

## PELATIHAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI BIMBINGAN BELAJAR ANAK HEBAT CABANG CIBARUSAH

Ermanto<sup>1</sup>, Muhamad Fatchan<sup>2</sup>, Resty Aprila Hardi<sup>2</sup>, Suryadi<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>3</sup>Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa

<sup>4</sup>Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pelita Bangsa

<sup>1</sup>ermanto@pelitabangsa.ac.id, <sup>2</sup>fatchan@pelitabangsa.ac.id, <sup>3</sup>resty@pelitabangsa.ac.id,

<sup>4</sup>suryadi@pelitabangsa.ac.id

---

Diterima: 22 Juli 2025

Disetujui: 24 Agustus 2025

Dipublikasikan: 24 Agustus 2025

---

### Abstrak

Pelatihan “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif” diselenggarakan di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah sebagai upaya peningkatan kompetensi pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan guru dan tutor bimbingan belajar untuk menghadirkan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Metode pelatihan dilakukan melalui pendekatan workshop dengan kombinasi teori dan praktik langsung menggunakan aplikasi Canva. Peserta dibimbing dalam membuat berbagai media interaktif, seperti presentasi, infografis, materi visual, hingga konten evaluasi yang sesuai dengan kebutuhan belajar anak. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam merancang media pembelajaran kreatif, serta meningkatnya motivasi untuk mengintegrasikan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan proses pembelajaran di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah menjadi lebih efektif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa.

**Kata Kunci:** Canva, Pembelajaran Interaktif, Media Digital, Bimbingan Belajar, Pelatihan Guru.

### Abstract

*The "Utilization of the Canva Application for Interactive Learning" training was held at the Cibarusah Branch of the Great Children's Tutoring Center (Bimbingan Belajar Anak Hebat) as an effort to improve educators' competency in utilizing digital technology to support the learning process. This activity was motivated by the need for teachers and tutors to provide learning media that are more engaging, interactive, and easy for students to understand. The training method was a workshop approach, combining theory and hands-on practice using the Canva application. Participants were guided in creating various interactive media, such as presentations, infographics, visual materials, and evaluation content tailored to children's learning needs. The training results demonstrated improved skills in designing creative*

*learning media and increased motivation to integrate technology into teaching and learning activities. This training is expected to make the learning process at the Cibarusah Branch of the Great Children's Tutoring Center more effective, enjoyable, and able to encourage active student participation.*

*Keywords: Canva, Interactive Learning, Digital Media, Tutoring, Teacher Training..*

## PENDAHULUAN

Bimbel AHE Cibarusah Kota adalah tempat yang tepat untuk meningkatkan kemampuan anak- anak baik membaca, berhitung, mengaji dan juga bahasa inggris. Kami menyediakan berbagai program unggulan berbasis ilmiah dan menyenangkan, membantu anak-anak memperoleh kecakapan yang baik dalam berbagai bidang. Program ini mengintegrasikan keterampilan membaca dengan pemahaman, penulisan, dan juga keterampilan dikte untuk hasil yang holistik.

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam metode penyampaian materi pembelajaran (Alamsyah et al., 2023). Proses belajar mengajar tidak lagi terbatas pada penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku, tetapi telah berkembang ke arah pemanfaatan berbagai aplikasi digital yang lebih interaktif dan menarik (Fauziah et al., 2022). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, poster, video, hingga media pembelajaran interaktif.

Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah sebagai lembaga pendidikan non-formal yang berfokus pada peningkatan kualitas belajar siswa, menyadari pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung pembelajaran. Para tutor dituntut untuk tidak hanya mampu mengajar dengan baik, tetapi juga kreatif dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan anak (Febriana et al., 2023). Media pembelajaran yang menarik dan interaktif terbukti dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan.

Berdasarkan kebutuhan tersebut, diselenggarakanlah Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif (Miftahul Janah et al., n.d.). Pelatihan ini bertujuan untuk membekali para tutor dengan keterampilan praktis dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran digital yang inovatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan tutor mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif bagi siswa di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah.

## METODE

Pelatihan “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif” dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan **workshop partisipatif** yang memadukan teori dan praktik langsung. Metode ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami konsep penggunaan Canva secara umum, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan di kelas. Adapun tahapan metode pelatihan adalah sebagai berikut:

1. **Pemaparan Materi Dasar**

Peserta diperkenalkan dengan konsep pembelajaran interaktif, pentingnya media digital, serta pengenalan fitur-fitur utama aplikasi Canva.

2. **Demonstrasi Aplikasi Canva**

Fasilitator menunjukkan langkah-langkah penggunaan Canva mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan desain, hingga ekspor hasil karya.

3. **Praktik Mandiri dan Bimbingan**

Peserta diberikan kesempatan untuk membuat berbagai produk media pembelajaran (presentasi, infografis, poster, video singkat) secara langsung menggunakan Canva, dengan pendampingan dari fasilitator.

4. **Diskusi dan Studi Kasus**

Peserta diajak menganalisis kebutuhan pembelajaran di Bimbingan Belajar Anak Hebat dan mendiskusikan desain media yang paling sesuai dengan karakteristik siswa.

5. **Presentasi Hasil Karya**

Setiap peserta mempresentasikan hasil desainnya, kemudian mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan peserta lain sebagai bentuk evaluasi bersama.

6. **Refleksi dan Rencana Tindak Lanjut**

Di akhir sesi, peserta melakukan refleksi terkait manfaat pelatihan dan menyusun rencana penerapan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Metode pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan praktis peserta, menumbuhkan kreativitas, serta memperkuat komitmen dalam pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan.



### **Partisipasi Mitra**

Partisipasi mitra dalam pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah menjadi salah satu faktor penting dalam keberhasilan kegiatan. Mitra, dalam hal ini adalah pengelola dan tutor Bimbingan Belajar Anak Hebat, berperan aktif sejak tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Pada tahap persiapan, mitra turut serta dalam mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, khususnya terkait keterbatasan tutor dalam memanfaatkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Dalam pelaksanaan pelatihan, mitra menyediakan fasilitas pendukung berupa ruang belajar, perangkat komputer/laptop, serta koneksi internet untuk menunjang kegiatan praktik langsung. Selain itu, para tutor sebagai peserta juga berpartisipasi secara aktif dengan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sesi pemaparan materi, praktik pembuatan desain media, hingga diskusi dan presentasi hasil karya. Antusiasme dan keterlibatan peserta menjadi indikator positif bahwa pelatihan ini menjawab kebutuhan nyata di lapangan.

Lebih lanjut, mitra juga berkomitmen untuk menindaklanjuti hasil pelatihan dengan menerapkan media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam proses bimbingan belajar sehari-hari. Dengan demikian, partisipasi mitra tidak hanya sebatas pada pelaksanaan kegiatan, tetapi juga mencakup keberlanjutan pemanfaatan keterampilan yang diperoleh demi terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan efektif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil Pelatihan**

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah memberikan sejumlah hasil yang positif baik bagi peserta maupun lembaga. Dari sisi pengetahuan, para tutor memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep pembelajaran interaktif serta pentingnya penggunaan media digital yang menarik untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Dari sisi keterampilan, peserta mampu menguasai fitur-fitur dasar Canva dan memanfaatkannya untuk merancang berbagai produk media pembelajaran, seperti presentasi interaktif, poster edukatif, infografis materi pelajaran, serta konten evaluasi sederhana. Produk yang dihasilkan menunjukkan kreativitas dan variasi sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan, sehingga dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Selain peningkatan pengetahuan dan keterampilan, pelatihan ini juga menghasilkan perubahan sikap pada peserta, yaitu meningkatnya semangat dan motivasi untuk terus berinovasi dalam merancang materi pembelajaran. Tutor merasa lebih percaya diri untuk memanfaatkan teknologi digital, serta terdorong untuk menjadikan proses belajar mengajar lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar siswa.

Bagi lembaga, hasil pelatihan ini memberikan nilai tambah berupa peningkatan kualitas layanan bimbingan belajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan daya tarik lembaga di mata siswa dan orang tua, serta memperkuat komitmen Bimbingan Belajar Anak Hebat dalam menghadirkan pendidikan yang kreatif, adaptif, dan relevan dengan perkembangan zaman.



## Pembahasan

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam proses belajar mengajar mampu memberikan dampak yang signifikan terhadap kualitas pembelajaran. Tutor yang sebelumnya terbatas dalam menggunakan media konvensional, setelah pelatihan ini menjadi lebih kreatif dalam merancang materi berbasis visual yang mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Keberhasilan pelatihan ini dapat dilihat dari antusiasme peserta saat mengikuti praktik langsung dan kualitas produk pembelajaran yang dihasilkan. Mayoritas tutor mampu membuat desain presentasi, infografis, dan poster pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur Canva. Hal ini memperlihatkan bahwa aplikasi Canva, yang sederhana namun kaya fitur, sangat sesuai digunakan oleh tenaga pendidik di lembaga bimbingan belajar karena tidak membutuhkan keahlian desain grafis yang kompleks.

Selain itu, pembahasan juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara fasilitator dan mitra dalam mendukung keberhasilan kegiatan. Ketersediaan sarana prasarana, keterlibatan aktif peserta, serta dukungan lembaga menjadi faktor kunci yang memastikan pelatihan berjalan lancar. Namun demikian, masih terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan perangkat yang dimiliki sebagian tutor dan keterbatasan waktu praktik. Kendala ini dapat diatasi dengan tindak lanjut berupa pendampingan lanjutan dan pemberian tugas mandiri agar keterampilan yang diperoleh tetap terasah.

Dari hasil dan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi tutor dalam aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga memberikan dampak pada peningkatan motivasi mengajar, kreativitas dalam menyusun materi, serta kemampuan menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah, sekaligus memperkuat peran lembaga dalam menjawab tantangan pendidikan di era digital.

## PENUTUP

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah telah terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat nyata bagi para tutor. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pentingnya pembelajaran interaktif berbasis teknologi, tetapi juga keterampilan praktis dalam merancang berbagai media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan mudah diaplikasikan di kelas.

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kompetensi tutor dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Selain itu, pelatihan ini juga menumbuhkan motivasi baru bagi para tutor untuk terus berinovasi dalam mendukung proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital.

Sebagai tindak lanjut, diharapkan keterampilan yang diperoleh tidak hanya berhenti pada pelatihan ini, tetapi dapat terus dikembangkan dan diterapkan secara konsisten dalam kegiatan bimbingan belajar sehari-hari. Dengan demikian, Bimbingan Belajar Anak Hebat

Cabang Cibarusah dapat semakin meningkatkan kualitas layanan pendidikan, sekaligus memperkuat perannya sebagai lembaga yang adaptif terhadap perkembangan teknologi..

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Bimbingan Belajar Anak Hebat Cabang Cibarusah yang telah menjadi mitra dan berperan aktif dalam menyukseskan kegiatan pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembelajaran Interaktif. Dukungan berupa fasilitas, partisipasi aktif para tutor, serta komitmen untuk menindaklanjuti hasil pelatihan menjadi faktor penting dalam keberhasilan kegiatan ini.

Kami juga menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Universitas Pelita Bangsa) yang telah memberikan dukungan, arahan, serta fasilitasi sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik. Tanpa peran serta kedua pihak, kegiatan ini tidak mungkin berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang bermanfaat.

Semoga kerja sama yang telah terjalin ini dapat terus ditingkatkan di masa yang akan datang dalam bentuk kegiatan serupa maupun kolaborasi lain yang memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan dan pengabdian kepada masyarakat..

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., & Rosdiah, R. (2023). EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVATERHADAP MINAT BELAJAR SISWA DI MATA PELAJARAN INFORMATIKA. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 77–87.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. (2022). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Madinah: Jurnal Studi Islam*, 9(1), 7–19. <https://doi.org/10.58518/madinah.v9i1.1356>
- Febriana, T., Suneki, S., & Rochajati, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Sinektik*, 6, 32–37. <https://doi.org/10.33061/js.v6i1.8581>
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.