
Analisis Keterampilan Guru Dalam Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai

Nova Yesyca Naipospos
Politeknik LP3I Medan
novayesyca@gmail.com

Lathifah Tsamratul Ain
Akademi Manajemen Informatika dan
Komputer ITMI Medan
Lathifahtsamratulain@gmail.com

Leo Benny
Akademi Manajemen Informatika dan
Komputer ITMI Medan
asengold@gmail.com

Nabila Ramadhani
Akademi Manajemen Informatika dan
Komputer ITMI Medan
nr5985682@gmail.com

Suci Dianthiny
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer
ITMI Medan
sucidianthiny1@gmail.com

Rahma Dani Lubis
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer
ITMI Medan
Husnarachma25@gmail.com

Nahdah Sasabiil Damanik
Akademi Manajemen Informatika dan Komputer
ITMI Medan
nahdahsalsabiil.alsa@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital telah banyak digunakan dan menunjukkan hasil positif. Canva adalah platform desain grafis daring yang menyediakan beragam template dan elemen visual yang mudah diakses oleh siapa saja, termasuk guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Desain penelitian memastikan penelitian terarah, sistematis, dan efektif dalam menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian field research dengan pendekatan. Hasil Penelitian, Hasil penelitian yang diperoleh bahwa guru-guru di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai belum dapat mengoperasikan aplikasi canva untuk mendukung media pembelajaran dikelas. Dari 15 guru hanya 5 guru yang sudah mampu menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dan sisanya. Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai sudah menggunakan kurikulum merdeka didalam kelas, Didalam kurikulum merdeka guru diminta untuk menguasai dan melatih peserta didik agar lebih menjadi pelajar yang akan mengerti tentang apa itu profil pelajar pancasila. Guru Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai masih belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi canva. Canva yang digunakan oleh para guru di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai. Guru-guru di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai belum dapat mengoperasikan aplikasi canva untuk mendukung media pembelajaran dikelas. Banyak guru terbantu dengan Canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian, ada variasi dalam tingkat penguasaan fitur-fitur Canva, dan beberapa guru mungkin memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan pemanfaatannya.

Keyword : *Keterampilan Guru, Aplikasi Canva, Pembelajaran Digital*

I. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran atau bahan ajar baik itu elektronik, interaktif, dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Junaidi et al., 2023).

Era digital telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan, menciptakan tantangan sekaligus peluang bagi para pendidik di seluruh dunia. Kemajuan teknologi yang pesat telah menghadirkan berbagai platform dan alat digital yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengajaran. Salah satu aspek penting dalam transformasi digital di bidang pendidikan adalah kemampuan para guru untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam proses belajar mengajar mereka (Mursalin et al., 2024).

Era digital memberikan peluang sekaligus tantangan bagi dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran telah menjadi kebutuhan yang mendesak. Guru dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis web yang memungkinkan penggunanya untuk mendesain berbagai jenis media dengan mudah, cepat, dan menarik. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan sehingga sangat mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar (Fadillah & Mursyidah, 2022).

Penyusunan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan (Faisal et al., 2020). Sehingga penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bentuk bahan ajar. Guru sebagai orang yang berperan aktif secara langsung dalam dunia pendidikan harus diberi kesempatan untuk dapat mengembangkan keterampilannya. Pemberian ketrampilan dan skill bagi guru harus diutamakan. Banyak sekali para praktisi dan dosen seperti memberikan pelatihan media pembelajaran bagi para guru. Karena begitu pentingnya peranan guru bagi kualitas bangsa (Khaer et al., 2025).

Kompetensi digital tidak hanya mencakup kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga meliputi keterampilan untuk memanfaatkan berbagai aplikasi dan platform digital secara efektif dalam konteks pendidikan. Salah satu *platform* yang semakin populer dan memiliki potensi besar untuk digunakan dalam pendidikan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran visual yang menarik dan interaktif. Dengan kemudahan penggunaan dan fleksibilitasnya, Canva dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi para guru dalam menyiapkan bahan ajar, presentasi, infografis, dan berbagai materi visual lainnya yang dapat meningkatkan engagement siswa dan efektivitas pembelajaran. Namun, meskipun potensi Canva dan platform serupa sangat besar dalam konteks pendidikan,

masih banyak calon guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk memanfaatkan alat-alat digital semacam ini (Mursalin et al., 2024).

Menurut Hargreaves dan Fullan dalam (I. Gultom et al., 2024) kesiapan dan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi adalah kunci kesuksesan implementasi kurikulum yang inovatif. Dalam konteks Kurikulum Merdeka, guru tidak hanya diharapkan menguasai konten dan metode pengajaran, tetapi juga teknologi yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan personal. Tanpa pelatihan dan dukungan yang memadai, sulit bagi guru untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi dengan efektif.

Dalam mendukung kegiatan tersebut yaitu meningkatkan kompetensi guru dibutuhkan kegiatan pelatihan-pelatihan. Media pembelajaran yang sering digunakan adalah dalam bentuk *electronic presentation* (Suparjan et al., 2024). Canva adalah alat desain grafis daring yang menawarkan banyak templat dan elemen desain, yang memungkinkan para pendidik untuk membuat materi pengajaran yang menarik secara visual, mulai dari presentasi hingga infografis. Seperti yang diungkapkan oleh Amrina dkk., beragam fitur Canva tidak hanya menyederhanakan proses desain, tetapi juga meningkatkan kreativitas di kalangan pendidik dan siswa, menjadikannya alat yang berguna untuk memfasilitasi pembelajaran.

Literasi digital merupakan keterampilan penting yang memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Masalah ini mencerminkan perlunya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital, salah satunya melalui pemanfaatan Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan untuk menciptakan media pembelajaran audio-visual (Dewilna, 2024).

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital telah banyak digunakan dan menunjukkan hasil positif. Canva adalah platform desain grafis daring yang menyediakan beragam template dan elemen visual yang mudah diakses oleh siapa saja, termasuk guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis (Saputra et al., 2022).

Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai merupakan sekolah yang baru berdiri tahun 2024. Sekolah ini merupakan sekolah berbasis Islam Terpadu yang mempunyai sistem *full day*. Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai memiliki program tiga bahasa yaitu Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan Bahasa Arab. Program selanjutnya yaitu program tidur siang, jadi selepas siswa melaksanakan sholat dzuhur, maka siswa diarahkan untuk tidur siang. Meja dan kursi siswa sudah di desain sebagai tempat tidur siswa.

Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, berdasarkan hasil observasi awal pada guru Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dari survey yang diperoleh bahwa sekitar 50% guru di sekolah ini mengandalkan metode pembelajaran tradisional tanpa melibatkan alat bantu digital yang interaktif. Kondisi ini karena kurangnya perhatian yayasan atau kepala sekolah untuk mengadakan pelatihan untuk guru, dan kurangnya kemauan guru untuk belajar aplikasi digital dalam pembelajaran sehingga guru mengajar tanpa alat bantu dan tidak memanfaatkan aplikasi digital.

Dari observasi yang peneliti peroleh bahwasanya guru-guru yang ada di Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai merupakan mayoritas guru baru, yang baru menyelesaikan studi strata satu. Maka guru-guru yang ada di Yayasan Pendidikan Ar-

Rasyid Usmani Binjai masih belum memiliki pengalaman dalam mengajar serta belum adanya pelatihan pembelajaran yang dibuat untuk mereka.

Maka untuk itu peneliti merasa bahwa adanya penelitian ini dapat mengetahui bagaimana keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran digital.

II. LITERATURE REVIEW

1. Keterampilan Guru

Keterampilan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah kecakapan/kemampuan dalam menyelesaikan suatu tugas. Sedangkan menurut istilah berarti kemampuan yang dibutuhkan untuk melaksanakan beberapa tugas yang merupakan pengembangan dari hasil latihan dan pengalaman yang telah didapat. Dalam buku lain dijelaskan bahwa, “keterampilan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan urat-urat syaraf dan otot-otot yang lazimnya tampak dalam kegiatan jasmaniah, seperti menulis, mengetik, olahraga, dan sebagainya”. Istilah terampil biasanya digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan seseorang yang bervariasi. Keterampilan (*skill*) merupakan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat. Sedangkan menurut hari Amrullah istilah terampil juga diartikan sebagai suatu perbuatan atau tugas, dan sebagai indikator dari suatu tingkat dari suatu tingkat kemahiran (Mustafa, 2024).

Dari penjelasan di atas, maka dapat penulis simpulkan bahwa keterampilan ialah kemampuan yang dimiliki seseorang yang diperoleh melalui latihan maupun pengalaman yang dikembangkan untuk dapat melaksanakan tugas dengan baik. Kata guru berasal dalam bahasa Indonesia yang berarti orang yang mengajar. Menurut A. Malik Fajar, guru merupakan sosok yang mengemban tugas mengajar, mendidik, dan membimbing.

Guru dalam bahasa jawa adalah menunjuk pada seorang yang harus digugu dan ditiru oleh semua murid dan bahkan masyarakatnya. Harus digugu artinya segala sesuatu yang disampaikan olehnya senantiasa dipercaya dan diyakini sebagai kebenaran oleh semua murid. Seorang guru harus ditiru, artinya seorang guru harus menjadi suri tauladan (panutan) bagi semua muridnya. Dalam bahasa arab kata Guru dikenal dengan beberapa istilah seperti *al-mu'alim*, *al-muaddib*, *al-mudarris*, *al-mursyid*, dan *al-ustadz*; orang yang bertugas memberikan ilmu dalam majelis taklim (lokasi proses pembelajaran ilmu). Dalam bahasa Arab istilah *al-alim* (jamaknya ulama) atau *almu'alim* yang berarti orang yang mengetahui dan banyak digunakan para ulama, selain itu ada pula sebagian ulama yang menggunakan istilah *mudarris* untuk arti orang yang mengajar atau orang yang memberi pelajaran. Selain itu terdapat pula istilah *ustadz* untuk menunjuk kepada arti guru yang khusus mengajar bidang pengetahuan agama Islam (D. N. N. Gultom, 2022).

Dalam pengertian yang sederhana, guru adalah orang yang memberikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Guru merupakan seseorang yang menjadi tokoh, panutan dan identifikasi bagi peserta didik dan lingkungannya, karena itulah guru harus memiliki standar kualitas pribadi tertentu yang mencakup tanggung jawab, wibawa, mandiri dan disiplin. Guru sebagai seorang pendidik tidak hanya tahu tentang materi yang akan diajarkan. Akan tetapi, ia pun harus memiliki kepribadian yang kuat yang menjadikannya sebagai panutan bagi siswanya. Hal ini penting karena sebagai guru tidak hanya mengajarkan siswanya untuk mengetahui beberapa hal, tetapi juga harus melatih keterampilan, sikap, dan mental siswa.

Keterampilan Guru Dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 pasal 32 menyebutkan, bahwa. “pembinaan dan pengembangan guru meliputi pembinaan dan pengembangan profesi dan karier. Pembinaan dan pengembangan profesi guru tersebut meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional”. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional UU RI No.20 Th. 2003 BAB 1 Pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa, tenaga kependidikan adalah anggota masyarakat yang mengabdikan diri dan diangkat untuk menunjang penyelenggaraan pendidikan. Sedangkan pendidik adalah tenaga kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi menyelenggarakan pendidikan.

Guru adalah pembimbing dan pengarah yang mengemudikan perahu tetapi tenaga untuk menggerakkan perahu tersebut haruslah berasal dari mereka atau peserta didik yang belajar. Perahu disini diibaratkan sebagai seorang siswa, pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif, dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan. Diantaranya adalah keterampilan membelajarkan atau keterampilan mengajar. Keterampilan guru adalah seperangkat kemampuan guru dalam melatih atau membimbing aktivitas dan pengalaman seseorang serta membantunya berkembang dan menyesuaikan diri kepada lingkungan.

Keterampilan mengajar merupakan kompetensi profesional yang cukup kompleks, sebagai integrasi dari berbagai kompetensi guru secara utuh dan menyeluruh. Guru yang profesional adalah guru yang dapat melakukan tugas mengajarnya dengan baik. dalam mengajar diperlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar secara efektif dan efisien.

2. Media Pembelajaran Digital

Media pembelajaran yang paling tren pada zaman ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Teknologi digital dapat dikatakan teknologi nirkabel, maksudnya adalah teknologi ini memanfaatkan signal sebagai sarana penghubung kepada medianya sebagai penyampai pesan (Asari et al., 2023). Dalam proses interaksi yang dilaksanakan Pendidik dengan peserta didik era digital saat ini memiliki perbedaan dibandingkan dengan sebelumnya. Di mana proses pembelajaran (interaksi berlangsung) beralih ke interaksi pembelajaran digital. Menurut Munir dalam Hendraningrat et al. dalam (Hazairin & Nurjanah, 2023) menyatakan" Pada zaman serba teknologi ini, media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternative bagi guru untuk mengemas materi pembelajaran agar lebih menarik anak. Pembelajaran menggunakan media digital dapat memfasilitasi siswa dalam belajar.

3. Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva

Media pembelajaran digital sangat di butuhkan dalam pendidikan masa kini. Priyanto Hidayatullah dalam Dewi & Murtinugraha dalam (Hazairin & Nurjanah, 2023) mengatakan kebanyakan software presentasi sekarang hanya sanggup menampilkan materi pelajaran secara statis. Salah satu yang bisa menjadi alternatif adalah educational animation, yang kalau diambil pengertian sempitnya adalah visualisasi materi pelajaran dalam bentuk animasi untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Aplikasi Canva adalah program desain rancangan yang dilakukan secara online yang menyediakan

berbagai macam desain, yaitu seperti desain media sosial, presentasi, video, cetakan pemasaran, kantor, kolase photo, sampul buku, sampul majalh, kalender, poster, lembar kerja, laporan, agenda, komik, proposal, sampul ebook dan masih banyak desain lainnya. dalam canva ini menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk pendidikan, pemasaran, periklanan dan lain sebagainya.

Dengan memanfaatkan canva ini dapat menghasilkan sebuah desain yang kreatif dan menarik yang akan menghasilkan sebuah media tentunya. Jenis-jenis presentasi yang tersedia dalam aplikasi canva, yaitu: seperti presentasi pendidikan, pemasaran, penjualan, periklanan dan lain sebagainya. Sejalan dengan hal tersebut penggunaan media canva dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mempersiapkan media dan mempermudah daam proses penyampaian materi pembelajaran. Media tersebut juga bisa mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran atau penyampaian pesan dalam bentuk teks ataupun video. Tidak hanya itu, media pembelajaran menggunakan canva ini dapat membantu untuk mempermudah peserta didik lebih tertarik dan termotivasi dengan pelajaran yang disampaikan dalam media tersebut (Khaer et al., 2025).

III. RESEARCH QUESTIONS

1. Pada dunia pendidikan, teknologi dipandang sebagai alat tambahan yang dapat dimanfaatkan oleh guru, di samping buku teks, dan papan tulis dan sebuah alat yang muncul dari revolusi komunikasi. Tujuan penggunaan teknologi dalam pendidikan adalah untuk menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses dan sumber daya teknologi yang tepat untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja.
2. Teknologi informasi dan komunikasi menawarkan beberapa keuntungan bagi para guru dalam hal mengajar, seperti: (a) Mempermudah guru untuk mempelajari materi pelajaran; (b) Menstimulasi siswa dengan teknologi serta menjaga ketenangan dan ketertiban kelas, dan (c) Memberdayakan siswa untuk mencapai berbagai tujuan melalui penggunaan teknologi di dalam kelas. Kemudian, penggunaan TIK sebagai alat bantu pembelajaran memberikan manfaat bagi para pendidik dalam banyak hal, seperti: (a) Membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan dinamis; (b) Membuat pembelajaran menjadi lebih nyata dan real, (c) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengorganisasian pembelajaran; (d) Menstimulasi siswa untuk lebih banyak belajar sendiri; (e) Meningkatkan standar pembelajaran; (f) Membuat pembelajaran dapat diakses oleh semua orang kapan saja, dan (g) Mendorong siswa untuk melihat pembelajaran sebagai pengalaman yang positif.

IV. METHOD

1. Research Design

Desain penelitian dalam jurnal penelitian adalah rencana terstruktur yang digunakan peneliti untuk melaksanakan penelitian, yang mencakup metode pengumpulan data, analisis, dan interpretasi hasil. Desain penelitian memastikan penelitian terarah, sistematis,

dan efektif dalam menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian ini adalah penelitian *field research* dengan pendekatan.

2. Data

Adapun pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh langsung dari guru Yayasan Pendidika Ar-Rasyid Usmani Binjai. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif.

V. DISCUSSION

Hasil dari penelitian diperoleh mengenai kompetensi guru dalam menggunakan media pembelajaran digital berbasis canva adalah guru Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai masih belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi canva. Canva yang digunakan oleh para guru di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai. Hasil PKM, memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran canva. Hasil tes tanya-jawab menunjukkan bahwa pada umumnya penguasaan peserta pelatihan cukup baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pengembangan media pembelajaran canva menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami langkah-langkah pengembangan media canva dan sebagian guru telah mampu menghasilkan media canva namun belum mencapai kesempurnaan. Sebagai mitra kerja sama berusaha membantu mereka untuk memberikan pelatihan mengembangkan media pembelajaran canva. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing guru dapat lebih dimantapkan dan dapat dilakukan secara rutin dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing mata pelajaran.

Hasil penelitian yang diperoleh bahwa guru-guru di Yaspeng Ar-Rasyid Usmani Binjai belum dapat mengoperasikan aplikasikan canva untuk mendukung media pembelajaran dikelas. Dari 15 guru hanya 5 guru yang sudah mampu menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dan sisanya.

Yayasan Pendidikan Ar-Rasyid Usmani Binjai sudah menggunakan kurikulum merdeka didalam kelas, Didalam kurikulum merdeka guru diminta untuk menguasai dan melatih peserta didik agar lebih menjadi pelajar yang akan mengerti tentang apa itu profil pelajar pancasila.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu kepala sekolah SMPIT Ar-Rasyid Usmani Binjai, mengenai yang harus persiapan dengan adanya kurikulum merdeka disekolah ini tentunya yang dipersiapkan yaitu sarana dan prasarana, modul atau buku pembelajaran (buku cetak) dan sebagainya itu lebih diproduksi dan ditambah lagi.

Maka dengan diterapkannya kurikulum merdeka ini guru seharusnya diharapkan untuk kreatif dan inovatif dalam mengajar, maka aplikasi canva sangat signifikan digunakan untuk membuat media pembelajaran, membuat modul, membuat laporan kegiatan siswa dan lain-lain.

Keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Canva menunjukkan bahwa banyak guru terbantu dengan Canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian, ada variasi dalam tingkat penguasaan fitur-fitur Canva, dan beberapa guru mungkin memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan pemanfaatannya.

Canva adalah alat yang sangat membantu untuk membuat dan mengembangkan media kelas yang menarik dan interaktif. Selain itu, guru bisa memanfaatkan aplikasi quizizz

sebagai media evaluasi atau latihan soal kepada peserta didik. Quizizz merupakan aplikasi khusus yang ditujukan untuk menunjang pembelajaran, mulai dari pembuatan materi hingga pelajaran dan kuis dengan visual yang menarik. Komponen dari desain pelajaran yang menarik secara visual ini adalah kemampuan guru untuk memasukkan gambar atau video dalam konten pelajaran. Ketika gambar ditambahkan ke topik, siswa lebih cenderung memahami materi karena masih dipelajari dan mudah diakses. Penggunaan Quizizz dalam media pendidikan membuat tujuan pembelajaran lebih menarik dan membuat sarana lebih mudah diterapkan, sehingga siswa lebih cenderung termotivasi, memahami materi dengan mudah, dan mencapai hasil belajar terbaik.

Dalam mengoperasikan canva tentunya sekolah harus memfasilitasi dan menyediakan sarana dan prasarana untuk kelancaran dan kemudahan peserta didik dalam memahami sebuah pembelajaran, sekolah harus menyediakan infokus, laptop dan wifi untuk menunjang kelancaran dalam mengoperasikan canva. Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media elektronik sangat membantu guru untuk membuat siswa tertarik dalam menyajikan materi.

Berdasarkan hal tersebut, guru harus siap melaksanakan pembelajaran. Persiapan guru dalam proses pembelajaran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran. Lebih lanjut dalam hal persiapan proses pembelajaran guru menggunakan alat peraga berupa laptop, dan LCD. Untuk media berbasis elektronik.

Menurut wawancara kepada guru bahwa dalam sebuah pembelajaran itu pasti ada tantangannya, apalagi kurikulum merdeka ini peserta didik di tuntut untuk lebih kreatif dan mandiri dengan itu kita sebagai guru wali kelas sebisa mungkin ibu belajar lagi, asa pikiran ibu untuk bisa menggunakan media atau tidak, yang pastinya peserta didik lebih semangat jika pembelajaran menggunakan media dalam pembelajaran.

Dari sinilah peran seorang guru untuk membantu dan memahami setiap kemampuan peserta didik. Lebih lanjut disampaikan oleh wali kelas 1 dalam proses wawancara langsung dalam kondisi yang dirasakan sekarang, masih kurang dalam penggunaan media dalam pembelajaran, terkhususnya media canva ini, tapi diusahakan untuk belajar dalam menggunakan media dan bisa diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini perlu adanya latihan dalam penggunaan media yang digunakan dalam setiap pembelajaran. Sehingga bisa membuat pembelajaran yang menarik dan lebih menyenangkan. Selanjutnya jika ada tema dalam pembelajaran yang peserta didik kurang pahami, bisa ditampilkan menggunakan media canva ini, dan sangat memudahkan bagi guru.

Dalam hal ini bisa dikaitkan dengan penggunaan media canva yang prosesnya itu memasukkan sebuah link baik itu dari *youtube*, *linkworld*, atau sebuah gambar animasi, poster dan sebagainya didalam *templete canva* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan dan mengevaluasi sampai mana kemampuan peserta didik.

VI. CONCLUSIONS

Guru Yaspind Ar-Rasyid Usmani Binjai masih belum sepenuhnya menguasai penggunaan aplikasi canva. Canva yang digunakan oleh para guru di Yaspind Ar-Rasyid Usmani Binjai. guru-guru di Yaspind Ar-Rasyid Usmani Binjai belum dapat mengoperasikan aplikasikan canva untuk mendukung media pembelajaran dikelas. Dari 15 guru hanya 5 guru yang sudah mampu menggunakan aplikasi canva sebagai media

pembelajaran dan sisanya. Banyak guru terbantu dengan Canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Meskipun demikian, ada variasi dalam tingkat penguasaan fitur-fitur Canva, dan beberapa guru mungkin memerlukan pelatihan lebih lanjut untuk mengoptimalkan pemanfaatannya.

REFERENCES

- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., & Ma'sum, H. (2023). Media Pembelajaran Era Digital. In *Istana Agency* (Vol. 16, Issue 2).
- Dewilna, H. (2024). Meningkatkan Literasi Digital Guru Melalui Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMP N 2 Kota Ambon. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 47–51. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v2i4.1366>
- Fadillah, N., & Mursyidah, L. (2022). Melatih Guru Membuat Media Interaktif Menggunakan Canva. *Indonesian Journal of Law and Economics Review*, 14(3), 6–14.
- Gultom, D. N. N. (2022). Buku Standar Kompetensi Mengajar Guru. *Buku Profesi Keguruan*, 2(07), 1–106.
- Gultom, I., Saragih, R., & Pakpahan, E. M. (2024). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Canva untuk Pembelajaran Berdiferensiasi pada Kurikulum Merdeka. *Pengabdian Pendidikan Indonesia*, 2(01), 28–38. <https://doi.org/10.47709/ppi.v2i01.4528>
- Hazairin, N. L., & Nurjanah. (2023). *Medil a Pembelajaran Dil gil tal MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL* (Underline).
- Junaidi, M., Inonu, S. H., Syafitri, Y., Rizal, U., Rusdan, R., & Prtayasa, K. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.1024>
- Khaer, J., Wirdani, E., & Amanda, D. T. (2025). “ Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah .” *Jurnal ABDI POPULIKA*, 06(1), 47–52.
- Mursalin, Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38–44.
- Mustafa, P. S. (2024). *Profesi Keguruan untuk Mahasiswa Pendidikan dan Keguruan* (Pustaka Ma).
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Media Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Pengetahuan Dan Teknologi*, 81(1), 46–57.
- Suparjan, E., Lejau, N., Kaminang, S. K., Hernawati, E., Aditiarno, R., Pramanik, N. D., Program,), Bisnis, S. M., & Ganesha, P. P. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan E-Presentation Dengan Aplikasi Canva Di Sdn 027 Tanjung Selor Kecamatan Tanjung Selor Kabupaten Bulungan. *Communnity Development Journal*, 5(2), 3954–3958.