

PKM Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembahasan Biologi

Training on Developing Interactive Learning Media Using The Canva Application in Biology Discussions

Yulistiana Yulistiana¹, Marisha Ayu Ardini², Dita Kameswari³, Endah Diah Parwati^{4*},
Icha Nurannisa⁵

¹⁻⁴ Universitas Indraprasta PGRI

*Penulis Korespondensi: endahdiaah@gmail.com⁴

Riwayat Artikel:

Naskah Masuk: 18 Oktober 2025;
Revisi: 22 November 2025;
Diterima: 29 Desember 2025;
Terbit: 31 Desember 2025.

Keywords: Biology; Canva;
Interactive Learning; Learning
Media; School.

Abstract: Innovation in biology learning is increasingly necessary, as conventional instructional practices are often dominated by memorization-based methods that limit students' active engagement and critical thinking development. Along with rapid advances in science and technology, digital applications offer new opportunities to enhance teaching and learning processes. One such application is Canva, a digital design platform that can be utilized as an effective learning media to support teachers and students in biology education. This study aims to describe the implementation of Canva-based learning media through a training program conducted at SMA Islam Terpadu Daarul Rahman and to examine its perceived usefulness for both teachers and students. The training involved teachers in developing biology learning materials using Canva by integrating visual elements, images, and videos to present complex biological concepts more clearly. The results of the training indicate that Canva is considered practical, user-friendly, and efficient by teachers in designing learning materials. Teachers reported that the application helped them present content in a more attractive and structured manner. Furthermore, students benefited from the use of Canva-based materials, as they demonstrated better understanding of the subject matter and increased interest in learning biology. The integration of visual and multimedia elements also supported the development of students' critical thinking skills by encouraging analysis and interpretation of biological phenomena. Overall, the use of Canva as a learning medium shows potential to enhance the quality of biology learning and foster more meaningful learning experiences.

Abstrak

Inovasi dalam pembelajaran biologi menjadi semakin penting mengingat praktik pembelajaran konvensional masih didominasi oleh metode hafalan yang cenderung membatasi keterlibatan aktif dan pengembangan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Seiring dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai aplikasi digital dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan proses pembelajaran. Salah satu aplikasi tersebut adalah Canva, sebuah platform desain digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran biologi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran berbasis Canva melalui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan di SMA Islam Terpadu Daarul Rahman serta menelaah manfaat penggunaannya bagi guru dan siswa. Pelatihan ini melibatkan guru dalam mengembangkan bahan ajar biologi menggunakan Canva dengan mengintegrasikan unsur visual, gambar, dan video untuk menyajikan konsep-konsep biologi yang kompleks secara lebih jelas. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa Canva dinilai praktis, mudah digunakan, dan efisien oleh guru dalam merancang materi pembelajaran. Guru menyatakan bahwa aplikasi ini membantu menyajikan materi secara lebih menarik dan terstruktur. Selain itu, siswa juga merasakan manfaat dari penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, ditunjukkan dengan pemahaman materi yang lebih baik serta meningkatnya minat belajar biologi. Integrasi unsur visual dan multimedia juga mendukung pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa melalui analisis dan interpretasi fenomena biologi. Secara keseluruhan, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran biologi dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna.

Kata Kunci : Biologi; Canva; Media Belajar; Pembelajaran Interaktif; Sekolah.

1. PENDAHULUAN

Melalui terwujudnya suatu generasi yang berkualitas dapat membantu terciptanya solusi dalam menghadapi tantangan kehidupan dalam persaingan global. Memasuki abad 21 gelombang perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan tidak pernah lepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Salah satu bidang ilmu yang turut berperan dalam menghadapi tantangan tersebut adalah ilmu Biologi (Nisak, et.al. 2021). Biologi adalah salah satu ilmu pengetahuan yang didominasi dengan teori dan erat kaitannya dengan hafalan serta bacaan. Diperlukan inovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran bagi siswa, salah satunya melalui media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mendukung sistem pembelajaran (Arsyad dalam Nurrita, 2018).

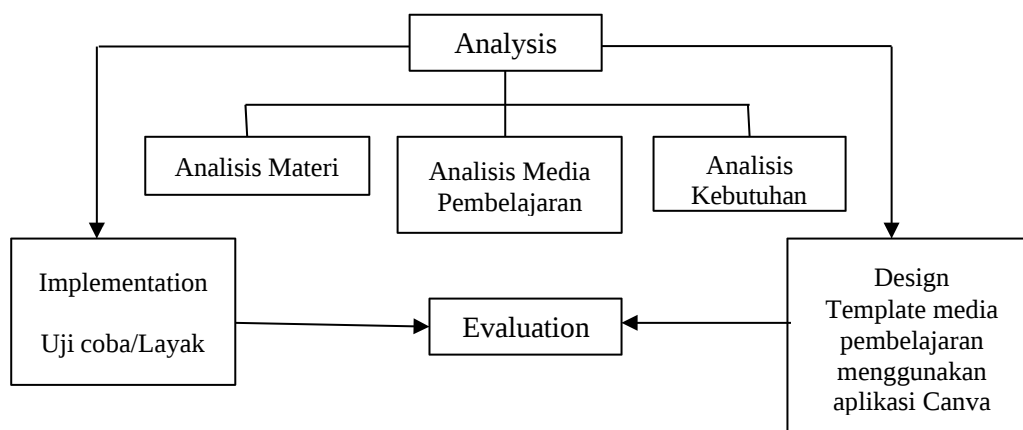
Adapun target kegiatan ini adalah meningkatkan pengetahuan dan kreativitas guru dan peserta didik serta menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *Canva*. Media pembelajaran interaktif merupakan program kombinasi, teks, gambar, video, animasi, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif (Surjono, 2017). Melalui media pembelajaran interaktif, diharapkan dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Siswono (2008) menyatakan bahwa berpikir kritis merupakan berpikir yang melibatkan menguji, menghubungkan dan mengevaluasi semua aspek sebuah situasi atau masalah, termasuk di dalamnya adalah mengumpulkan, mengorganisasikan, mengingat dan menganalisis informasi. Daryanto (2021) menyatakan bahwa penggunaan media dapat mendukung prestasi siswa melalui perhatian dan keaktifannya di dalam kelas. Antusiasme dan respon positif dari siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, dapat menjadi salah satu indikator terbentuknya kemampuan berpikir kritis pada siswa. Hal tersebut dapat berupa diskusi aktif / tanya jawab ketika penyampaian materi, sehingga turut mendukung kegiatan berpikir kritis bagi siswa.

Penggunaan aplikasi *Canva* terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan kolaboratif pada siswa (Dewi, et. al. 2024). Hal tersebut juga selaras dengan pernyataan Siswanjaya (2021) bahwa aplikasi Canva dapat membantu meningkatkan motivasi siswa yang terlihat dalam kemampuan menulis. *Canva* merupakan aplikasi yang praktis untuk digunakan karena tidak mengharuskan penggunanya untuk memakai laptop tetapi bisa dijalankan menggunakan gawai (HP) yang berbasis *smartphone* (Tanjung & Faiza, 2019). Berdasarkan keunggulan dari berbagai fitur pada media Canva dan ditinjau dari kebutuhan pembelajaran yang diperlukan oleh siswa di SMA Islam Terpadu Daarul Rahman, penggunaan

media interaktif menggunakan aplikasi Canva ini dapat dinilai sesuai untuk digunakan karena dapat dikreasikan dan mewujudkan bahan belajar yang menarik.

2. METODE

Metode yang diterapkan dalam proses pelatihan dan pendampingan ini adalah ceramah, tanya jawab, diskusi, praktik, dan angket. Pada metode diskusi dilakukan dengan melibatkan peserta pelatihan dan pendampingan untuk membahas dan memecahkan masalah selama kegiatan pelatihan dan pendampingan. Pelatihan dilaksanakan setelah disetujui waktu pelatihan. Pelatihan dimulai dari pengenalan aplikasi dan langkah-langkah menggunakan aplikasi. Setelah pelaksanaan pelatihan, maka dilakukan evaluasi dengan para mitra untuk menilai ketepatan sasaran pada pelatihan dan pelaksanaan pengabdian secara keseluruhan.



Gambar 1. Transfer IPTEKS kepada mitra.

3. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan mitra SMA Islam Terpadu Daarul Rahman. Peserta terdiri dari 10 guru. Pelaksanaan dilaksanakan secara daring menggunakan platform WhatsApp *Group* (WAG) dan video konferensi *Zoom*. WAG dipilih sebagai salah satu platform daring dengan pertimbangan bahwa semua mitra memiliki WA dan tidak membutuhkan banyak kuota internet. Pemilihan *Zoom* sebagai aplikasi video konferensi berdasarkan pertimbangan bahwa mudah digunakan. Selama pelatihan dan sosialisasi diberikan kuesioner sebagai bentuk timbal balik kegiatan dan sebagai evaluasi, yang diberikan dalam bentuk Google Form melalui WAG. Pemberian kuesioner bertujuan untuk mengetahui pemahaman pengetahuan yang diberikan seputar pemahaman mitra mengenai materi yang telah diberikan serta minat untuk menerapkan pengetahuan yang sudah diberikan.

Pelatihan dirancang dengan menarik, informatif dan responsif agar dapat membantu guru untuk meningkatkan pengetahuan mengenai *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif yang didalamnya terdapat berbagai unsur, seperti teks, audio, video, grafis, gambar maupun animasi. Banyak *template* yang bisa digunakan, antara lain info grafis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, dokumen A4, 320 instagram, pos, kartu, surat kabar, komik strip, cover majalah, undangan, photo collage, kartus bisnis, desktop wallpaper, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi sosial media, pengumuman, menu, video, grafik organizer, *your story*, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, ID card, cover CD, dokumen, surat US, *mobile first presentation*, *planner*, program, *ebook cover*, dan *story board*. Adapun cara menggunakan aplikasi ini meliputi ; membuat akun di *Canva*, membuat desain, memilih latar (*background*), mengedit *background*, menambahkan teks, dan mengunduh atau membagikan desain.

Tabel 1. Hasil Diskusi Pembelajaran Berbasis Canva dengan yang Tidak Berbasis Canva

No	Aspek	Perbedaan	
		Berbasis Canva	Tanpa Canva
1.	Kedudukan siswa	Siswa sebagai subyek sekaligus obyek belajar, artinya siswa dapat menerima informasi pembelajaran yang dilakukan oleh guru terlebih dahulu menggunakan materi interaktif pada <i>Canva</i> sekaligus dapat berperan aktif saat menggunakan refleksi/ <i>games</i> /diskusi	Siswa sebagai obyek belajar yang berperan dalam menerima informasi secara pasif
2.	Kegiatan pembelajaran	Siswa belajar melalui kegiatan individual saat melakukan tes atau evaluasi pembelajaran dan kelompok saat dilakukannya refleksi Pembelajaran	Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar individual seperti mencatat materi, latihan, dan tes secara individu
3.	Pemerolehan pengetahuan	Pengetahuan diperoleh melalui pengalaman interaktif belajar.	Pengetahuan diperoleh melalui pemaparan materi dengan media <i>powerpoint</i> dan melalui latihan soal.

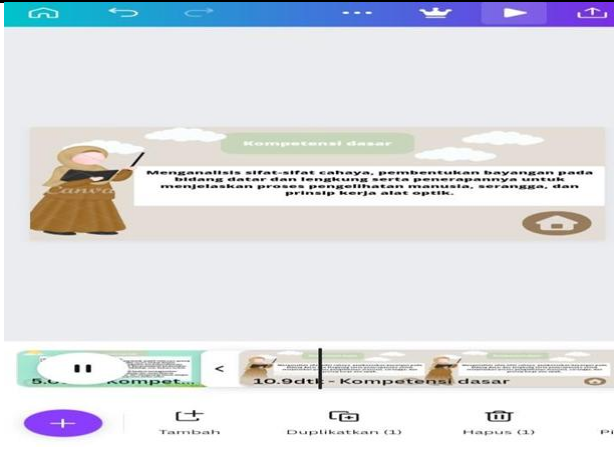
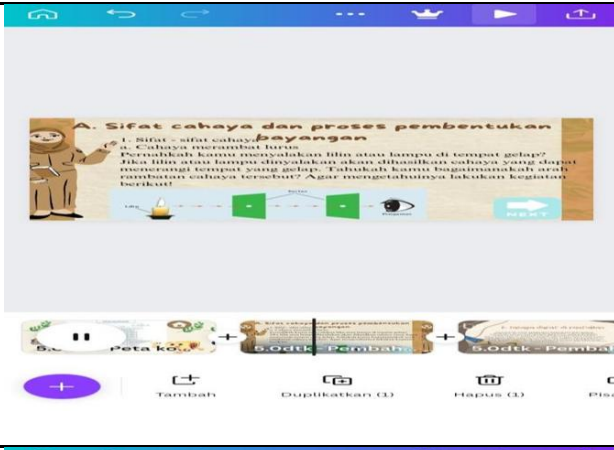
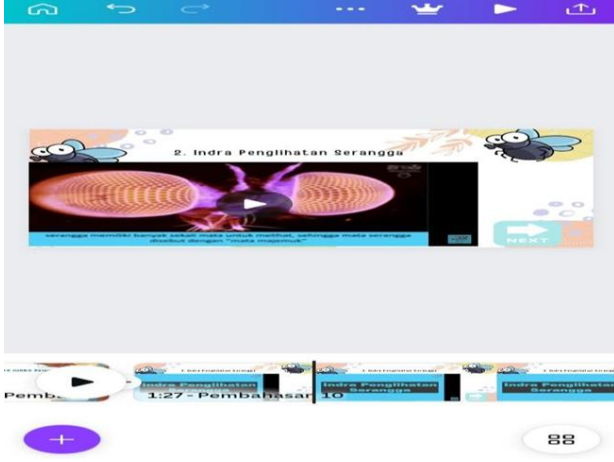
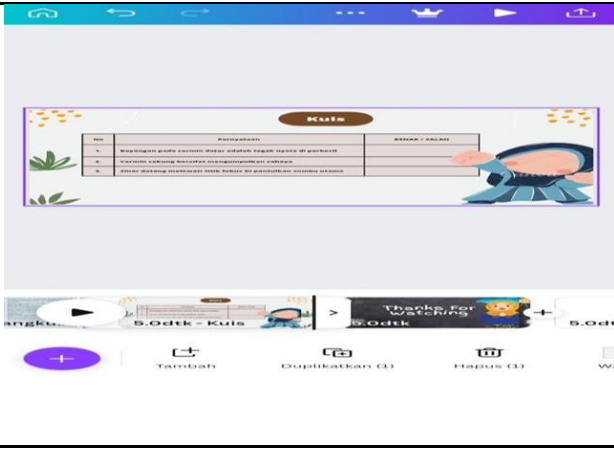
Berdasarkan hasil diskusi pada saat pelatihan, terdapat beberapa kelebihan *Canva*, yaitu:

- a. Memiliki beragam desain yang menarik
- b. Memudahkan guru dalam membuat media yang dapat memfasilitasi perhatian siswa agar fokus terhadap proses pembelajaran
- c. Mampu meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam mendesain pembelajaran karena banyak fitur yang dapat digunakan
- d. Menghemat waktu dalam menyusun media pembelajaran
- e. Praktis karena dapat menggunakan gawai (HP) dalam membuat media pembelajaran, tidak harus menggunakan laptop
- f. Adanya keterkaitan antara penggunaan aplikasi *Canva* dengan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran IPA antara lain: a). dapat mengubah pembahasan yang abstrak menjadi lebih konkret karena terdapat gambar dan video; b). dapat merangsang siswa untuk memecahkan masalah sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berpikir kritis.

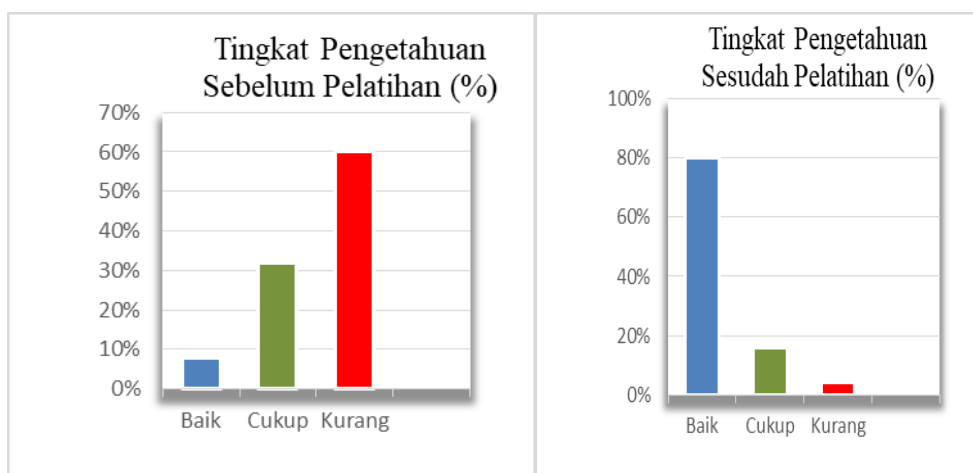
Dengan demikian, terbukti bahwa pada pembelajaran dengan menggunakan media *Canva* dapat memengaruhi kemampuan berpikir kritis siswa di SMA Islam Terpadu Daarul Rahman. Berikut merupakan tampilan media *Canva*. Berikut merupakan tampilan media *Canva* pada materi optik.

Tabel 2. Tampilan Media *Canva*

Tangkap Layar <i>Canva</i>	Keterangan
	Menu Home/Opening

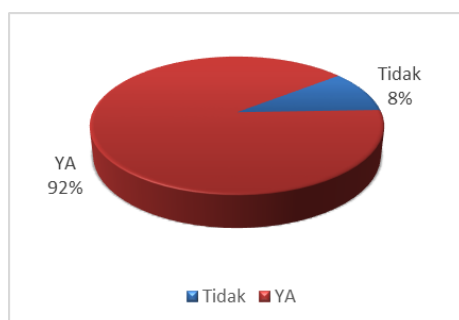
	Indikator materi
	Penyusunan materi
	Melampirkan video pada aplikasi Canva
	Pembuatan kuis pada aplikasi Canva

Diperoleh data berupa respon siswa dan guru terhadap penggunaan *Canva*, yang diantaranya yaitu mampu menyerap materi dengan mudah dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa. Sementara bagi guru, selain dapat meningkatkan pemahaman teknologi dan informasi, juga dapat meningkatkan kemampuan pedagogik guru secara tidak langsung. Adanya aplikasi ini sangat membantu guru dalam pembelajaran Biologi karena dianggap dapat memudahkan guru untuk berbagi materi dalam bentuk video atau gambar.



Gambar 1. Distribusi pengetahuan sebelum (A) dan sesudah (B) mengikuti Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Canva*

Kegiatan pelatihan berjalan sesuai dengan agenda yang telah disepakati dan berjalan lancar walaupun secara daring. Transfer IPTEK berhasil dilakukan kepada para peserta pelatihan melalui pemahaman penggunaan aplikasi *Canva* dalam mendukung kegiatan pembelajaran Biologi. Peserta memiliki antusiasme yang tinggi, terlihat dari respon positif yang diberikan para peserta melalui tanggapan selama sesi diskusi berlangsung. Diskusi aktif mengiringi kegiatan pelatihan mengenai pembuatan materi pembelajaran melalui aplikasi *Canva*. Terlihat ketertarikan bagi para guru untuk dapat memahami pengoperasian aplikasi *Canva* sehingga dapat digunakan untuk membuat materi pengajaran.



Gambar 2. Respon peserta mengenai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis

Peserta pelatihan memberikan respon positif mengenai pemahaman konsep penggunaan *Canva* dalam menyusun media pembelajaran, melalui pengalamannya menyusun bahan ajar. Penggunaan *Canva* dianggap layak dan efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih praktis namun terarah (Gambar 2). Kemudahan akses yang tidak mengharuskan penggunaan laptop menjadi salah satu keunggulan dalam pengoperasian *Canva*. Hal tersebut memudahkan para guru untuk dapat tetap menyusun materi pembelajaran dengan terstruktur meski hanya melalui gawai (HP). Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Putra et.al. (2023) bahwa Aplikasi Canva juga dapat dengan mudah diakses untuk semua siswa saat berada di rumah ataupun sedang berada diluar rumah serta Canva juga memiliki fitur yang menarik dapat membantu guru melaksanakan pelajaran yang inovatif dan kreatif.

Berdasarkan respon para guru setelah membuat bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Canva, para siswa dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Peran guru memang tidak akan digantikan dengan tampilan media yang menarik karena sesuai dengan pernyataan Elsa & Anwar (2021) bahwa aplikasi Canva mempunyai dua fungsi dalam pembelajaran, yaitu sebagai fungsi suplemen dan substitusi. Aplikasi Canva digunakan dalam membuat materi semenarik mungkin sehingga dapat meningkatkan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Tampak respon yang positif terhadap materi melalui tanggapan yang diberikan oleh siswa berupa sesi tanya jawab yang bersifat interaktif. Melalui tampilan yang menarik dalam aplikasi Canva maka para siswa dianggap dapat lebih menikmati sesi pembelajaran (Tonra et al., 2023). Siswa dianggap mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis terhadap materi yang disampaikan karena konten audio dan visual yang tersaji dapat mendukung pemahaman materi dengan lebih baik. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Zulhilmi & Suneki (2024) bahwa Pemahaman peserta didik menjadi terbantu dengan adanya tampilan yang menarik.

Penggunaan *Canva* dalam menyusun materi pembelajaran Biologi dianggap mampu memberikan dampak yang lebih baik kepada tingkat pemahaman siswa. Media Canva memiliki banyak fitur yang dapat membantu pengguna, dalam hal ini adalah guru, untuk membuat materi pembelajaran secara inovatif dan kreatif karena didukung dengan banyaknya desain model yang menarik (Purba & Harahap, 2022). Meski demikian, aplikasi Canva juga memiliki kelemahan yaitu ketergantungan terhadap kestabilan jaringan internet ketika mengakses aplikasi tersebut. Sesuai dengan pernyataan Hadana et.al. (2023) bahwa jaringan yang tidak stabil dapat menghambat peserta didik dalam mengakses video di dalam aplikasi Canva. Meski demikian, penggunaan Canva memberikan manfaat yang lebih banyak bila dibandingkan

kelemahannya. Penggunaan aplikasi canva dapat memudahkan guru dalam menggunakan teknologi dan kreativitas dalam proses pembelajaran, pernyataan menurut Nurpiani et.al. (2024) sejalan dengan hasil pengamatan pada kegiatan kali ini yaitu guru-guru terlihat lebih mudah dalam membuat materi pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa sehingga diharapkan prestasi siswa akan terus meningkat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* sebagai media pembelajaran interaktif diharapkan dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta sepakat bahwa media pembelajaran berbasis *Canva* dapat dikatakan efektif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep kepada peserta didik. Siswa merasa lebih fokus untuk memperhatikan guru, siswa juga mendapatkan ide dan imajinasi yang lebih luas dari gambar-gambar menarik yang ditampilkan. Pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis aplikasi *Canva* juga memberikan pengaruh baik terhadap kemampuan berpikir kritis di kelas.

Berdasarkan simpulan kegiatan, langkah berikutnya yang dapat dilakukan adalah menyebarluaskan pemahaman mengenai penggunaan *Canva* bagi para guru dan siswa didik lainnya. Hal tersebut dapat dilakukan dengan pengadaan pelatihan yang serupa, didukung dengan pendampingan yang bersifat kontinu sehingga pembelajaran Biologi dapat berorientasi menggunakan teknologi.

DAFTAR REFERENSI

- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran: Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta: Gava Media 2016: 6.
- Dewi, K.D.A., Citra, I.P.A., Wesnawa, I.G.A. (2024). Tingkatkan Aktivitas Belajar Geografi: Implementasi Model Project-Based Learning Dengan Media Aplikasi Canva di Kelas X SMA N 1 Seririt. *Journal on Education* Vol. 06 No. 4: 18338-18346.
- Elsa, E., & Anwar, K. 2021. The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), Maret 2021, 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Hadana, H.S., Utomo A.P.Y., Sa'adah, N., Ardyasti, T. 2023. Implementasi Media Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Teks Negosiasi Kelas X SMA Negeri 11 Semarang. *JUPENDIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol. 1, No. 1 Januari:: 126-142

- Nisak, Z. N., (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Biologi untuk Siswa SMA. *Journal EduBiologia*. 1 (2): 34-42.
- Nurpiani, R., Anggraeni, S.R., Farhurohman, O. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, Vol. 8, No. 3, Juli: 1172-1180.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan*. 1 (1): 45-51.
- 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>
- Putra, L.D., Salihah, A.F., Pratiwi, N.F., Safario, A.M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol. 7 No. 4: 2530-2535.
- Siswanjaya. (2021). Penggunaan Canva Pada Pembelajaran Proyek Untuk Meningkatkan Keterampilan dan Motivasi Menulis Siswa. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(2), 421–442. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i2.259>
- Siswono, T.Y.E. (2008). Model Pembelajaran Matematika Berbasis Pengajaran dan Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif. Surabaya: Unesa University Press.
- Surjono, H. D. (2017). Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan (1st ed.). UNY Press. https://www.researchgate.net/publication/332444168_Multimedia_Pembelajaran_Interaktif_Konsep_dan_Pengembangan
- Tanjung, R.E. & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7 (2): 29-85. <https://doi.org/10.24036/voteknika.v7i2.104261>
- Tonra, S.W., Angkotasan, N., Prawitha Sari, D., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133. <https://doi.org/10.21067/jpm.v8i1.7152>
- Zulhilmi, F., Suneki, S. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Dalam Mendukung Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Pada Siswa SMPN 6 Semarang. *Jurnal Kewarganegaraan* Vol. 8 No. 1: 340-348