

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Penulisan Buku Ajar Bagi Tenaga Pengajar di Rumah Belajar PATMOS


Lois Oinike Tambunan^{1*}, Janwar Tambunan²

¹Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

²Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Jl. Sangnualuh No. 4 Kota Pematangsiantar

E-mail: agusriswanto@gmail.com

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.392>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 May 2025

Revised: 05 May 2025

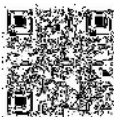
Accepted: 15 June 2025

Kata Kunci:

Sosialisasi, Canva, Buku Teks

Keywords:

Socialization, Canva, Textbook



ABSTRACT

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk melatih para tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS dalam proses pembauatan buku ajar yang nantinya akan digunakan di rumah belajar tersebut dengan menggunakan aplikasi canva. Sosialisasi ini dilaksanakan dengan metode pemaparan dan interaksi, di mana para tenaga pengajar yang merupakan peserta sosialisasi berjumlah 15 peserta memberikan respons positif selama pelaksanaan kegiatan. Pemaparan dilakukan dengan menampilkan dan menjelaskan cara penggunaan aplikasi canva melalui presentasi powerpoint dan dengan menampilkan langsung melalui website canva. Dari interaksi yang terjadi, terungkap bahwa sebagian peserta belum pernah menggunakan aplikasi canva, sehingga sosialisasi ini sangat berguna bagi para tenaga pengajar di rumah belajar tersebut, hal ini terlihat dari antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung. Tim Pengabdian juga berharap agar selanjutnya ada pelaksanaan pelatihan bagi tenaga pengajar, agar dapat lebih memahami penggunaan aplikasi canva dan membantu dalam proses pembuatan buku ajar.

This community service activity aims to train the teaching staff at PATMOS Learning Center in the process of creating teaching materials, which will later be used at the learning center, by utilizing the Canva application. The socialization was carried out using a presentation and interaction method, where the 15 teaching staff participants gave positive feedback during the activity. The presentation was conducted by displaying and explaining how to use the Canva application through a PowerPoint presentation and by directly demonstrating it on the Canva website. Through the interactions, it was revealed that some participants had never used Canva before, making this socialization very beneficial for the teaching staff at the learning center, as seen from the participants' enthusiasm throughout the event. The Community Service team also hopes that in the future, there will be further training for the teaching staff to better understand how to use the Canva application and assist in the process of creating teaching materials.



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

How to Cite: Lois Oinike Tambunan, et al (2025). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva dalam Penulisan Buku Ajar Bagi Tenaga Pengajar di Rumah Belajar PATMOS, 3(4) 4274-4278. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.392>

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi, diperlukan langkah-langkah yang tepat dan saling berkaitan agar dapat merespons perkembangan tersebut dengan cepat. Meskipun membawa banyak manfaat, perkembangan ini juga memiliki dampak negatif bagi manusia. Oleh karena itu, pendidikan memegang peranan krusial dalam mempersiapkan masyarakat untuk menghadapi perubahan ini, karena pendidikan merupakan kebutuhan mendasar bagi setiap individu, kapan pun dan di mana pun mereka berada. Pendidikan menjadi aspek yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan ini tidak hanya dilihat dari segi kuantitas,

tetapi juga dari kualitas yang harus mencakup keseimbangan antara kemampuan kognitif dan soft skill. Oleh sebab itu, dunia pendidikan perlu mengalami kemajuan pesat, baik dalam hal teknologi maupun kualitasnya (Ramadhani, 2017). Selain itu, pendidikan berperan sebagai faktor utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Melalui pendidikan, siswa dapat mengembangkan potensi mereka secara maksimal agar mampu berpikir kritis, logis, dan inovatif dalam menyelesaikan berbagai permasalahan. Namun, tidak mungkin bagi seseorang untuk mempelajari seluruh ilmu pengetahuan yang ada karena jumlahnya sangat banyak dan tidak semuanya relevan bagi setiap individu. Tantangan ini menjadi tugas para pendidik untuk dapat memilah serta mengelola informasi secara efektif dan efisien, terutama dalam proses belajar mengajar.

Pembelajaran yang menyenangkan dan kondusif di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan dalam gaya proses belajar mengajar. Saat ini, guru dituntut untuk mengadopsi pembelajaran digital interaktif, menghadapi berbagai tantangan, serta mengembangkan teknologi pembelajaran guna menciptakan metode yang menarik dan tidak membosankan (Purba & Harahap, 2022). Penyampaian materi yang kreatif dan menarik menjadi hal yang penting agar informasi dapat lebih mudah dipahami oleh siswa (Isnaini et al., 2021). Perkembangan teknologi informasi yang terus diperbarui telah mengubah peran guru dari sekadar pengajar dalam lingkungan konvensional (teacher-centered) menjadi fasilitator pembelajaran. Dengan peran baru ini, siswa didorong untuk lebih aktif dalam proses belajar melalui berbagai sumber. Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi tantangan tersendiri bagi para guru, yang harus terus meningkatkan keterampilan mereka dalam menguasai teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Saat ini, penyampaian informasi melalui media digital maupun media cetak yang masih bersifat konvensional tetap memerlukan kreativitas dalam penyajiannya. Menyajikan berita dengan cara yang menarik dan kreatif bertujuan agar informasi dapat lebih mudah dipahami oleh pembaca. Selain itu, tampilan berita yang menarik, kreatif, dan informatif juga berperan sebagai sarana promosi. Salah satu cara untuk menyajikan informasi atau berita agar lebih menarik, kreatif, dan informatif adalah dengan menggunakan infografis. Infografis merupakan konsep yang umum digunakan dalam penyampaian informasi, menggabungkan kreativitas, estetika, ketepatan isi dengan ilustrasi, serta efisiensi waktu dalam menyampaikan suatu informasi (Miftah et al., 2016).

Berdasarkan hasil survei di lapangan, sebagian guru masih menghadapi kendala dalam menyiapkan media untuk proses pembelajaran. Sebagian besar guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang tidak mengalami perubahan dari tahun ke tahun (Sari et al., 2023). Beberapa guru juga masih menyampaikan materi dalam bentuk catatan biasa kepada peserta didik. Seorang guru yang profesional seharusnya mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, guru juga perlu memahami jenis media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa serta sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai (Nurhayati et al., 2022). Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital.

Salah satu aplikasi yang saat ini banyak dikenal adalah *Canva for Education*. Aplikasi ini merupakan platform desain grafis daring yang menyediakan berbagai macam template dan opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). *Canva for Education* menawarkan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain seperti poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020).

Aplikasi ini mempermudah proses pembelajaran dengan menyediakan berbagai elemen grafis, animasi, template, buletin, serta penomoran halaman yang menarik. Selain itu, fitur *drag and drop* membuat penggunaannya menjadi lebih praktis dan efisien. Keunggulan lainnya termasuk kemudahan dalam mengakses kembali desain, kualitas gambar yang jelas, serta opsi pencetakan yang optimal (Sholeh et al., 2020). Oleh karena itu, *Canva for Education* menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran *Canva for Education* dapat membantu guru dalam mendesain materi pembelajaran dengan lebih cepat dan efisien, sekaligus mempermudah penyampaian materi kepada siswa. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam proses belajar (Bakri et al., 2021). Guru juga dapat memanfaatkan berbagai contoh desain yang tersedia di *Canva*, termasuk beragam template kreatif untuk presentasi dalam format PowerPoint.

Buku pembelajaran digital berbasis *Canva* adalah materi ajar yang dirancang dan dibuat menggunakan platform *Canva*, baik melalui aplikasi maupun situs webnya. Keunggulan dari buku digital ini terletak pada kemampuannya tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga menyertakan video, animasi, serta rekaman suara dari guru (Pelangi, 2020). Media pembelajaran ini menawarkan pengalaman yang lebih menarik dibandingkan dengan buku cetak konvensional. Proses pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif dengan menambahkan kuis online serta berbagai fitur menarik lainnya. Penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran juga telah diterapkan oleh berbagai pihak, terkhusus para guru atau tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS.

METODE

Metode yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan, dimana terdapat 10 tenaga pengajar yang mengikuti kegiatan sosialisasi tersebut. Tahap awal mencakup analisis permasalahan di rumah belajar PATMOS dengan mewawancarai koordinator rumah belajar untuk mengidentifikasi kendala dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, dilakukan tahap persiapan, termasuk menyiapkan laptop dan paket data yang diperlukan. Tahap berikutnya adalah pelatihan dan sosialisasi, yang ditujukan kepada para tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS. Pelatihan diawali dengan pemberian pemahaman dasar mengenai aplikasi *Canva* melalui presentasi slide sebagai pengenalan awal. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan sesi pelatihan langsung tentang penggunaan aplikasi *Canva*, termasuk sesi tanya jawab agar para guru dapat memahami pemanfaatannya secara lebih mendalam. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan sejumlah pertanyaan seputar aplikasi *Canva* kepada peserta pelatihan. Keberhasilan kegiatan ini diukur melalui respons dan pemahaman yang ditunjukkan oleh para guru selama sesi sosialisasi dan pelatihan. Selain itu, dalam sosialisasi, tim pengabdian memberikan pelatihan bagaimana menulis buku ajar yang sesuai para peserta didik di rumah belajar, agar dalam sosialisasi ini, diharapkan agar tenaga pengajar dapat menghasilkan buku ajar yang nantinya dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Beberapa tantangan yang dihadapi oleh mitra kami, yaitu para tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS, antara lain: (1) belum ada tenaga pengajar yang menghasilkan buku, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik; (2) tidak adanya guru yang memiliki keterampilan dalam menyusun buku teks berbasis *Canva*; dan (3) kurangnya kreativitas dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis gratis yang tersedia. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat dan mitra sepakat bahwa peningkatan kapasitas para tenaga pengajar dalam menulis buku teks menjadi isu utama yang perlu diselesaikan dengan memperhatikan kebutuhan darai para siswa di rumah belajar PATMOS. Upaya peningkatan kapasitas ini dilakukan melalui sosialisasi dan pelatihan penulisan buku ajar menggunakan aplikasi *Canva* bagi para tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pengabdian ini ada sekitar 10 orang. Sebelum pelaksanaan peserta diberikan modul dan materi sesuai tema kegiatan agar peserta lebih dapat memahami materi yang disampaikan pada kegiatan sosialisasi. Kegiatan dibuka oleh moderator dari pihak rumah belajar PATMOS dengan memperkenalkan setiap anggota tim pengabdian kepada peserta dan juga menjelaskan rangkaian acara yang akan dilaksanakan. Dalam penyempurnaan kegiatan sosialisasi, ketika proses pelaksanaan kegiatan selesai selanjutnya adalah dijalankan tahap evaluasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan sosialisasi dan workshop berlangsung. Tingkat keberhasilan tersebut dapat diukur dengan kesesuaian tujuan dari pelatihan yang diharapkan. Bila hasil yang didapatkan belum sesuai dengan tujuan dan yang diharapkan, maka perlu adanya pengembangan kegiatan dalam sosialisasi dan workshop yang akan datang.

Pembuatan buku ajar dengan menggunakan teknologi digital khususnya aplikasi *canva* dapat meningkatkan kreativitas pendidik dan meningkatkan minat pembelajaran digital pada peserta didik yang mengikuti proses belajar mengajar di rumah belajar PATMOS. Media pembelajaran menjadi lebih kreatif dan gesit saat mempresentasikan karya menggunakan *canva*. Setelah diberikan sosialisasi terkait penggunaan aplikasi *canva* pada pembuatan buku ajar dan tim pengabdian memberikan contoh-contoh buku ajar yang telah di desain dengan aplikasi *canva* tersebut, menunjukkan bahwa 75% tidak mengalami kendala dalam menggunakan aplikasi *canva*. Hal ini akan membantu peserta didik maupun pendidik bahwa penggunaan media pembelajaran berupa buku ajar yang berbantuan aplikasi *canva*

jauh lebih efektif dalam pembelajaran di kelas. Selain itu, para tenaga pengajar juga tertarik menggunakan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dalam menyiapkan media pembelajaran yang merangsang minat peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Berikut ini tabel hasil dari sosialisasi pemanfaatan aplikasi *canva* pada pembuatan buku ajar di rumah belajar PATMOS.

Tabel 1. Hasil Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi *Canva* dalam Pembuatan Buku Ajar

No	Kategori	Presentasi (%)
1	Sangat Bermanfaat	85
2	Bermanfaat	15
3	Kurang Bermanfaat	0
4	Tidak Bermanfaat	0

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa mayoritas peserta sosialisasi menilai kegiatan ini sangat bermanfaat, terutama dalam penggunaan aplikasi *Canva* sebagai aplikasi yang dapat membantu para tenaga pengajar dalam pembuatan buku ajar serta memberikan wawasan baru bagi mereka. Para tenaga pengajar merasa senang dengan aplikasi *Canva* karena memungkinkan mereka untuk berkreasi langsung dalam pembuatan buku ajar yang dibutuhkan para siswa yang belajar di rumah belajar PATMOS. Selain itu, mereka juga dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran lainnya. Secara keseluruhan, aplikasi *Canva* menjadi alat yang sangat berguna dalam mendukung proses belajar mengajar.



Gambar 1. Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva*

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Canva* Dalam Penulisan Buku Ajar Bagi Tenaga Pengajar di Rumah Belajar PATMOS” ini berjalan dengan baik dan sukses. Para peserta yang merupakan tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS dapat mempelajari tentang aplikasi *Canva* dan cara menggunakannya untuk membuat buku ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran. Para peserta sangat antusias dengan kegiatan pengabdian ini dan berusaha keras untuk membuat buku ajar dengan bantuan aplikasi *Canva*. Buku ajar yang dihasilkan dari hasil kegiatan pengabdian ini yang dengan berbantuan aplikasi *Canva* dapat membantu memadukan konten pembelajaran online dan membuat siswa tidak bosan. Oleh karena itu, menggunakan *Canva* untuk membuat buku ajar adalah solusi e-learning yang bagus. Melalui kegiatan pengabdian ini, kedepannya diharapkan agar dapat diadakannya pelatihan kepada para tenaga pengajar di rumah belajar PATMOS, pembuatan buku ajar dengan berbantuan aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan banyak terima kasih kepada Biro Diakoni Sosial & CE yang telah memberikan sarana dan prasana kepada tim pengabdian kepada masyarakat sehingga dapat terlaksana kegiatan ini dan kepada tenaga pengajar yang dengan antusias dalam mengikuti kegiatan ini dari awal hingga akhir.

REFERENSI

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/download/18777/7086>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Miftah, M. N., Rizal, E., & Anwar, R. K. (2016). Pola Literasi Visual Infografer Dalam Pembuatan Informasi Grafis (Infografis). *Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 4(1), 87. <https://doi.org/10.24198/jkip.v4i1.11635>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Ramadhani, R. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Sma Melalui Guided Discovery Learning Berbantuan Autograph. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2). <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2032>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbafikri, 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. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>