhadap Canva, 22,2% diantaranya memiliki pengetahuan yang tinggi terhadap Canva, dan sisanya menunjukkan pengetahuan yang sedang terhadap Canva.

Pada sesi pelatihan Canva, dilakukan pemaparan materi mengenai media pembelajaran interaktif Canva. Pada pelatihan ini, para guru diarahkan untuk membuat akun Canva menggunakan *gmail* akun belajar yang didapatkan guru dari Kemendikbud Ristek agar dapat mengakses seluruh fitur yang tersedia pada Canva. Cuplikan kegiatan pelatihan dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pemaparan Materi Media Pembelajaran Interaktif Canva

Selanjutnya, para guru diberikan pengenalan mengenai fitur-fitur yang terdapat pada Canva. Fitur pertama yang diperkenalkan adalah membuat presentasi dengan menggunakan template yang telah tersedia pada Canva. Para guru dibimbing untuk membuat presentasi bahan ajar mata pelajaran masing-masing. Tidak hanya membuat presentasi, para guru juga diperkenalkan dengan fitur-fitur Canva untuk membuat presentasi menjadi lebih menarik seperti fitur elemen. Gambar 3 menunjukkan salah satu materi yang disampaikan oleh pemateri.



Gambar 3. Cara Membuat Presentasi di Canva

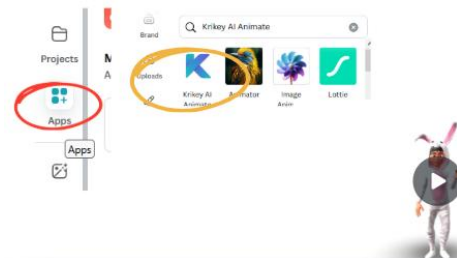
Selanjutnya, para guru dipaparkan materi membuat *e-modul* interaktif yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual, dengan format seperti buku yang dapat dibolak-balik (*flipbook*) dengan memanfaatkan AI pada Canva. Sehingga guru dapat menyajikan materi pembelajaran digital yang dinamis dan mudah diakses oleh siswa, sehingga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan. Para guru langsung membuat *e-modul* yang didampingi oleh tim PMKM. Proses pembuatan *e-modul* oleh guru yang dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses Membuat E-modul pada Canva

Setelah pemaparan materi mengenai *e-modul*, dilanjutkan dengan penggunaan AI untuk membuat animasi yang dapat memperkaya penyampaian materi di kelas agar lebih menarik. Para guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam menerapkan animasi tersebut untuk proses pembelajaran di kelas. Gambar 5 menunjukkan cara membuat animasi di Canva.

The Voice : Krikey AI Animate



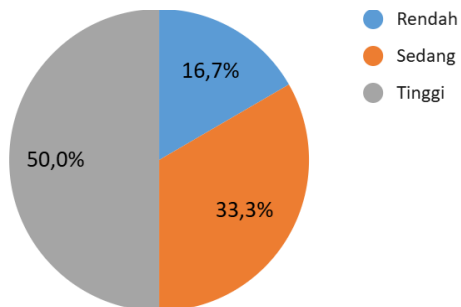
Gambar 5. Cara Membuat Animasi di Canva

Setelah pemaparan materi berakhir, para guru diberikan tugas untuk mengimplementasikan semua materi yang sudah dipaparkan dan dipraktekkan. Para guru akan secara bergantian mempresentasikan hasil kerja mandiri dalam pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva sesuai dengan mata pelajaran yang diajar. Gambar 6 memperlihatkan salah satu guru mempresentasikan media pembelajaran yang sudah dibuat.



Gambar 6. Presentasi Hasil Kerja Mandiri

Sebelum penutupan kegiatan, diberikan angket kepada guru untuk mengukur pengetahuan guru terhadap Canva setelah pelatihan, hasil pengetahuan guru dengan angket dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Pengetahuan Guru Terhadap Canva Setelah Pelatihan

Hasil pengukuran pengetahuan canva sebelum dan sesudah pelatihan disajikan pada Gambar 1 dan Gambar 7. Setelah dilakukan pelatihan, diperoleh hasil bahwa guru dengan pengetahuan rendah terhadap Canva menurun dari 55,6% menjadi 16,7%. Untuk guru dengan pengetahuan tinggi terhadap Canva meningkat dari 22,2% menjadi 50%. Begitu juga untuk guru dengan pengetahuan sedang terhadap Canva juga mengalami peningkatan dari 22,2% menjadi 33,3%. Sehingga dapat disimpulkan setelah dilakukan pelatihan terjadi peningkatan pengetahuan guru terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

Tidak hanya itu, setelah pelatihan dilakukan, para guru juga diminta memberikan evaluasi terhadap kegiatan pelatihan. Hasilnya adalah setelah pelatihan diperoleh informasi bahwa para guru merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini dan merasa lebih percaya diri untuk mengaplikasikan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Para guru di SMP N 3 Padang juga berharap untuk dapat mengikuti pelatihan serupa di masa mendatang.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis pada kegiatan ini, maka dapat disimpulkan terjadi peningkatan pengetahuan dan kemampuan para guru di SMP N 3 Padang terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Pelatihan meliputi kegiatan pengenalan, pembuatan akun Canva, demo pembuatan presentasi dan penggunaan AI untuk membuat e-modul dan animasi. Antusiasme para guru di SMP N 3 Padang menunjukkan keterbukaan para guru terhadap media pembelajaran interaktif yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas. Diharapkan adanya keberlanjutan pelatihan serupa di masa mendatang untuk memperkaya pengetahuan para guru terhadap media pembelajaran interaktif.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih diberikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LP2M) UNP atas sumber dana yang diberikan untuk pelaksanaan pengabdian ini dengan nomor kontrak 2433/UN.15/PM/2025. Serta ucapan terima kasih kepada semua pihak SMP N 3 Padang yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini.

Pustaka

- [1] Cahyaningtias,V P., Ridwan, M. Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Motivasi.UPT Publikasi Dan Pengelolaan Jurnal. 2021;4(2): 55-62.
- [2] Abdul Sakti. Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. JUPRIT .2(2):212-9.
- [3] Riyasni, S., Sari, W. K., Syahril, V., Fadhillah, C., & Jhora, U. *Using Canva For Education to Improve the Skills of Physics Teachers in Pesisir Selatan in Developing Innovative Learning Media*. Pelita. 2024; 7(02):153–157.
- [4] Putri, P., Syafwan, H., Tinggi, S., Informatika, M., Tinggi, S., & Informatika, M. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru UPTD SDN 014671 Sentang. Journal Of Indonesian Social Society. 2024; 2(1): 52–57.
- [5] Fitri B, Aini F, Kurnia R, Yerimadesi Y, Desyafrianti V, Rindiany N. Training on the Development of Digital-Based Learning Media (Canva for Education) for Chemistry Teachers of MGMP Kabupaten Solok in order to support the implementation of the Merdeka Curriculum. pelita. 2024 ;7(2):87-2.
- [6] Riyasni S, Chairani V. Using Canva For Education to Improve the Skills of Physics Teachers in Pesisir Selatan in Developing Innovative Learning Media. pelita. 2024; 7(2):153-7
- [7] Ruzayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. Jurnal Impian. 2024; 4(2):117-122
- [8] Nurindah, S., Surani, D., Hidayat, A., Studi, P., Teknologi, P., Bangsa, U. B., Serang, K., Studi, P., Guru, P., Anak, P., Dini, U., & Bangsa, U. B. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. Journal of Citizen Research and Development. 2024; 1(2): 424–431.
- [9] Putri, N. A., Hayadi, B. H., & Irfan, M. Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Informatika Kelas XI MA Al - Khairiyah Pipitan. Jurnal Pendidikan Tambusai. 2024; 8(3):39213–39220.