



Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Canva di Pondok Pesantren Zumrotul Huda

Muhammad Khaesar Juniardi¹, Iis Istiqomah², Abdul Aziz³, Aditya Arif Wicaksono⁴, Cahyadi⁵, Fiki Romadhon⁶, Iqbal Maulana⁷, Nanda Kamila Azzahra⁸, Nur'aini⁹, Wahid Hasim¹⁰, Wahyu Eka Candra¹¹

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11} Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Juni 20, 2025

Revised Juni 20, 2025

Accepted Juni 24, 2025

Kata Kunci:

Pelatihan,
Media Pembelajaran,
Canva,
Pesantren

Keywords:

Training,
Learning Media,
Canva,
Islamic Boarding School

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital menjadi upaya strategis dalam meningkatkan kompetensi guru di area digital. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Pondok Pesantren Zumrotul Huda, Depok. Dengan sasaran para tenaga pengajar yang belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pemahaman dan keterampilan praktis dalam penggunaan Canva sebagai alat bantu pembuatan materi ajar. Metode yang digunakan mencakup observasi awal, pelatihan langsung, praktik mandiri, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta membuat media pembelajaran digital yang lebih kreatif dan menarik. Kegiatan ini juga membangun budaya kolaboratif serta menumbuhkan motivasi untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

Training on the creation of digital learning media is a strategic effort to improve teacher competence in the digital area. This service activity was carried out at the Zumrotul Huda Islamic Boarding School, Depok. With the target of teaching staff who are not optimal in utilizing graphic design applications. The goal of this activity is to provide you with practical understanding and skills in using Canva as a teaching tool to create teaching materials. The methods used include initial observation, hands-on training, independent practice, and evaluation. The results of the activity showed a significant increase in the participants' ability to make digital learning media more creative and interesting. This activity also builds a collaborative culture and fosters motivation to innovate in the learning process.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author:

Muhammad Khaesar Juniardi
Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang,
Tangerang, Indonesia
Email: aditariria321@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut tenaga pendidik untuk mampu mengembangkan media ajar yang adaptif dan menarik. Pesantren sebagai lembaga pendidikan Islam yang memiliki kontribusi signifikan dalam pembentukan karakter generasi bangsa, juga menghadapi tantangan serupa dalam penyesuaian metode pembelajaran dengan perkembangan zaman. Keterbatasan infrastruktur teknologi serta minimnya pelatihan berbasis digital menjadi kendala dalam penerapan metode pembelajaran modern di lingkungan pesantren. Dalam hal ini, media pembelajaran yang menyesuaikan perkembangan zaman serta karakteristik peserta didik abad ke-21 yang cenderung visual, cepat, dan akrab dengan teknologi (Susilo & Wulansih, 2020).

Pondok pesantren sebagai institusi pendidikan berbasis nilai-nilai keislaman memainkan peran sentral dalam mencetak generasi berkarakter dan berakhlak mulia. Namun demikian, sebagian besar pesantren masih menghadapi tantangan dalam adaptasi terhadap teknologi pembelajaran digital (Hasmiza & Muhtarom, 2022). Salah satu kendala utama yaitu pada keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi serta belum adanya integrasi media digital secara menyeluruh dalam proses pembelajaran (Ponpesqu, 2025). Situasi ini berimplikasi terhadap efektivitas penyampaian materi, minat belajar peserta didik, dan kesiapan lembaga pendidikan dalam menghadapi tantangan global.

Membuat media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan bagi siswa merupakan tantangan bagi guru untuk terus berinovasi. Para siswa akan lebih bersemangat dalam belajar dan mudah dalam menyerap dan mengingat materi yang disampaikan jika media pembelajaran menarik [1].

Menciptakan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan merupakan tantangan tersendiri bagi para guru untuk terus berinovasi. Ketika media yang digunakan menarik, siswa akan lebih antusias dalam belajar serta lebih mudah memahami dan mengingat materi [1]. Dalam hal ini, peran guru sangat penting untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan inovatif. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, sehingga dituntut mampu memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi pendukung untuk menyampaikan materi. Guru juga dituntut menjadi fasilitator yang mampu membimbing dan memberdayakan siswa [2]

Perkembangan zaman tidak hanya membawa perubahan teknologi, tetapi juga memengaruhi sistem pembelajaran. Hal ini menuntut guru untuk terus mengeksplorasi serta mengembangkan kompetensi mengajarnya. Kualitas pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dan proses pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran menjadi aspek penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Pemanfaatan teknologi diharapkan mampu memberi dampak positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa [3].

Menurut S, Zulfa, & Kamal [4], guru memiliki peran penting dalam mendorong kreativitas dan inovasi pembelajaran. Media pembelajaran yang baik dapat mengubah cara pandang siswa dari yang awalnya negatif menjadi positif [3]. Puspitasari, Mada, Hasibuan, Yustina, & Aurawidhar [5] juga menyatakan bahwa guru sangat berperan dalam mengimplementasikan kurikulum melalui berbagai strategi, seperti pembelajaran mandiri yang mendorong siswa untuk mempresentasikan materi kepada teman-temannya. Presentasi semacam ini menunjukkan tingkat penguasaan materi yang baik, dan dalam era digital saat ini, berbagai aplikasi sangat mendukung pembuatan materi presentasi yang menarik.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru diharapkan mampu menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Sayangnya, masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran berbasis multimedia yang menarik [6]. Padahal, media pembelajaran yang menarik mampu meningkatkan minat belajar siswa, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi Canva [3].

Canva adalah salah satu platform desain grafis online yang mudah digunakan untuk membuat materi ajar yang menarik dan efektif. Guru dapat dengan mudah membuat presentasi visual dengan

elemen seperti gambar, grafik, dan ikon, sehingga memudahkan siswa memahami materi dan lebih aktif dalam pembelajaran [4]

Kholisussa'di, Hardiansya, Rizka, & Hardiansyah [7] menegaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen penting dalam sistem pendidikan. Penggunaan media yang tepat dapat berpengaruh langsung terhadap hasil belajar. Dengan penguasaan teknologi, guru bisa lebih cepat beradaptasi terhadap berbagai inovasi pembelajaran dan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik.

Menurut Mair, dkk. [1], Canva memungkinkan pembuatan berbagai konten pembelajaran seperti presentasi, poster, dan banner. Selain mudah digunakan, Canva juga dapat diakses melalui perangkat mobile, sehingga fleksibel digunakan kapan saja. Desain grafis sendiri merupakan bentuk komunikasi visual yang memadukan gambar, warna, teks, dan elemen lain untuk menyampaikan pesan. Canva menyediakan berbagai template, ikon, font, dan fitur pengeditan yang mudah disesuaikan dengan kebutuhan [8]

Meski demikian, Sirajuddin & Wahditiya [9] mengingatkan bahwa tidak semua guru memahami cara penggunaan Canva secara optimal. Tantangan yang dihadapi antara lain minimnya pengetahuan tentang fitur, kesulitan mengatur tata letak, hingga pemilihan kombinasi warna dan font yang sesuai.

Berbagai penelitian menunjukkan manfaat pelatihan penggunaan Canva. Salah satunya dibuktikan melalui analisis pretest dan posttest menggunakan uji Chi-Square yang menyimpulkan adanya peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan motivasi peserta setelah mengikuti pelatihan [10].

Lebih lanjut, Sirajuddin & Wahditiya [9] menyatakan bahwa Canva juga membuka peluang kolaborasi antarguru dalam mengembangkan materi pembelajaran. Sebagai platform online, Canva memungkinkan guru berbagi desain dan saling memberi masukan, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas media pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.

Idrus, Liyanto, dan Wulansari [11] menyatakan bahwa pelatihan Canva di Pondok Pesantren Darut Tauhid Assalafiyah, Sumenep, berjalan dengan efektif. Sebanyak 70% peserta menunjukkan antusiasme tinggi, 65% memahami materi pelatihan, dan 55% menginginkan pelatihan lanjutan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menumbuhkan minat dan kreativitas santri dalam bidang desain digital.

Menurut Tita Puspita Sari, Maulana, dan Thoyyibah [12], pelatihan Canva di Pondok Pesantren Tahfidz Qur'an Amanatul Huda memberikan hasil positif terhadap kemampuan santri dalam membuat presentasi yang lebih visual dan komunikatif. Canva dianggap sangat membantu santri dalam menyusun materi dakwah atau sosialisasi yang menarik dan mudah dipahami.

Pondok Pesantren Zumrotul Huda merupakan contoh nyata dari lembaga pendidikan yang memiliki semangat besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran, namun masih terbatas dalam pemanfaatan teknologi pendukung. Sebagian besar tenaga pengajarnya belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis modern, dan materi ajar yang disampaikan masih bersifat monoton serta kurang memanfaatkan daya tarik visual. Hal ini berpotensi menurunkan daya serap peserta didik terhadap materi pembelajaran yang disampaikan.

Sebagai solusi yang bersifat aplikatif dan adaptif, pelatihan pemanfaatan Canva diharapkan mampu menjadi katalisator peningkatan kapasitas digital guru. Canva menawarkan kemudahan dalam menciptakan berbagai media ajar yang menarik menawarkan kemudahan dalam menciptakan berbagai media ajar menarik secara visual tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut. Melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), diharapkan para tenaga pendidik dapat memiliki keterampilan baru dalam menyusun materi ajar berbasis visual digital relevan, kontekstual, serta mendukung terciptanya suasana belajar dinamis dan kreatif.

2. METODE

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 hingga 4 Mei 2025 dengan pendekatan partisipatif-edukatif. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi:

1. Tahap Persiapan: Koordinasi antar tim pelaksana dan pihak pesantren, identifikasi kebutuhan peserta, serta penyusunan materi pelatihan kontekstual.
2. Tahap pelaksanaan: Pemberian materi mengenai teori dasar desain pembelajaran digital, pengenalan fitur-fitur utama Canva, serta teknik menyusun konten visual yang efektif.
3. Tahap Praktik dan Pendampingan: Peserta yang terdiri dari guru dan santri melakukan praktik langsung menggunakan Canva, dengan pendampingan intens oleh fasilitator dari tim pelaksana mahasiswa.

Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan secara informal melalui diskusi terbuka dan persentasi hasil karya peserta sebagai refleksi terhadap pemahaman materi yang telah diberikan. Serta pemberian apresiasi berupa plakat kepada pihak pesantren.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan menunjukkan hasil yang baik. Berdasarkan hasil observasi lapangan dan umpan balik dari peserta, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman terhadap konsep dasar desain grafis serta keterampilan dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Peserta yang sebelumnya tidak mengenal fitur-fitur dasar Canva, seperti *template*, elemen visual, tipografi, dan *layout*, secara bertahap mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan media ajar seperti poster, infografis, hingga presentasi pembelajaran. Keaktifan peserta selama sesi praktik sangat tinggi. Beberapa peserta bahkan mampu menyelesaikan tugas desain dengan kualitas baik dan relevan dengan konteks materi ajar.

3.1 Pembahasan

Dalam sesi diskusi, peserta mengemukakan bahwa pendekatan visual yang ditawarkan oleh Canva memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efisien. Hal ini turut meningkatkan motivasi dalam mempersiapkan materi ajar dengan sebelumnya dianggap sebagai tugas rutin yang monoton.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini berdampak positif pada aspek non-teknis. Terjadi peningkatan interaksi antar peserta, terbangunnya semangat saling berbagi pengetahuan, serta terciptanya komunitas belajar kecil yang antusias dalam mengeksplorasi desain digital lebih lanjut. Guru-guru mulai Menyusun rencana integrasi Canva dalam pembelajaran harian, bahkan beberapa di antaranya berminat untuk mengajarkan Kembali materi yang diperoleh kepada rekan di lingkungan pesantren. Santri juga menunjukkan minat tinggi dalam pemanfaatan Canva untuk mendukung proses belajar mereka, baik dalam bentuk tugas, presentasi, maupun proyek kolaboratif.

Faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini adalah dukungan penuh dari pihak pesantren, tersedianya fasilitas pelatihan yang aplikatif. Sebaliknya, tantangan yang dihadapi meliputi keterbatasan pada perangkat digital dan variasi tingkat literasi teknologi. Namun demikian, antusiasme dan komitmen peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mampu mengimbangi keterbatasan tersebut.



Gambar 1. Penjelasan Materi

Pada Gambar 1 memperlihatkan suasana saat tim pelaksana dari mahasiswa Universitas Pamulang memberikan penjelasan materi pelatihan kepada para peserta. Materi yang disampaikan meliputi dasar penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital. Kegiatan berlangsung secara interaktif, dengan peserta yang terdiri dari guru dan santri mendengarkan dengan antusias. Penjelasan ini menjadi fondasi awal sebelum peserta melanjutkan ke sesi praktik mandiri.



Gambar 2. Praktik Kegiatan

Pada Gambar 2 terlihat peserta dari Pondok Pesantren Zumrotul Huda sedang mengikuti sesi praktik penggunaan aplikasi Canva. Peserta tampak antusias saat mencoba langsung membuat media pembelajaran digital menggunakan laptop yang tersedia. Tim pelaksana dari mahasiswa memberikan pendampingan selama proses berlangsung untuk memastikan setiap peserta memahami fitur dan cara penggunaan Canva dalam pembuatan konten ajar yang menarik dan efektif.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media ajar menggunakan Canva terbukti mampu meningkatkan kompetensi tenaga pengajar dan santri di Pondok Pesantren Zumrotul Huda dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis digital. Selain memberikan dampak positif dalam aspek keterampilan teknis, kegiatan ini juga turut membangun semangat kolaboratif dan inovatif dalam lingkungan pesantren.

Sebagai tindakan lanjut dari kegiatan ini, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Pelatihan lanjutan dan pendampingan berkelanjutan perlu dilatih agar memperkuat keterampilan guru dan santri.
2. Pihak pondok pesantren diharapkan dapat mengalokasikan sumber daya untuk menyediakan perangkat teknologi yang memadai.

3. Perlu dibentuk komunitas belajar internal yang mendorong pertukaran pengetahuan dan praktik baik antar peserta.

Perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap efektivitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran.

REFERENSI

- [1] Mair, Z. R., Sartika, D., Heriasyah, R., Gasim, Permatasari, I., & Purnamasari, E. (2024). Pelatihan Canva dan Capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Guru dan Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 7(3), 398-404. doi:10.33330/jurdimas.v7i3.3331
- [2] Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarkikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213. doi:10.33365/jsstcs.v4i2.3115
- [3] Darmawati, L. E., Hasanah, N., Seituni, S., & Muhafizah, S. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva dalam Membuat Aksi Nyata Guru Serta Pembuatan Konten Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Klatakan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(1), 534-542.
- [4] S, R. S., Zulfa, I., & Kamal, M. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam. *Aksi Nyata : Jurnal Pengabdian Sosial dan Kemanusiaan*, 1(2), 01-09.
- [5] Puspitasari, M. A., Mada, Y. H., Hasibuan, E., Yustina, S., & Aurawidhar, N. C. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik. *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, 2(2), 122-131.
- [6] Sarmini, Insan, M. U., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471-1476.
- [7] Kholisussa'di, Hardiansya, R., Rizka, M. A., & Hardiansyah. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru SMP Islam Addrain Nahdatul Wathan Lombok Timur. *Jurnal Dedikasi Madani*, 3(2), 62-69.
- [8] Endra, R. Y., Redaputri, A. P., Dunan, H., Aprinisa, Syahputra, M. B., & Handayani, A. (2024). Pelatihan Design dengan Canva untuk UMKM Sebagai Sarana Promosi Produk di Desa Ganjar Asri Metro. *Jurnal Pengabdian UMKM*, 3(1), 32-38.
- [9] Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra*, 4(2), 44-54. doi:10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699
- [10] Fifaldyovan, M. I., Dewi, S. M., & Kartikasari, R. D. (2024). Pelatihan Canva untuk Optimalisasi Digital Marketing bagi Pelaku UMKM. *POTENSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 81-87.
- [11] Iddrus, H. M., Liyanto, & Wulansari, D. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Santri di Pondok Pesantren Darut Tauhid Assalafiyah. *Jurnal Transformasi Pengabdian*, 5(1), 23-30.
- [12] Sari, T. P., Maulana, A. E., & Thoyyibah, N. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva sebagai Media Presentasi dan Dakwah di Pondok Pesantren Tahfidz Amanatul Huda. *Jurnal Aksi Nyata Pengabdian (JANPA)*, 2(3), 45-52.