
Transformasi Pendidikan di Era Digital dengan Memanfaatkan Canva sebagai Media Teknologi Modern dan Kreatif

Rayung Wulan^{1*}, Suranto Saputra², Ardhi Dinullah Baihaqi³.
^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
* E-mail: rayung_wulan@unindra.ac.id

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 14 Juli 2025
Disetujui : 01 Agustus 2025
Dipublikasikan : 15 Agustus 2025

Kata kunci: Transformasi Pendidikan, Era digital, Media Teknologi Modern

Transformasi pendidikan di era digital saat ini menuntut adaptasi terhadap perkembangan teknologi sebagai bagian media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dari proses pembelajaran. Pengabdian masyarakat yang dilakukan memiliki tujuan untuk menganalisis pemanfaatan *Canva* sebagai media teknologi modern dan kreatif dalam mendukung pembelajaran di SMPN 61 Jakarta. Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini dengan pendekatan pelatihan teknik dan praktek langsung dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil pengabdian masyarakat mengungkap bahwa *Canva* merupakan salah satu solusi teknologi modern yang relevan dan efektif dalam transformasi pendidikan digital, khususnya di tingkat SMP. Pemanfaatannya perlu didukung dengan pembentukan Tim Kreatif Digital di Sekolah, membentuk tim kecil yang terdiri dari guru dan siswa untuk menjadi penggerak dalam mengembangkan konten-konten pembelajaran berbasis teknologi modern.

Abstract

Keywords: Transformasi Pendidikan, Era digital, Media Teknologi Modern

Educational transformation in the current digital era demands adaptation to technological developments as part of the creative and innovative learning media in the learning process. This community service aims to analyze the use of Canva as a modern and creative technology media in supporting learning at SMPN 61 Jakarta. The method used in this community service is a technical training approach and direct practice with observation, interviews, and documentation as data collection techniques. The results of the community service showed that Canva is one of the modern technology solutions that is relevant and effective in digital education transformation, especially at the junior high school level. Its use needs to be supported by the establishment of a Digital Creative Team at School, forming a small team consisting of teachers and students to be the driving force in developing learning content based on modern technology.

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital saat ini menjadi kebutuhan dalam pembelajaran seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Model pembelajaran di tingkat sekolah menengah terus berkembang, sekolah dituntut untuk menyesuaikan metode pembelajaran agar lebih relevan dan efektif dalam menjawab era teknologi digital. Namun, kenyataannya masih banyak guru dan siswa yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar. (Yustiasari Liriwati, 2023).

Era digitalisasi menjadikan tantangan pendidikan abad ke-21, sekolah dituntut untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran agar dapat meningkatkan minat belajar dan kreativitas siswa. Inovasi dalam pendidikan dibutuhkan keefektifan dan ketepatan dalam teknologi dengan memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan belajar mengajar.(Putri et al., 2022). Canva menjadi salah satu platform desain grafis berbasis digital yang sangat potensial untuk diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Di SMPN 61 Jakarta, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Hal ini menyebabkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi, menurunnya minat belajar siswa, serta tidak tercapainya potensi maksimal dalam memahami materi pelajaran. Selain itu, literasi digital di kalangan guru dan siswa masih relatif rendah, ditandai dengan keterbatasan pengetahuan terhadap alat bantu pembelajaran digital yang tersedia secara gratis dan mudah digunakan, seperti Canva.(Irkhamni et al., 2021).

Platform pembelajaran yang digunakan beragam jenis, namun Canva merupakan salah satu platform desain grafis yang mudah dan familiar siapapun mudah cepat mengerti serta dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran modern dan kreatif. Ragam fitur-fitur yang muda ditampilkan, ramah pengguna dan beragam template, Canva memungkinkan guru untuk bereksplorasi dalam membuat materi ajar yang lebih visual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, siswa juga dapat didorong untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir dan berekspresi langsung melalui tugas-tugas yang menggunakan Canva sebagai media ekspresi ide mereka.(Elsa & Anwar, 2021).

Transformasi pendidikan di era pendidikan lebih mengedepankan cara guru dalam menyampaikan materi dan serta cara siswa dalam menyerap materi pembelajaran dan informasi. Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dan dunia pendidikan untuk mendorong digitalisasi sekolah serta menciptakan lingkungan belajar yang inovatif, inklusif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.(Talosa et al., 2024)

Canva memberikan berbagai kemudahan bagi guru dalam menyusun materi ajar yang menarik, interaktif, dan informatif, tanpa membutuhkan keterampilan desain tingkat tinggi. Guru dapat membuat presentasi pembelajaran, infografis, materi visual, hingga media evaluasi dengan tampilan yang profesional dan mudah dipahami siswa.(Ratnawati et al., 2023). Hal ini sangat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih komunikatif dan menyenangkan, serta dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi.

Penggunaan Canva juga memberikan manfaat besar bagi siswa disekolah. Melalui tugas-tugas proyek berbasis desain seperti poster, presentasi, maupun infografis, siswa dilatih untuk berpikir kreatif, bekerja sama, dan mengembangkan literasi digital. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dalam bentuk visual yang menarik, yang pada gilirannya meningkatkan daya serap dan semangat belajar.(Basri et al., 2023)

Pemanfaatan Canva selaras dengan prinsip pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dan pembelajaran yang mendorong keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi (4C). Integrasi Canva dalam kegiatan pembelajaran di SMP merupakan kebutuhan strategis dalam upaya menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan teknologi terlihat dalam gambar1 dibawah ini, teknologi sangat berperan penting dam transformasi digital.(Hakim et al., 2023).



Gambar 1. Transformasi digital dalam pendidikan

Transformasi digital dalam pendidikan membuka peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Namun, peralihan ini juga menghadirkan sejumlah tantangan yang perlu diatasi agar proses belajar mengajar dapat berjalan efektif dan inklusif. Kesenjangan Akses Teknologi ,meskipun sekolah-sekolah di wilayah perkotaan mungkin memiliki akses internet yang memadai, banyak siswa di daerah terpencil atau kurang mampu menghadapi keterbatasan infrastruktur, seperti koneksi internet yang lambat atau tidak stabil, serta kurangnya perangkat digital yang memadai. (Listiyoningsih et al., 2022)

Kesiapan Guru dan tenaga pendidik, tidak semua guru memiliki keterampilan atau pelatihan yang cukup dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, hal ini dapat menghambat integrasi teknologi secara efektif dalam proses pengajaran.(Ayu et al., 2022) Antarmuka dan model baru, Penggunaan platform digital dengan antarmuka yang kompleks atau tidak familiar dapat membuat guru dan siswa enggan untuk terlibat, karena takut melakukan kesalahan atau mengalami kesulitan teknis.

Gangguan Digital, ketersediaan gadget dan akses ke media sosial serta aplikasi lainnya dapat menjadi sumber gangguan bagi siswa selama pembelajaran, mengurangi fokus dan konsentrasi mereka.(Wulan Ayu et al., 2022). Keamanan Data, dengan meningkatnya penggunaan platform digital, isu keamanan data dan privasi menjadi perhatian utama. Siswa dan guru perlu diberikan edukasi tentang pentingnya menjaga keamanan informasi pribadi dalam lingkungan digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat akan dilakukan melalui pendekatan pendampingan dan pelatihan yang mengedepankan keterlibatan aktif antara tim pengabdian masyarakat, guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran di era digital.(Koehler et al., 2013). Agar para guru dapat meningkatkan kemampuan literasi digital dan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran berbasis aplikasi Canva, sehingga dapat menunjang efektivitas proses belajar mengajar.

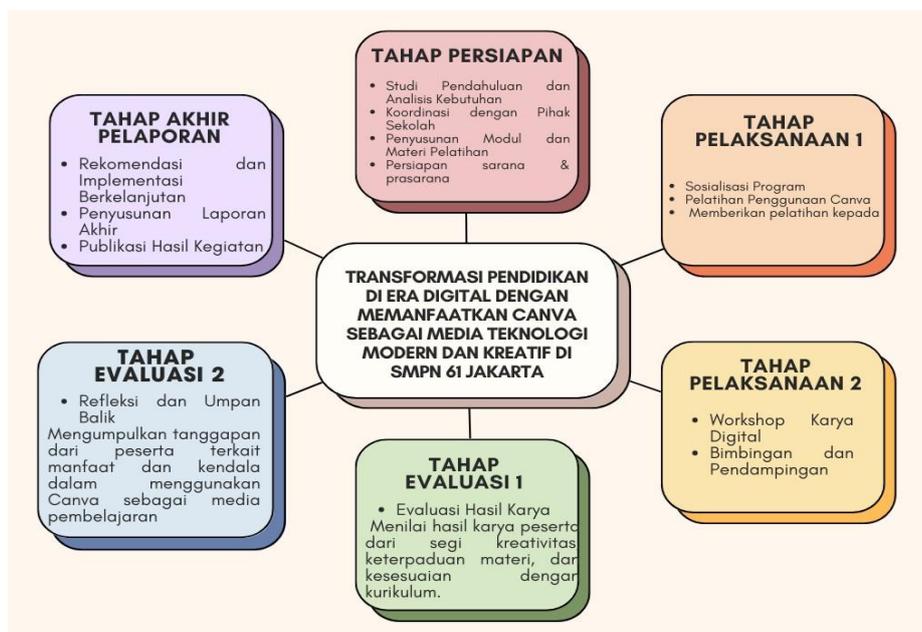
Metode pendampingan yang digunakan meliputi:

1. **Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan**
 - a. Dilakukan pertemuan awal bersama pihak sekolah yang terkait untuk mengetahui kebutuhan serta kesiapan guru dalam penggunaan media digital, khususnya Canva.
 - b. Observasi terhadap perangkat dan infrastruktur teknologi yang tersedia di SMPN 61 Jakarta sebagai dasar perencanaan kegiatan.
2. **Pelatihan dan Workshop Penggunaan Canva**
 - a. Kegiatan abdimas yang inti berupa pelatihan tatap muka mengenai pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif.
 - b. Materi meliputi pengenalan fitur Canva, teknik desain visual, dan pembuatan presentasi, poster, maupun video pembelajaran.
 - c. Peserta dilatih secara langsung melalui praktik dan simulasi pembuatan media digital menggunakan akun Canva Edu.
3. **Pendampingan dan Implementasi**
 - a. Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan untuk memastikan guru mampu mengintegrasikan Canva ke dalam RPP dan proses pembelajaran di kelas.
 - b. Guru diberikan tugas membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing, yang kemudian dipresentasikan dan dievaluasi bersama.
4. **Evaluasi dan Tindak Lanjut**
 - a. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner dan wawancara untuk mengukur pemahaman dan tingkat keberhasilan penerapan Canva dalam pembelajaran.
 - b. Disusun rekomendasi pengembangan lanjutan berupa pelatihan tingkat lanjut atau kolaborasi antar guru dalam membuat konten digital.

Pendampingan dan pelatihan ini difokuskan pada teknologi digital berbasis desain grafis edukatif pada aplikasi canva, yang diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran sebagai solusi tren digitalisasi di era modern dan inovatif saat ini untuk memperkaya media ajar.(Irkhanni et al., 2021). Melalui pendekatan ini, diharapkan adanya transformasi pendidikan yang begitu cepat dapat lebih meningkatkan adaptif, interaktif, dan menyenangkan bagi peserta didik di SMPN 61 Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adanya keterlibatan dan kolaborasi aktif dari mitra, diharapkan transformasi pendidikan di era digital dengan memanfaatkan canva di SMPN 61 berjalan sesuai dengan agenda yang telah disiapkan. Peran masing masing pihak memiliki andil dalam rencana dan strategi menghadapi transformasi pendidikan di era digital untuk tingkat sekolah menengah terlihat dalam gambar 2. Kerangka tahapan pelaksanaan pengabdian masyarakat.



Gambar 2. Kerangka Kerja Tahapan Pelaksanaan Kegiatan
Sumber : Penulis

Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

1. **Tahap Persiapan** , dalam tahap ini didokumentasikan dalam gambar 3. Dibawah ini.
 - a. **Studi Pendahuluan dan Analisis Kebutuhan**
Mengidentifikasi kebutuhan guru dan siswa di SMPN 61 Jakarta terkait penggunaan media pembelajaran digital.
 - b. **Koordinasi dengan Pihak Sekolah**
Melakukan pertemuan awal dengan kepala sekolah dan guru-guru untuk menjelaskan tujuan, jadwal, dan bentuk kegiatan pengabdian.
 - c. **Penyusunan Modul dan Materi Pelatihan**
Menyusun bahan ajar berupa modul praktis dan presentasi mengenai penggunaan Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif.
 - d. **Penyediaan Sarana dan Prasarana**
Menyiapkan perangkat seperti laptop, proyektor, koneksi internet, serta akun Canva untuk peserta pelatihan.



Gambar 3. Persiapan kegiatan abdimas di SMPN 61 Jakarta Barat

2. Tahap Pelaksanaan 1

a. Sosialisasi Program

Memberikan pemaparan umum mengenai pentingnya transformasi pendidikan digital dan peran Canva sebagai media modern dan kreatif.

b. Pelatihan Penggunaan Canva

Memberikan pelatihan kepada guru dan siswa secara langsung (hands-on) tentang cara membuat infografis, presentasi, poster pembelajaran, dan materi interaktif menggunakan Canva.



Gambar 4. Tahap Pelaksanaan 1 di SMPN 61 Jakarta Barat

3. Tahap Pelaksanaan 2

a. Workshop Karya Digital

Peserta mempraktikkan pembuatan media pembelajaran sendiri dengan Canva berdasarkan materi pelajaran yang mereka ajarkan atau pelajari.

b. Bimbingan dan Pendampingan

Memberikan sesi tanya jawab dan bimbingan secara intensif dalam menyelesaikan proyek desain masing-masing.

4. Tahap Evaluasi 1

a. Evaluasi Hasil Karya

Menilai hasil karya peserta dari segi kreativitas, keterpaduan materi, dan kesesuaian dengan kurikulum.

5. Tahap Evaluasi 2

a. Refleksi dan Umpan Balik

Mengumpulkan tanggapan dari peserta terkait manfaat dan kendala dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, dimana peserta yang cepat dalam mengerjakan Quizz dengan canva akan mendapatkan doorprize guru terupdate teknologi seperti dalam gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Tahap Evaluasi 2 di SMPN 61 Jakarta Barat

6. Tahap Akhir Pelaporan

a. Rekomendasi dan Implementasi Berkelanjutan

Memberikan saran tindak lanjut kepada pihak sekolah agar Canva terus digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran digital.

b. Penyusunan Laporan Akhir

Menyusun laporan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai dokumentasi akademik dan sebagai bahan evaluasi program.

c. Publikasi Hasil Kegiatan

Program Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 61 Jakarta telah memberikan dampak positif yang signifikan, baik bagi guru maupun siswa. Beberapa hasil yang berhasil dicapai antara lain:

1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Canva

Guru-guru di SMPN 61 Jakarta memperoleh pemahaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Mereka mampu membuat materi ajar,

infografis, presentasi interaktif, hingga video pembelajaran yang lebih menarik secara visual.

2. **Motivasi Guru untuk Berinovasi dalam Pembelajaran**

Adanya pelatihan dan pendampingan meningkatkan semangat dan kreativitas guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara digital dan menarik. Hal ini terlihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam menerapkan Canva ke dalam proses pembelajaran.

3. **Peningkatan Partisipasi dan Minat Belajar Siswa**

Dengan materi ajar yang lebih visual dan interaktif, siswa menunjukkan peningkatan minat dalam mengikuti pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi dan lebih aktif dalam diskusi kelas.

4. **Terbentuknya Komunitas Guru Kreatif Digital**

Sebagai tindak lanjut, terbentuk sebuah grup komunikasi antar guru yang fokus pada kolaborasi dan berbagi praktik baik dalam pembuatan konten pembelajaran digital menggunakan Canva. Berikut adalah capaian program berdasarkan tujuan pelaksanaan program pengabdian masyarakat yang telah dirumuskan dalam tabel 1 berikut dibawah ini:

Tabel 1 Pelaksanaan Program dan Capaian kegiatan

Pelaksanaan Program	Capaian
Meningkatkan literasi digital guru dalam penggunaan media pembelajaran digital	✓ Guru mampu menggunakan Canva secara mandiri dan kreatif
Menyediakan pelatihan teknis penggunaan Canva untuk pembelajaran	✓ Telah dilaksanakan pelatihan intensif selama beberapa hari dan dilanjutkan dengan sesi pendampingan dalam membuat slide untuk materi pembelajaran menggunakan canva
Mendorong guru menghasilkan media ajar berbasis digital yang menarik dan mudah diakses siswa	✓ Guru berhasil membuat berbagai produk pembelajaran, seperti poster, slide presentasi, dan video
Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran digital	✓ Terjadi peningkatan partisipasi siswa berdasarkan laporan guru dan observasi kelas
Membangun kolaborasi antar guru untuk berbagi konten dan strategi pembelajaran digital	✓ Terbentuk grup komunitas praktik baik dalam penggunaan Canva sebagai media ajar

PENUTUP

Berdasarkan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dengan tema "Transformasi Pendidikan di Era Digital dengan Memanfaatkan Canva sebagai Media Teknologi Modern dan Kreatif di SMPN 61 Jakarta" telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam upaya peningkatan kapasitas pendidik dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Pelatihan yang diberikan kepada para guru menunjukkan hasil yang positif, ditandai dengan meningkatnya

kompetensi guru dalam mengintegrasikan platform Canva ke dalam proses penyusunan dan penyampaian materi ajar.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan daya tarik penyampaian materi, memperkuat aspek visualisasi, serta mendorong interaktivitas dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak pada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang disampaikan secara digital dan kreatif.

Lebih jauh, kegiatan ini turut mendorong terbentuknya komunitas belajar di antara para guru yang berfokus pada pengembangan konten pembelajaran digital, sehingga membuka peluang untuk terwujudnya ekosistem pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan. Meskipun hasil yang diperoleh sangat positif, masih terdapat beberapa tantangan, seperti ketersediaan infrastruktur teknologi dan kesiapan sumber daya manusia. Oleh karena itu, dibutuhkan komitmen dan kolaborasi yang kuat antara pihak sekolah, pemerintah, dan pemangku kepentingan lainnya untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan lebih lanjut dari program ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada keluarga besar SMPN 61 Jakarta Barat atas undangan dan partisipasinya dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat bersama dengan Tim Abdimas. Melalui Wakil Kepala Sekolah bidang kurikulum ibu Ria Anggraeni, M.Pd, kami mengucapkan Terimakasih kegiatan ini berjalan sesuai program pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, I. W., Zulkarnaen, Z., & Fitriyanto, S. (2022). Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(1). <https://doi.org/10.58406/jpml.v5i1.922>
- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2). <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1). <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Hakim, L., Gede, I., Utamayasa, D., Triatmojo, M., & Megawati, I. (2023). Physical education learning is based on a base project to improve student literacy and numeracy. *Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 9(1).

- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021*, ISBN: 978-602-6779-47-2.
- Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)? *Journal of Education*, 193(3).
<https://doi.org/10.1177/002205741319300303>
- Listiyoningsih, S., Hidayati, D., & Winarti, Y. (2022). Strategi Guru Menghadapi Transformasi Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2b). <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2b.389>
- Putri, M., Bahas, R., & Yamit, Z. (2022). Pengaruh Digitalisasi terhadap Praktik Organisasi dan Kinerja Operasi pada PT . IGP Internasional Yogyakarta. *Selekta Manajemen: Jurnal Mahasiswa ...*, 01(03).
- Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva. *BANTENESE : JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 5(2).
<https://doi.org/10.30656/ps2pm.v5i2.7412>
- Talosa, A. D., Javier, B. S., & Dirain, E. L. (2024). Higher Education students' technological characteristics and technological self-efficacy during Covid 19: Implications to flexible learning framework. *Multidisciplinary Science Journal*, 6(3).
<https://doi.org/10.31893/MULTISCIENCE.2024017>
- Wulan Ayu, I., Fitriyanto, S., & Zulkarnaen. (2022). Budaya Digital Dalam Transformasi Digital Menghadapi Era Society 5.0. *Jurnal Pengembangan Masyarakat Lokal*, 5(1).
- Yustiasari Liriwati, F. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>