

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI

Lailia Rahmawati¹, Suharni², Nur Ambulani³, Wenny Desty Febrian⁴,
Reviandari Widyatiningtyas⁵, Rauza Sukma Rita⁶

¹Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Darul Ulum

²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Makassar

³Program Studi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Manajemen,
Institut Ilmu Sosial dan Manajemen STIAMI

⁴Program Studi Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ilmu Sosial, Universitas Dian Nusantara

⁵Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Langlangbuana

⁶Departemen Biokimia, Fakultas Kedokteran, Universitas Andalas

e-mail: liaundarjombang@gmail.com¹, suharni.dty@uim-makassar.ac.id², nurambulani@gmail.com³,
wenny.desty.febrian@undira.ac.id⁴, revywidya63@gmail.com⁵, ruzasukmarita@med.unand.ac.id⁶

Abstrak

Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis para pendidik melalui pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan pada 14 Desember 2023 melalui platform Zoom, melibatkan 32 peserta dari berbagai latar belakang pendidikan. Metode kegiatan mencakup persiapan, presentasi teori, demonstrasi praktis, serta sesi praktik bersama. Hasilnya mencakup peningkatan keterampilan desain grafis, pemahaman konsep desain visual, dan kemampuan peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang berkualitas. Kegiatan ini juga membentuk jaringan dan komunitas antar peserta.

Kata Kunci: Desain Grafis, Canva, Media Pembelajaran Berbasis Teknologi.

Abstract

This community service aims to enhance the graphic design skills of educators through the utilization of the Canva application in creating technology-based learning media. The activity, conducted on December 14, 2023, via Zoom, involved 32 participants from diverse educational backgrounds. The method encompassed preparation, theory presentation, practical demonstrations, and collaborative practice sessions. The outcomes include improved graphic design skills, an enhanced understanding of visual design concepts, and participants' ability to create high-quality learning media. The initiative also fostered networks and communities among participants.

Keywords: Graphic Design, Canva, Technology-Based Learning Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagai fondasi utama bagi kemajuan suatu negara, tak hanya menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakatnya, tetapi juga menentukan daya saing suatu bangsa di panggung global (Febrian & Nasution, 2023). Di tengah era globalisasi yang terus berkembang, faktor-faktor seperti sumber daya alam dan stabilitas ekonomi bukan lagi satu-satunya penentu keunggulan suatu negara. Tingkat pendidikan yang tinggi dan relevan menjadi instrumen penting dalam menopang daya saing sebuah bangsa (Halim et al., 2023). Dalam era yang terus berubah dan berkembang pesat ini, pendidikan tidak boleh menjadi entitas yang statis (Khasanah et al., 2023). Sebaliknya, perlu ada upaya maksimal untuk terus memperbarui dan meningkatkan sistem pendidikan. Reformasi pendidikan yang komprehensif harus diimplementasikan agar mampu menjawab tantangan perkembangan zaman (Silamat et al., 2023). Upaya ini mencakup penyesuaian kurikulum, pemanfaatan teknologi pendidikan, dan peningkatan kualitas tenaga pendidik agar mampu melahirkan lulusan yang tidak hanya berkualitas, tetapi juga siap menghadapi dinamika global (Dianto et al., 2023).

Dalam konteks ini, sistem pendidikan harus mampu menjadi motor penggerak transformasi masyarakat menuju ke arah yang lebih maju dan adaptif (Tohawi, Iswanto, Subekan, Dianto, et al., 2023). Selain menyediakan pengetahuan akademis, pendidikan juga harus mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, dan kemampuan beradaptasi peserta didik. Keterampilan ini menjadi kunci untuk berhasil menghadapi kompleksitas tantangan global dan berkontribusi positif terhadap perkembangan masyarakat secara keseluruhan. Sebagai bagian dari upaya pembaruan, pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran juga tak bisa diabaikan (Hendratri, Dianto, et al., 2023).

Teknologi pendidikan bukan hanya menjadi sarana untuk mengajar, tetapi juga sebagai alat untuk memberdayakan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman (Hita et al., 2023). Pemanfaatan platform pembelajaran online, aplikasi interaktif, dan sumber daya digital lainnya menjadi elemen penting dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan sesuai dengan perkembangan teknologi informasi (Iswanto, Subekan, et al., 2023).

Dengan memahami peran krusial pendidikan dalam menghadapi era globalisasi ini, upaya maksimal dalam meningkatkan sistem pendidikan harus diiringi dengan kebijakan yang mendukung, investasi yang memadai, dan keterlibatan aktif seluruh pemangku kepentingan (Iswanto, Tohawi, et al., 2023). Hanya melalui komitmen bersama ini, suatu negara dapat memastikan bahwa pendidikan tidak hanya menjadi instrumen untuk memenuhi kebutuhan masyarakat saat ini, tetapi juga sebagai fondasi yang kokoh untuk mencetak generasi penerus yang mampu menghadapi tantangan masa depan dengan keberanian dan kecerdasan (Tohawi, Iswanto, Subekan, SaDiyah, et al., 2023).

Salah satu aspek terpenting dalam upaya peningkatan pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan teknologi yang terus berkembang, penggunaan media pembelajaran tradisional sudah tidak lagi memadai. Adanya solusi melalui pemanfaatan teknologi informasi menjadi suatu keharusan (Hendratri, Iswanto, et al., 2023). Teknologi informasi memberikan ruang bagi pendidikan untuk lebih dinamis dan adaptif terhadap perubahan zaman, serta memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk terlibat dalam proses pembelajaran secara lebih interaktif. Dalam konteks ini, aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai alat yang sangat berguna dan relevan. Keberadaan Canva membuka peluang baru dalam penyusunan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan interaktif (Kusuma et al., 2023). Dengan Canva, pendidik dapat dengan mudah merancang materi pembelajaran yang visual dan atraktif, meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi, terutama melalui aplikasi desain grafis seperti Canva, tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih inspiratif dan dinamis (Febrian & Solihin, 2023a).

Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi informasi, khususnya melalui aplikasi desain grafis, merupakan langkah yang tidak terelakkan dalam menghadapi tuntutan pendidikan di era modern. Dengan terus menggali potensi dan mengintegrasikan inovasi teknologi ke dalam proses pendidikan, sebuah negara dapat mencetak generasi yang tidak hanya kompeten secara akademis, tetapi juga mampu beradaptasi dan bersaing di tingkat global (Qothrunnada et al., 2023). Oleh karena itu, investasi dalam pengembangan teknologi pendidikan menjadi suatu kebijakan yang sangat strategis untuk mencapai tujuan pembangunan berkelanjutan (Febrian, Geni, et al., 2023).

Pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dengan pemahaman mendalam terhadap dinamika perkembangan teknologi dan tantangan di dunia pendidikan memiliki misi krusial untuk menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran modern dan pemanfaatan teknologi yang tepat (Febrian & Sani, 2023a). Dalam menghadapi era di mana perubahan teknologi begitu cepat, kegiatan ini menjadi wadah untuk merespon tuntutan zaman dan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas pendidikan. Pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva, yang dikenal dengan sifat user-friendly-nya, menjadi alternatif yang sangat efektif dalam menciptakan media pembelajaran yang memenuhi standar modern (Fika, 2017). Canva tidak hanya memberikan keleluasaan dalam merancang materi pembelajaran, tetapi juga menyediakan berbagai fitur yang memudahkan pendidik dalam mengintegrasikan elemen-elemen visual yang menarik dan mendidik (Arifin et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya sekadar mengikuti tren teknologi, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran (Melati et al., 2023).

Dalam konteks ini, Canva tidak hanya menjadi alat desain grafis semata, melainkan sebuah solusi yang mampu mengatasi beberapa tantangan dalam dunia pendidikan (Fika, 2020). Keberhasilan Canva sebagai alat pendukung pembelajaran menunjukkan bahwa penggunaan teknologi yang ramah pengguna dapat meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran. Hal ini menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapatkan (Febrian & Solihin, 2023b). Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang mengintegrasikan pemahaman mendalam terhadap teknologi dan kebutuhan pendidikan tidak hanya membuka peluang baru untuk inovasi dalam metode pembelajaran, tetapi juga mengurangi kesenjangan antara pendidikan konvensional dan kebutuhan masyarakat modern (Baali et al., 2023). Dengan terus memperkuat sinergi antara teknologi dan pendidikan, kita dapat menciptakan sistem

pendidikan yang adaptif, inklusif, dan berdaya saing tinggi, memberikan kontribusi nyata dalam membentuk masa depan yang lebih cerah (Kair et al., 2023).

Dalam era new normal yang diwarnai oleh pembatasan fisik, platform daring seperti Zoom menjadi jembatan penting dalam memfasilitasi proses belajar-mengajar. Kegiatan ini diadakan pada tanggal 14 Desember 2023 melalui aplikasi Zoom sebagai respons terhadap keadaan tersebut. Dengan mengakomodasi 32 peserta dari berbagai kalangan, baik guru, mahasiswa, maupun pelaku dunia pendidikan lainnya, diharapkan kegiatan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam memperluas wawasan dan keterampilan para peserta dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Mas'ut et al., 2023). Dengan menyelenggarakan kegiatan ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan memanfaatkan secara optimal aplikasi Canva sebagai alat yang mendukung pengembangan media pembelajaran. Peningkatan kompetensi ini diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan berkesan, menjawab tantangan pendidikan masa kini, dan menghasilkan sumber daya manusia yang siap bersaing dalam era global.

METODE

Kegiatan pengabdian ini akan dilaksanakan melalui serangkaian langkah yang terencana dan terstruktur untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Tahapan metode kegiatan ini melibatkan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi, dengan fokus pada interaksi aktif dan partisipasi maksimal dari para peserta.

1. **Persiapan:** Sebelum pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian akan melakukan persiapan yang matang. Ini mencakup penyusunan materi pembelajaran, modul panduan penggunaan aplikasi Canva, serta sumber daya pendukung lainnya. Tim juga akan memastikan ketersediaan akses internet yang stabil dan perangkat lunak yang diperlukan. Selain itu, peserta akan diundang melalui platform Zoom dan akan diberikan informasi yang jelas terkait kegiatan tersebut.
2. **Sosialisasi dan Pemanasan:** Saat dimulainya kegiatan, akan dilakukan sesi sosialisasi singkat tentang tujuan dan manfaat pemanfaatan Canva dalam pembelajaran berbasis teknologi. Ini akan diikuti dengan sesi pemanasan, di mana peserta akan diajak berinteraksi untuk mengidentifikasi tantangan dan harapan mereka terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
3. **Presentasi Teori:** Sebuah sesi presentasi teori akan menyusul, di mana pemateri akan menjelaskan konsep dasar penggunaan Canva dalam penyusunan media pembelajaran. Topik-topik seperti desain visual yang efektif, pengaturan tata letak, dan integrasi elemen multimedia akan diperkenalkan. Peserta akan diberikan pengetahuan dasar yang diperlukan sebelum melangkah ke tahap praktik.
4. **Demonstrasi Langkah-langkah Praktis:** Setelah presentasi teori, akan dilakukan demonstrasi langkah-langkah praktis penggunaan Canva. Peserta akan diajak untuk melihat secara langsung bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik dan berinteraksi menggunakan berbagai fitur Canva. Pemateri akan memberikan contoh-contoh konkret dan tips praktis.
5. **Sesi Praktik Bersama:** Peserta akan mempraktikkan sendiri langkah-langkah yang telah diajarkan dengan mendesain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Tim pengabdian akan memberikan bimbingan langsung dan menjawab pertanyaan peserta. Sesi ini dirancang untuk memberikan pengalaman praktis dan memastikan pemahaman mendalam.
6. **Diskusi dan Tanya Jawab:** Setelah sesi praktik, akan dilakukan diskusi kelompok kecil dan tanya jawab untuk memfasilitasi pertukaran ide dan pengalaman antara peserta. Pemateri akan memandu diskusi untuk mendiskusikan tantangan yang dihadapi peserta dan memberikan solusi bersama.
7. **Evaluasi dan Umpan Balik:** Kegiatan akan ditutup dengan sesi evaluasi, di mana peserta akan diminta untuk memberikan umpan balik terhadap kegiatan ini. Hal ini akan membantu tim pengabdian untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan dan membuat perbaikan untuk kegiatan serupa di masa depan. Peserta juga akan diberikan sertifikat sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi mereka dalam kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah melalui serangkaian tahapan yang terencana dengan baik, kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif kepada para peserta dari berbagai kalangan. Beberapa hasil konkret yang dapat diidentifikasi dari kegiatan ini antara lain:

1. **Peningkatan Keterampilan Desain Grafis:** Peserta berhasil meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun media pembelajaran. Mereka dapat dengan

- lebih percaya diri dan kreatif menghasilkan materi pembelajaran yang menarik, berwarna, dan informatif.
2. Peningkatan Pemahaman Konsep Desain Visual: Materi presentasi teori dan demonstrasi praktis memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep desain visual yang efektif. Peserta mampu memahami prinsip-prinsip tata letak yang baik, penggunaan warna yang tepat, serta integrasi elemen multimedia untuk meningkatkan daya serap peserta didik.
 3. Keterlibatan dan Kolaborasi Peserta: Sesi praktik bersama dan diskusi kelompok kecil mendorong keterlibatan aktif peserta. Mereka berkesempatan untuk berkolaborasi, saling bertukar pengalaman, dan memecahkan masalah bersama. Atmosfir kolaboratif ini menciptakan lingkungan belajar yang positif.
 4. Pembuatan Media Pembelajaran Berkualitas: Para peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berkualitas tinggi menggunakan Canva. Mereka dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari untuk menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik mereka.
 5. Penyampaian Materi yang Lebih Menarik: Hasil akhir dari kegiatan ini adalah peningkatan dalam penyampaian materi pembelajaran. Dengan menggunakan media yang dirancang dengan baik, peserta didik dapat lebih tertarik dan terlibat dalam proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi.
 6. Sertifikat Penghargaan dan Pengakuan: Setiap peserta menerima sertifikat penghargaan sebagai bukti partisipasi dalam kegiatan ini. Hal ini memberikan pengakuan terhadap upaya dan komitmen mereka untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi.
 7. Pembentukan Jaringan dan Komunitas: Kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat dalam hal peningkatan keterampilan individu, tetapi juga membentuk jaringan dan komunitas antar peserta. Mereka dapat terus berkomunikasi, bertukar informasi, dan mendukung satu sama lain dalam penerapan konsep-konsep yang telah dipelajari.

Melalui hasil yang telah tercapai, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil memberikan kontribusi positif dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan dan membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut di masa depan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merespon kebutuhan mendesak dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tengah era revolusi teknologi. Dalam pembahasan topik ini, penting untuk memahami bahwa teknologi informasi bukan hanya sebuah alat, tetapi sebuah sumber daya yang dapat memperkaya pengalaman belajar (Irma & Jalil, 2023). Oleh karena itu, pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis membawa kontribusi signifikan dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam mendeskripsikan konsep kegiatan ini, perlu dicermati bahwa Canva bukan hanya sekadar alat desain grafis konvensional. Aplikasi ini dirancang khusus untuk memudahkan pengguna yang mungkin tidak memiliki latar belakang desain grafis formal (Suryawan & Febrian, 2023). Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam template yang siap pakai, Canva memberikan aksesibilitas yang tinggi, memungkinkan para pendidik dari berbagai latar belakang untuk menghasilkan materi pembelajaran dengan kualitas profesional (Irmawati, 2021).

Pentingnya pengintegrasian teknologi dalam dunia pendidikan semakin terasa signifikan, terutama di tengah pandemi dan pembatasan fisik yang memaksa adopsi model pembelajaran jarak jauh (Setiani & Febrian, 2023). Dalam konteks ini, aplikasi Canva memberikan kontribusi besar dengan membuka peluang baru bagi para pendidik untuk melampaui batasan ruang kelas konvensional. Dengan Canva, materi pembelajaran dapat disajikan secara daring dengan daya tarik visual yang tinggi, meningkatkan keterlibatan peserta didik yang terpisah oleh jarak fisik. Adaptasi terhadap new normal, di mana interaksi fisik terbatas, membuat platform daring seperti Zoom menjadi sarana yang tak tergantikan dalam memfasilitasi proses pembelajaran (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Dengan Canva, pendidik dapat menciptakan presentasi yang menarik dan informatif, memanfaatkan elemen desain visual untuk menjelaskan konsep-konsep kompleks dengan lebih mudah dipahami. Dengan kata lain, Canva bukan hanya alat desain semata, melainkan solusi inovatif untuk menjembatani kesenjangan pembelajaran di era digital (Rezeki et al., 2023).

Canva telah menjadi salah satu alat desain grafis online yang populer dan sangat efektif dalam penyusunan media pembelajaran. Keunggulan Canva terletak pada antarmuka yang ramah pengguna, fitur desain yang kaya, dan fleksibilitas yang memungkinkan pengguna dengan berbagai tingkat keterampilan desain untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif (Alfiana et al., 2023). Dalam konteks pendidikan, aplikasi ini telah menjadi katalisator dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih visual, menarik, dan mudah diakses oleh berbagai kelompok pengguna.

Salah satu keunggulan utama Canva adalah kemudahan penggunaannya (Fadli et al., 2023). Dengan antarmuka yang intuitif, pengguna dapat dengan cepat mengakses berbagai alat desain dan elemen grafis tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang mendalam. Ini memberikan peluang bagi pendidik dan pelajar untuk fokus pada konten pembelajaran tanpa terhambat oleh kendala teknis. Dalam lingkungan pembelajaran, kemudahan penggunaan ini memungkinkan guru dan siswa untuk lebih fokus pada proses belajar-mengajar daripada pada aspek teknis desain (Febrian, Rubadi, et al., 2023).

Fitur desain yang kaya menjadi daya tarik lainnya dari Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai template, elemen grafis, dan font yang dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran mereka. Dengan adanya pilihan ini, media pembelajaran dapat diadaptasi untuk berbagai mata pelajaran, tingkat pendidikan, dan gaya pembelajaran (Febrian, Sani, et al., 2023). Misalnya, seorang guru matematika dapat menggunakan grafik dan diagram untuk menjelaskan konsep, sementara seorang guru bahasa dapat memanfaatkan teks dan gambar untuk mendukung pengajaran mereka. Fleksibilitas Canva juga menciptakan peluang bagi kolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran. Guru dapat berkolaborasi dengan sesama guru atau siswa untuk membuat materi yang lebih kreatif dan beragam. Selain itu, Canva memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan membagikan desain mereka secara online, memfasilitasi pertukaran ide dan sumber daya di antara komunitas pendidikan (Hapsara et al., 2023).

Pentingnya dimensi visual dalam pembelajaran tidak dapat diabaikan, dan Canva secara efektif menggabungkan elemen desain grafis untuk meningkatkan daya tarik visual dari media pembelajaran (Febrian & Sani, 2023b). Visualisasi informasi, seperti grafik, diagram, dan ilustrasi, dapat membantu memperjelas konsep yang kompleks dan meningkatkan pemahaman siswa. Dalam konteks ini, Canva memberikan sarana yang kuat untuk menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga memotivasi dan menghibur (Febrian & Solihin, 2023b). Tentu saja, meskipun Canva menawarkan keunggulan dalam penyusunan media pembelajaran, penting untuk diingat bahwa keberhasilan pembelajaran juga bergantung pada desain instruksional yang solid. Canva sebaiknya digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan kualitas visual dan estetika media pembelajaran, bukan sebagai pengganti perencanaan dan strategi pembelajaran yang baik (Zarkasi et al., 2023). Secara keseluruhan, aplikasi Canva telah membawa revolusi dalam penyusunan media pembelajaran dengan menyediakan alat yang mudah diakses, desain yang kaya, dan fleksibilitas kolaboratif. Dengan memanfaatkan fitur-fitur ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, efektif, dan relevan untuk para siswa. Canva bukan hanya sekadar alat desain, tetapi juga menjadi katalisator untuk kreativitas dalam pendidikan, membantu membentuk masa depan pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Suryawan & Febrian, 2023).

Tidak hanya sekadar menawarkan estetika visual, penggunaan Canva juga membutuhkan pemahaman mendalam terhadap konsep desain instruksional yang efektif. Hal ini mencakup penempatan elemen visual, pemilihan warna, dan struktur tata letak yang dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi (Zarkasi et al., 2023). Sesuai dengan pendekatan ini, kegiatan praktik bersama menjadi langkah krusial dalam memastikan bahwa pengguna Canva tidak hanya terampil dalam aspek visual, tetapi juga memperhatikan aspek kognitif dan komunikatif dalam proses pembelajaran (Febrian, Vitriani, et al., 2023). Melalui sesi praktik bersama, peserta didik diajak untuk merancang materi pembelajaran yang tidak hanya estetik tetapi juga memperhitungkan kebutuhan kognitif peserta didik. Proses ini mendorong kolaborasi dan pemahaman bersama, mengubah paradigma pembelajaran yang konvensional menjadi lebih dinamis dan interaktif. Dengan demikian, Canva menjadi lebih dari sekadar alat desain grafis, tetapi sebuah perangkat yang mengubah cara kita memandang dan mengimplementasikan pembelajaran, khususnya di era digital ini (Irmawati, 2020).

Pembahasan juga mengarah pada hasil akhir kegiatan, di mana peserta mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas (Kusuma et al., 2023). Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dalam aspek visual semata, tetapi juga dalam kemampuan peserta untuk menyampaikan informasi secara jelas dan efektif. Pemahaman konsep desain visual dan penggunaan Canva sebagai alat bantu menjadi komponen utama dalam meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang dihasilkan (Khasanah et al., 2019). Dengan demikian, kegiatan ini bukan hanya menjadi langkah praktis dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga merupakan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Peningkatan keterampilan peserta dalam mengelola aplikasi Canva diharapkan dapat merangsang perubahan positif dalam pendekatan pembelajaran, memberikan dampak jangka panjang dalam peningkatan daya serap dan pemahaman peserta didik di berbagai tingkatan pendidikan.

SIMPULAN

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi" telah memberikan hasil positif yang signifikan. Para peserta berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis mereka melalui aplikasi Canva, menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif. Penerapan konsep desain visual efektif serta integrasi teknologi dalam pembelajaran secara daring berhasil memberikan dampak positif terhadap penyampaian materi pembelajaran. Melalui kegiatan ini, kita menyaksikan langkah nyata dalam mendukung pendidikan di era teknologi, memperkuat keterlibatan peserta, dan meningkatkan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

SARAN

Untuk kegiatan lebih lanjut, disarankan untuk mendalami dampak penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran online dengan melibatkan lebih banyak subjek kegiatan. Selain itu, perlu dilakukan kegiatan lebih lanjut terkait efektivitas berbagai fitur khusus Canva dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar peserta. Adanya fokus pada aspek evaluasi dari sudut pandang peserta dan pemateri juga dapat memberikan wawasan lebih mendalam terkait keberhasilan penerapan Canva dalam lingkungan pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan keuangan untuk kelancaran dan keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Kontribusi finansial yang diberikan telah menjadi pilar penting dalam mewujudkan penyelenggaraan acara ini, memungkinkan kami untuk memberikan manfaat maksimal kepada peserta dan memperkaya kualitas pendidikan di lingkungan yang lebih luas. Terima kasih atas kerjasama dan dedikasi yang luar biasa dari semua pihak yang telah turut serta dalam mewujudkan visi dan misi kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfiana, A., Febrian, W. D., & Santoso, A. (2023). Analysis Of The Effect Of Credit Default Swap And Macroeconomic Variables On Indonesian Government Bonds Yield. *Jemsi (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 1974–1982.
- Arifin, A., Magito, M., Perkasa, D. H., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kompensasi, Kompetensi Dan Konflik Kerja Terhadap Kinerja Karyawan. *Global: Jurnal Lentera Bitep*, 1(01), 24–33.
- Baali, Y., Sembel, H. F., Rukmana, A. Y., Apriani, A., Febrian, W. D., Haryadi, R. M., Winarti, L., Darmawati, L. E. S., Sani, I., & Saerang, A. A. (2023). *Manajemen Bisnis Kreatif Dan Umkm*. Get Press Indonesia.
- Dianto, A. Y., Hendratri, B. G., Mas'u, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Strategi Sukses Produksi Berbasis Ekonomi Islam: Studi Kasus Produksi Nucless Di Pt. Persada Nawa Kartika Kertosono. *Journal On Education*, 6(1), 10496–10502.
- Fadli, Z., Febrian, W. D., Yusmini, N. M., Trimintarsih, T., Saputri, F. R., Gemilang, F. A., Ena, Z., Hina, H. B., & Iskandar, E. (2023). *Manajemen Sdm: Konsep, Analisis Penawaran Dan Permintaan Dalam Perusahaan*. Get Press Indonesia.
- Febrian, W. D., Geni, B. Y., & Harsari, R. N. H. (2023). Meningkatkan Kualitas Sumber Daya Manusia Melalui Pelatihan Manajemen Sumber Daya Manusia Yang Tertata Dan Terkoordinasi Guna Membangun Wisata Di Kabupaten Kepulauan Seribu, Provinsi Dki Jakarta. *Jurnal Relawan Dan Pengabdian Masyarakat Redi*, 1(1), 9–12.
- Febrian, W. D., & Nasution, I. H. (2023). Strategi Pengelolaan Ekowisata Di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi Dki Jakarta Berdasarkan Pada Performance Manajemen, Keunggulan Kompetitif Dan Inovasi. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 1–22.
- Febrian, W. D., Rubadi, R., Sjarifudin, D., Tahir, A. M. S., & Perwitasari, E. (2023). Approach Transformational Leadership: Organizational Goal & Employee Retention. *Journal Of Economics, Management, Entrepreneurship, And Business (Jemeb)*, 3(1), 61–67.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023a). Analysis Of Work Environment, Attitude, Coaching, And Servant Leadership On Job Satisfaction Mediated By Career Development (Literature Review Study). *Indonesian Journal Of Business Analytics*, 3(4), 1089–1104.
- Febrian, W. D., & Sani, I. (2023b). Systematic Literature Review: Implementation Of Talent Management For Crewing In Shipping Companies To Organizational Sustainability. *Indonesian*

- Journal Of Business Analytics, 3(5), 1837–1848.
- Febrian, W. D., Sani, I., Wahdiniawati, S. A., Apriani, A., & Maulina, E. (2023). Sustainable Development Building With The Analytical Approach Of Blue Economic And Food Security. *Journal Of Economics, Management, Entrepreneurship, And Business (Jemeb)*, 3(1), 54–60.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023a). Pengembangan Karakter Keramahan Dan Manajemen Sumber Daya Manusia Dalam Peningkatan Pariwisata Di Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Provinsi Dki Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(1), 11–14.
- Febrian, W. D., & Solihin, A. (2023b). Peningkatan Talent Manajemen, Performance Manajemen Dan Motivasi Ekowisata Di Kabupaten Kepulauan Seribu Provinsi Dki Jakarta. *Journal Human Resources 24/7. Abdimas: Abdimas*, 1(2), 1–4.
- Febrian, W. D., Vitriani, N., & Perkasa, D. H. (2023). Perilaku Karyawan Ramah Lingkungan, Intelektual Ramah Lingkungan, Dan Keunggulan Kompetitif Hijau Terhadap Inovasi Hijau Di Dinas Pariwisata Kabupaten Kepulauan Seribu. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(6), 5492–5500.
- Fika, R. (2017). Increase In Activity And Learning Outcomes In Pharmacy Mathematics With Jigsaw Cooperative Learning Model At Pharmacy Academy Of Dwi Farma. *Future Of Medical Education Journal*, 7(4), 36–46.
- Fika, R. (2020). The Effectiveness Of Jigsaw And Stad (Student Teams Achievement Division) Cooperative Learning Model On Pharmaceutical Mathematics. *Journal Of Advanced Pharmacy Education & Research| Apr-Jun*, 10(2).
- Halim, A., Noor, L. S., Hita, I. P. A. D., Cahyo, A. D., Risdiyanto, A., & Utomo, J. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1601–1606.
- Hapsara, O., Febrian, W. D., Nuzleha, N., Sani, I., Lustono, L., Yuni, N., Abdurohim, A., Karmila, M., Utami, R., & Yuliana, L. (2023). Manajemen Pemasaran Jasa: Membangun Loyalitas Pelanggan.
- Hendratri, B. G., Dianto, A. Y., Mas'ut, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Transformasi Positif: Analisis Sistem Jual Beli Online Di Anisa Online Shop Grosir Mlorah Rejoso Nganjuk Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal On Education*, 5(4), 17801–17806.
- Hendratri, B. G., Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, & Dianto, A. Y. (2023). Pengaruh Fluktuasi Harga Cabai Rawit Dan Dampaknya Pada Daya Beli Konsumen Di Pasar Wage Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1595–1600.
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., & Fatmawan, A. R. (2023). Media Kartu Bergambar: Apakah Berpengaruh Terhadap Peningkatan Keterampilan Anak Sekolah Dasar Dalam Bermain Bola Basket? *Jurnal Marathon*, 2(1), 16–23. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/marathon/article/view/66267>
- Irma, I., & Jalil, A. A. (2023). Wayang Potel:(Hiburan Religi Masyarakat Desa Cikedung Kabupaten Indramayu). *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 5(2), 32–44.
- Irmawati, I. (2020). Makna Dan Simbol Kesenian Sintren Sebagai Media Dakwah Islam. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 2(1), 38–56.
- Irmawati, I. (2021). Mitologi Pola Tiga Pada Prosesi Tradisi Ngarot Desa Jambak Kecamatan Cikedung Kabupaten Indramayu. *Khulasah: Islamic Studies Journal*, 3(1), 74–88.
- Iswanto, J., Subekan, S., Sadiyah, D. F., Mastur, M., & Tohawi, A. (2023). Strategi Pemasaran Yang Efektif: Meningkatkan Omzet Penjualan Roti Dalam Tinjauan Hukum Ekonomi Islam Di Mawaddah Bakery Bandar Lor Kediri. *Journal On Education*, 5(4), 17807–17813.
- Iswanto, J., Tohawi, A., Subekan, Hendratri, B. G., & Dianto, A. Y. (2023). Elaborasi Khayar: Dinamika Transaksi Jual Beli Pakaian Di Pasar Tradisional Bagor Nganjuk. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(11), 1601–1606.
- Kair, A. F., Magito, M., Perkasa, D. H., Wahdiniawati, S. A., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kompetensi, Dan Budaya Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Pada Yayasan Pengembangan Potensi Sumber Daya Pertahanan. *Jurnal Price: Ekonomi Dan Akuntansi*, 2(01), 47–59.
- Khasanah, U., Bahalwan, K. I., & Andari, N. (2019). Identifikasi Kompetensi Dan Performansi Dalam Karangan Berbahasa Jepang. *Paramasastra: Jurnal Ilmiah Bahasa Sastra Dan Pembelajarannya*, 6(1).
- Khasanah, U., Rahmawati, S., Fitriani, F., Nuzulla, A. F., & Laksana, M. A. S. (2023). Mewujudkan Kesadaran Baru Dan Perubahan Positif Di Komunitas Mahasiswa Melalui Pelatihan Menulis

- Makalah Ilmiah. *Welfare: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 681–686.
- Kusuma, A. N., Candra, V., Grace, E., Silalahi, M., Irawan, I., Wahdaniah, W., Febrian, W. D., Sani, I., & Simatupang, S. (2023). *The Art Of Leadership: Be The Extraordinary Level Leader*.
- Mas'ut, M., Mustofa, M. S., Dianto, A. Y., & Udin, M. F. (2023). Model Manajemen Resiko Pada Lembaga Keuangan Syariah. *Indonesian Journal Of Humanities And Social Sciences*, 4(3), 725–740.
- Melati, E., Kurniawan, M., Marlina, M., Santosa, S., Zahra, R., & Purnama, Y. (2023). Pengaruh Metode Pengajaran Berbasis Teknologi Terhadap Kemampuan Berbicara Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Menengah. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (Jrpp)*, 6(4), 14–20.
- Qothrunnada, N. A., Iswanto, J., Fitrotus, D., Hendratri, B. G., & Subekan, S. (2023). Transformasi Digital Lembaga Keuangan Syariah: Peluang Dan Implementasinya Di Era Industri 4.0. *Indonesian Journal Of Humanities And Social Sciences*, 4(3), 741–756.
- Rezeki, S. R. I., Sartika, F., Kespandiar, T., Nurcholifah, I., & Febrian, W. D. (2023). Analysis Of The Influence Of Brand Image And Negative Electronic Word Of Mouth On Repurchase Intention Of Ice Cream Aice Consumers. *Jemsi (Jurnal Ekonomi, Manajemen, Dan Akuntansi)*, 9(5), 2050–2054.
- Setiani, Y., & Febrian, W. D. (2023). Pengaruh Pelatihan Kerja, Lingkungan Kerja Dan Kepuasan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt Indomarco Prismaatama Jakarta. *Neraca: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 1(1), 279–292.
- Silamat, E., Siregar, H., Pambudy, R., & Harianto, H. (2023). Adopsi Teknologi Sambung Pucuk Pada Kopi Rakyat Berdasarkan Faktor Internal Dan Ekternal Petani Lokal Di Provinsi Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pendidikan Ipa*, 9(11), 10203–10211.
- Suryawan, R. F., & Febrian, W. D. (2023). Socialization Of Prevention Patterns Of Wild Racing And Suppressing The Number Of Traffic Accidents. *Asian Journal Of Community Services*, 2(11), 945–954.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., Dianto, A. Y., & Hendratri, B. G. (2023). Ritme Bisnis Digital: Dinamika Transaksi Online Jesika Shop Kebonagung Dalam Konteks Ekonomi Islam. *Journal On Education*, 6(1), 10490–10495.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., Sadiyah, D. F., & Mastur, M. (2023). Penerapan Etika Bisnis Islam Dalam Perdagangan Bawang Merah Di Pasar Sukomoro Nganjuk. *Journal On Education*, 5(4), 17814–17822.
- Zarkasi, Z., Lustono, L., Zhafira, N. H., Laily, N., Febrian, W. D., Triono, F., Yuliati, E., Fajar, F., Amandin, A., & Irawan, I. (2023). *Manajemen Sumber Daya Manusia (The Art Of Human Resource, Human Capital, And Human Relation)*.