

**LAPORAN HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN  
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI  
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA  
PADA GURU SMPN 18 BARRU**

**Oleh :**

DR. ABDUL LATIEF ARDA, S.KOM,M.SI,M.KOM (KETUA) NIDN: 0010037501  
NAJIRAH UMAR,S.KOM.MT (ANGGOTA) NIDN: 0031126703  
DR.ENG. YUYUN, MT (ANGGOTA) NIDN : 0914058403  
GUNTUR, S.KOM M.KOM (ANGGOTA) NIDN: 0903127202  
DR.IT. SUPRIADI SAHIBU.MT (ANGGOTA) NIDN: 0015017401  
SYAMSU ALAM,S.KOM,MT (ANGGOTA) NIDN : 0902118102

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN PADA MASYARAKAT  
STMIK HANDAYANI

2019

### HALAMAN PENGESAHAN

LEMBAGA PENELITIAN PENGABDIAN MASYARAKAT STMIK HANDAYANI  
TAHUN 2019

- Judul Kegiatan Pengabdian : PENINGKATAN KOMPETENSI GURU  
MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA  
PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI  
CANVA PADA GURU SMPN 18 BARRU
1. Lokasi : SMP Negeri 18 Kab. Barru
  - Ketua Tim Pelaksana :
    - a. Nama : Dr. Abdul Latief Arda, S.Kom,M.Si,M.Kom
    - b. NIP/NIDN : 0010037501
    - c. Jabatan /Golongan : Lektor
    - d. Jurusan : Sistem Komputer
    - e. Alamat kantor /Tlpn : Jl. Adiyaksa Baru No. 1 Makassar
    - f. Alamat Rumah : Bukit Baruga II
  2. Anggota Tim Pelaksana :
    - a. Jumlah Anggota : 5 Orang
    - b. Nama Anggota 1 : Najirah Umar, S.Kom, MT
    - c. Nama Anggota 2 : Dr. Eng. Yuyun, MT
    - d. Nama Anggota 3 : Guntur, S.Kom, M.Kom
    - e. Nama Anggota 4 : Dr. IT. Supriadi , MT
    - f. Nama Anggota 5 : Syamsu Alam, S.Kom,MT
  - d. Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
  3. Lembaga/ Institusi Mitra :
    - a. Nama Lembaga/ Mitra : SMP Negeri 18 Barru
    - b. Penanggung Jawab : Kepala Sekolah SMP Negeri 18 barru
    - c. Alamat/ Telpon : Barru
  4. Jangka Waktu Pelaksanaan : 1 Hari
  5. Sumber Dana : Yayasan Pendidikan Handayani
  6. Biaya Total : Rp. 7.500.000

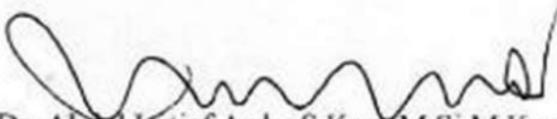
Makassar, 29 Maret 2019

Ketua,

Mengetahui,  
Ketua STMIK Handayani



Dr. Nasrullah, M.SI  
NIDN 0010116503

  
Dr. Abdul Latief Arda, S.Kom,M.Si,M.Kom  
NIDN : 0010037501

Menyetujui  
Ketua L.PPM STMIK Handayani



Muhammad Risal, S.Kom,MT  
NIDN 0920087704

## KATA PENGANTAR

Berkat rahmat Alloh SWT, selesailah Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva pada SMP Negeri 18 Barru yang diselenggarakan mulai tanggal 29 Maret 2019. Oleh karena itu, Tim PPM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memberikan penghargaan yang setinggi-tingginya dan menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bantuannya terutama kepada yang terhormat:

1. Ketua STMIK Handayani dan Ketua Yayasan Pendidikan Handayani
2. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani
3. Kepala Sekolah SMP Negeri 18 Barru,

Semoga kegiatan ini dapat berkembang terus sejalan dengan kesesuaian Perkembangan Teknologi Informasi .

Makassar, 29 Maret 2019

Tim Pelaksana Kegiatan,

**PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN  
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN  
APLIKASI CANVA PADA GURU SMPN 18 BARRU**

*Abstrak*

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberikan Pelatihan pemanfaatan serta penggunaan Aplikasi Canva dalam mendukung proses pembelajaran di SMP Negeri 18 Barru. Materi yang disampaikan yaitu: 1) Pemanfaatan Canva dalam membuat media pembelajaran yang interaktif 2) Pelatihan cara penggunaan aplikasi Canva. Lokasi pelatihan laboratorium SMP Negeri 18 Barru, dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang dan telah dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2019. Metode yang digunakan adalah dengan ceramah, praktek, tanya jawab dan diskusi. Dengan terlaksananya kegiatan ini diharapkan para peserta mampu memanfaatkan Teknologi Informasi khususnya Penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga secara tidak langsung akan memberikan dampak signifikan pada peningkatan mutu pembelajaran pada khususnya dan mutu pendidikan pada umumnya. Hasil kuesioner yang diberikan ke peserta menunjukkan bahwa 87% peserta memberikan tanggapan sangat baik terhadap kegiatan PkM serta menyarankan agar kedepannya melaksanakan kegiatan yang serupa oleh Dosen STMIK Handayani.

Kebutuhan orang untuk memanfaatkan Teknologi informasi semakin meningkat, seiring dengan perkembangan teknologi yang ada di instansi-instansi baik pemerintah maupun non pemerintah. Di SMP Negeri 18 Kab. Barru belum semua guru dapat membuat media pembelajaran berbasis Teknologi Informasi, lebih banyak masih menggunakan media konvensional, sehingga dengan kegiatan PkM ini, guru mampu aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran.

Sasaran dalam program pengabdian ini adalah meningkatkan kemampuan dan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif yaitu dengan pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan evaluasi terlihat guru dalam mengikuti pelatihan dengan sangat antusias. Pelatihan ini telah dilaksanakan pada tanggal 29 Maret 2019 dengan jumlah peserta 15 Guru . Peserta yang mengikuti program pelatihan ini memiliki disiplin ilmu dan latar belakang Pendidikan yang berbeda-beda. Setelah pelatihan peserta telah dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan canva dengan tingkat pemahaman sebesar 87%.

**Kata Kunci** : Pelatihan, Canva, Media, Teknologi

## DAFTAR ISI

### DAFTAR ISI

	<i>Halaman</i>
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK .....	iv
DAFTAR ISI .....	v
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.1. Analisis Situasi .....	8
1.2. Tinjauan Pustaka .....	9
1.3. Tujuan Penelitian .....	13
1.4. Manfaat Penelitian .....	14
BAB 2. KERANGKA PEMECAHAN MASALAH .....	15
BAB 3. PELAKSANAAN KEGIATAN .....	17
3.1. Realisasi Pemecahan Masalah .....	17
3.2. Keterkaitan .....	17
3.3. Metode Kegiatan .....	17
3.3. Rancangan Evaluasi .....	18
BAB 4. HASIL KEGIATAN .....	20
4.1. Pencapaian Tujuan .....	20
4.2. Faktor Pendukung .....	20
4.3. Faktor Penghambat .....	21
4.3. Evaluasi .....	21
BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN .....	23
5.1. Kesimpulan .....	23
5.2. Saran .....	23
DAFTAR PUSTAKA .....	23
LAMPIRAN .....	24

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Analisis Situasi**

Perkembangan teknologi informasi juga memungkinkan guru dapat membuat media pembelajaran sendiri karena saat ini banyak komputer berbasis grafis yang memudahkan pembuatan animasi (Andriyani & Christy, 2018). Teknologi ini memungkinkan pembuatan animasi dengan cara yang sangat mudah dan murah dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Dulu, diperlukan penggunaan animasi tradisional cenderung dan menghabiskan banyak waktu untuk proses pembuatannya" Untuk sekarang, banyak tersedia perangkat lunak yang memungkinkan para guru menciptakan sendiri media belajar dalam bentuk animasi. Tidak butuh keterampilan khusus untuk dapat membuat media belajar yang murah, menyenangkan, dan menarik minat belajar siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran ini dimanfaatkan oleh para guru untuk mengembangkan kesempatan mereka mengajar menggunakan animasi computer yang menggambarkan konten dinamis, misalnya pemanfaatan canva untuk membuat animasi yang sederhana dan mudah. Jika digunakan dengan tepat, bahkan perangkat lunak sederhana ini dapat menghasilkan animasi pendidikan yang efektif. Media belajar berupa animasi dapat menampilkan perubahan yang terjadi, dan cocok digunakan untuk pengajaran yang kecenderungannya adalah pembelajaran visual.

Kemampuan guru SMP Negeri 18 Barru untuk membuat media pembelajaran dengan canva yang masih jauh dari kata "bisa" hanya sekedar mengetahui aplikasinya tetapi belum bisa menggunakannya. Padahal, menyusun bahan ajar dengan canva yang pada dasarnya dianggap gampang, ternyata tidak semudah yang dibayangkan. Secara umum canva tampak sama dengan menyiapkan bahan ajar pada umumnya. Padahal, apabila menyusun canva tersebut disusun sesuai dengan aturan yang semestinya dengan aturan-aturan yang tepat, maka menyusun canva menjadi penelitian yang paling "susah" untuk dilakukan. Hal ini tergambar dengan keadaan guru-guru yang belum bisa menyusun media pembelajaran dengan menggunakan canva sesuai dengan aturan yang sebenarnya dan dengan dengan

aturan-aturan yang tepat. Permasalahan dalam kelas khususnya dalam pembelajaran sebenarnya masih banyak ditemukan permasalahan-permasalahan yang terlihat dari kompetensi ketercapaian suatu mata pelajaran yang jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum yang keseluruhannya tergantung bagaimana bahan ajar itu disampaikan oleh guru untuk peserta didiknya

Sebagai salah satu bentuk kepedulian Lembaga Penelitian Pengabdian kepada Masyarakat dalam meningkatkan Kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran, yaitu dengan diselenggarakannya pelatihan komputer penggunaan aplikasi canva. Upaya ini perlu dilakukan karena masih banyak guru yang belum terbiasa membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini didasarkan pada hasil prasurvey yang dilakukan oleh Tim PkM Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani bahwa hal yang sangat mendesak dilakukan untuk meningkatkan kompetensi guru adalah pelatihan pemanfaatan Aplikasi Canva dan membuat media pembelajaran. Dengan program pelatihan ini diharapkan para guru dapat terampil mengoperasikan aplikasi canva.

Pemilihan program pelatihan komputer tersebut didasarkan semata-mata atas permintaan guru pada saat Tim PkM mengadakan kunjungan ke ke SMP Negeri 18 Barru tersebut sebelum pelatihan dilaksanakan.

Tekait dengan hal tersebut, Tim PkM Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STMIK Handayani memandang perlu pelatihan aplikasi canva untuk diselenggarakan. Program PkM ini juga sekaligus sebagai tanggapan terhadap keinginan para guru, yang sejak lama merasa bahwa mereka belum cukup mampu untuk menggunakan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran. Tingkat pengetahuan tentang aplikasi canva pada saat dilakukan survei baru mencapai 20% baru sekedar mengetahui nama aplikasi tetapi belum bisa menggunakan dalam membuat media pembelajaran.

## **B. Tinjauan Pustaka**

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk

mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Media pembelajaran adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan karena sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien misalnya membantu memperjelas materi yang masih samar (tidak konkrit) dan kurang dipahami oleh peserta didik menjadi lebih nyata (Supriyono, 2018). Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan era dan kebutuhan para siswa khususnya para generasi milenial yang harusnya didekati dengan stimulus yang mudah diterima dan dilaksanakan (Adawiyah, 2019). Proses pembelajaran konvensional telah banyak bersaing dengan adanya kemajuan teknologi sehingga para pengajar khususnya guru dalam hal ini perlu untuk membuat instruksi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan motivasi para siswa.

Kualitas pembelajaran dapat ditentukan salah satunya dengan kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis sebagai bagian terpenting dalam proses pembelajaran. Terdapat tiga fungsi yang terintegrasi pada suatu media pembelajaran, yaitu stimulasi yang menumbuhkan daya tarik terhadap pelajaran, mediasi yang menghubungkan guru dengan peserta didik, serta adanya informasi yang menyampaikan penjelasan seorang guru. Berkaitan dengan hal tersebut, perlu adanya peran seorang guru dalam menyediakan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Oleh karena itu, pada pengabdian kali ini kami mengadakan pelatihan pembuatan materi dan video pembelajaran yang menarik untuk para guru SMP Negeri 18 Barru. Pelatihan ini menggunakan aplikasi Canva yaitu sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi presentase dan video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dimengerti bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk di ajarkan secara online. Aplikasi Canva ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Elvira, 2019). Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentase dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masing-masing (Licius, 2018). Menurut Tejo (2011) dengan menampilkan visualisasi pada presentasi pembelajaran maka diharapkan para siswa merasa hadir dan melihat langsung apa yang sedang dibahas dalam setiap mata pelajaran. Penampilan ini menjadikan materi tidak hanya

sebatas tekstual saja namun juga secara visual.

Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop tetapi dapat dilakukan mealui gawai. Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya penelitian - penelitian sebelumnya. Penelitian Pelangi (2018) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan.

Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Penelitian Rahmatullah (2018) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen.

Presentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Penelitian Sholeh (2018) menyimpulkan bahwa peserta mendapatkan gambaran dan praktik secara langsung membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi mempunyai daya tawar yang menarik. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut.

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019)

Selain kelebihan yang didapat dalam aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak template yang bagus tetapi gratis saat dipakai. Pada pengembangan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu pertama, dampak dari revolusi industri 4.0 dimana guru diarahkan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru, yang mana dilihat dari pengaruh serta keterkaitan dengan revolusi 4.0 yakni transformasi keseluruhan aspek melalui pengembangan teknologi dan internet sebagai tujuan. Kedua, sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat menuangkan langsung pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya mereka dengan mengandalkan warna, suasana, gambar, serta simbol-simbol lainnya yang bisa dimanfaatkan melalui desain pada aplikasi Canva. Dengan pengembangan serta penjabaran yang hendak disuguhkan dalam pengembangan penelitian ini, diharapkan mampu memberi pelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi.

Namun sebagai aplikasi berbasis online, penggunaan Canva harus selalu terhubung dengan internet. Hal ini merupakan salah satu kekurangan Canva yang tidak bisa digunakan secara offline, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, Canva juga menyajikan desain dan template berbayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah sebuah halangan bagi pengguna karena Canva menyediakan desain dan template gratis untuk digunakan. Berikut langkah-langkah menggunakan Canva:

1. Sign-up ke Canva dengan login di <https://www.canva.com> Ada beberapa cara

untuk sign-up di Canva menggunakan Facebook, Gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun canva.

2. Pilih Kebutuhan. Canva menyediakan berbagai pilihan seperti Presentation, Video, Instagram post, dll. Dalam pengabdian ini, pengguna diarahkan untuk memilih Presentation untuk membuat presentasi bahan ajar.
3. Pilih Lembar kosong (template). Disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam template yang sudah tersedia sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang sesuai.
4. Gunakan fitur – fitur Canva. Canva memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain dalam hal ini membuat bahan ajar.
5. Menyimpan hasil. Canva juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu ada juga fungsi Bagikan, Unduh, dan Tampilkan.

### **C. Tujuan Kegiatan**

Memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva agar para guru di SMP Negeri 18 Barru dapat membuat media pembelajaran yang interaktif sehingga materi pelajaran dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.

### **D. Manfaat Pengabdian pada Masyarakat**

1. Guru – guru SMP Negeri 18 di Kabupaten Barru lebih mengenal aplikasi Canva dan bermacam penggunaannya dalam pembuatan media pembelajaran.
2. Meningkatkan kreativitas guru-guru SMP Negeri 18 Kabupaten Barru dalam membuat media pembelajaran yang menarik.
3. Menampung inspirasi dan kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru SMP Negeri 18 kabupaten Barru dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran.

## **BAB II**

### **KERANGKA PEMECAHAN MASALAH**

#### **A. Pelaksanaan Program**

Ada empat tahapan pada kegiatan pelatihan pembelajaran berbasis ICT ini yaitu: 1) tahap analisis, 2) tahap perancangan, 3) tahap pelatihan dan 4) tahap evaluasi.

1. Tahap Analisis Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara online melalui Google forms dan disebarkan kepada guru-guru di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi rintangan dalam melaksanakan pembuatan media pembelajaran, salah satunya adalah terkait aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran.
2. Tahap Perancangan Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merencanakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat media pembelajaran karena Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.
3. Tahap Pelatihan Tahap ini dilaksanakan secara luring di SMPN 18 Kabupaten Barru Pelaksanaan Pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi Canva dan cara menggunakannya dalam membuat bahan ajar, dalam hal ini adalah Presentasi. Guru guru diminta membuat presentasi untuk mengajarkan materi Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva.
4. Tahap Evaluasi Pada tahap ini, tim mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran.
5. Pelaporan hasil pelatihan  
Pelaporan hasil dilaksanakan setelah semua kegiatan terealisasi, kemudian dianalisa pencapaian terhadap tujuan, faktor pendukung dan faktor penghambat dalam pelaksanaan PkM ini.

### **BAB III**

#### **PELAKSANAAN KEGIATAN**

##### **A. Realisasi Pemecahan Masalah**

Sejalan dengan upaya untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia khususnya Guru-guru pada SMP negeri 18 Barru terutama dalam bidang komputer dan Teknologi informasi , maka program pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini sangat membantu dalam upaya peningkatan kompetensi guru-guru. Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada masa ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya disekolah.

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran.

##### **B. Keterkaitan**

Materi pelatihan penggunaan aplikasi canva dibuat sesuai kebutuhan yang diinginkan Guru sehingga diharapkan mendapatkan hasil yang maksimal dalam pelatihan ini. Bagi STMIK Handayani kegiatan pelatihan ini merupakan program yang sangat penting terutama dalam menjalankan Tridharma Perguruan Tinggi. Selanjutnya dengan kegiatan pelatihan ini diharapkan kedua pihak dapat berperan strategis dan taktis dalam serta mengatasi permasalahan sesuai dengan misi pengabdian kepada masyarakat.

### **C. Metode dan Materi Kegiatan**

Pelatihan Penggunaan aplikasi canva bagi guru-guru SMP Negeri 18 Barru dilaksanakan secara tatap muka dengan metode ceramah, diskusi dan praktik. Metode Ceramah dilakukan dengan memberikan penjelasan cara menggunakan aplikasi canva, manfaat menggunakan aplikasi canva, proses pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Pada metode kedua yaitu diskusi dilakukan dengan memberikan waktu bila ada pertanyaan atau tanggapan dari peserta. Metode ketiga yaitu praktik langsung di komputer peserta sesuai yang sudah di jelaskan sebelumnya, sambil instruktur mengamati perkembangan praktik para peserta tersebut. Proses pelatihan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan masing-masing selama 4 jam. Selama proses pelatihan, peserta diberikan modul pelatihan yang dipakai untuk acuan pelatihan. Materi Pelatihan ( Terlampir).

### **D. Rancangan Evaluasi**

Proses pelatihan dilakukan dengan panduan modul yang memuat materi pokok dalam pelatihan. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pelatihan dilakukan dengan evaluasi. Evaluasi dilakukan bersamaan dengan proses pelatihan, artinya setiap peserta yang mengikuti pelatihan dipantau oleh 2 instruktur, yang langsung dibimbing apabila mengalami kesulitan dan penilaian menggunakan kuisisioner. Pada proses pelatihan peserta diberi penjelasan awal, kemudian dibimbing dalam melaksanakan setiap perintah yang ada dimodul. Setiap langkah tersebut dinilai dengan lembar evaluasi, apabila ada bagian yang belum dipahami oleh peserta, instruktur wajib menerangkan kembali sehingga peserta betul-betul mampu menggunakan Aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

## **BAB IV**

### **HASIL KEGIATAN**

#### **A. Pencapaian Tujuan**

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 18 Kabupaten Barru dengan pesertanya adalah guru-guru. Ada beberapa tahapan pada kegiatan Pengabdian pada masyarakat ini sebagai berikut. Tahap pertama adalah tahap analisis, pada tahapan ini tim pengabdian melakukan observasi dengan menyebarkan angket secara daring melalui google form kepada guru guru SMP Negeri 18 Barru. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam pembuatan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat kekurangan dalam presentasi yang disajikan dalam pembelajaran , yaitu presentasi yang kurang menarik. Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian melaksanakan pertemuan untuk memilih dan mendesain pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik. Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya:

1. Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
2. Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.
3. Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
4. Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

Pengabdian dilaksanakan pada SMP Negeri 18 Barru yang diikuti oleh 15 orang guru. Peserta mengikuti presentasi tentang Canva yang disajikan oleh tim pengabdian. Presentasi berisikan informasi tentang aplikasi Canva, cara penggunaan Canva, tutorial pembuatan presentasi menggunakan Canva, dan maksimalisasi fitur Canva tidak berbayar untuk membuat presentasi bahan ajar. Peserta pelatihan mencoba menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi dalam pembuatan bahan ajar. Dari observasi di lapangan, 85% guru-guru yang belum mengenal fitur Canva dan bagaimana cara menggunakannya sehingga dibutuhkan pendampingan bagi guru-guru tersebut selama kegiatan berlangsung. Pendampingan dimulai dari bagaimana cara mengunduh aplikasi Canva dari playstore, kemudian proses sign in aplikasi Canva. Pada tahap ini guru- guru tidak menemukan kesulitan, namun ketika diminta mencari fitur presentasi guru-guru kebingungan mencari fitur tersebut sehingga beberapa diantaranya didampingi oleh tim pengabdian. Kemudian, guru-guru diminta membuat presentasi

berdasarkan template yang sudah tersedia dan mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat desain presentasi. Beberapa diantara guru kesulitan ketika mengerjakan desain di gawai mereka dikarenakan ukuran layar yang kurang besar sehingga kurang leluasa untuk mengubah desain sesuai keinginan mereka. Selain itu, kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurang stabilnya sinyal di area tempat pengabdian, sehingga pembuatan desain presentasi bahan ajar membutuhkan waktu yang lebih lama.

Pada Tahap akhir kegiatan pengabdian, guru-guru diminta untuk menampilkan hasil desain presentasi bahan ajar yang telah mereka buat sebelumnya. Di tahap ini, tim pengabdian memberikan tanggapan dan masukan terhadap desain presentasi bahan ajar yang dibuat oleh guru-guru SMP Negeri 18 Barru. Secara keseluruhan, hasil desain presentasi bahan ajar guru-guru sangat menarik dan dapat menampilkan kreativitas mereka dalam menyajikan bahan ajar

## **B. Faktor Pendukung**

Faktor pendukung dalam melaksanakan program pelatihan ini adalah adanya dukungan dana dari Yayasan Pendidikan Handayani, dimana peserta Pelatihan telah memiliki Laptop dan Handphone yang mendukung untuk mengakses aplikasi canva. Hal lain yang juga sangat mendukung antusias dan semangat dari guru-guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Disamping itu Kesiediaan Dosen dan Mahasiswa STMIK Handayani tersedia untuk berbagi ilmu dalam pengabdian pada masyarakat.

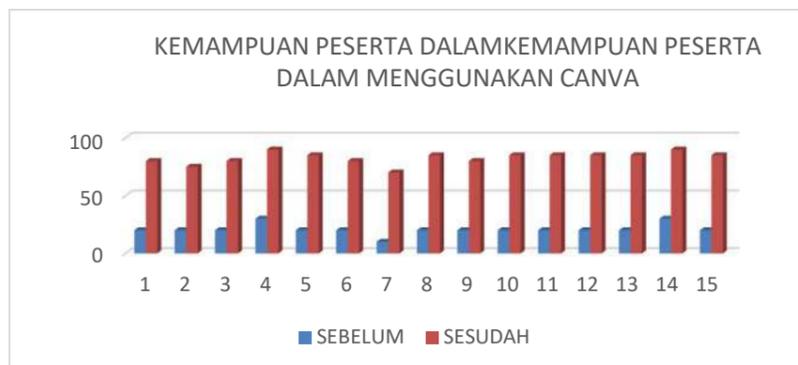
## **C. Faktor Penghambat**

Faktor penghambat yang ditemukan adalah jaringan internet yang kurang stabil sehingga penggunaan aplikasi canva menjadi terhambat karena harus diakses secara online. Selain itu yang menjadi sedikit hambatan adalah jadwal pelaksanaan yang harus menyesuaikan dengan kesibukan dari tim Pengabdian Pada Masyarakat (Dosen yang terlibat dalam tim PkM STMIK Handayani).

## **D. Evaluasi**

Evaluasi dari kegiatan ini adalah merupakan tolak ukur dari capaian kegiatan. Dimana peserta diukur kemampuannya dalam pelaksanaan kegiatan. Beberapa tolak ukur capaian dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta setelah dilakukan adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Adapun bentuk pengukuran tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan Pada saat awal dan akhir kegiatan peserta diberikan kuisisioner untuk mengukur kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hal ini menjadi indikator bagi pemateri dalam menilai kemampuan peserta dalam menyerap materi pelatihan. Adapun hasil dari pengukuran tersebut bisa dilihat dalam penyajian grafik berikut:



Gambar 1. Grafik Pemahaman Peserta sebelum dan sesudah pelatihan

Pada gambar 1 dijelaskan berupa adanya perubahan pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan dimana tingkat pemahaman semua meningkat bahkan ada yang sampai 90%. Pengukuran ini dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner kepada peserta di awal dan akhir pelatihan.

2. Hubungan Materi yang Disampaikan dengan Kebutuhan Guru

Pertanyaan ini diberikan kepada peserta untuk mengetahui respon peserta terhadap hubungan materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru. Hasil tanggapan dari peserta dapat dilihat pada Gambar 2.

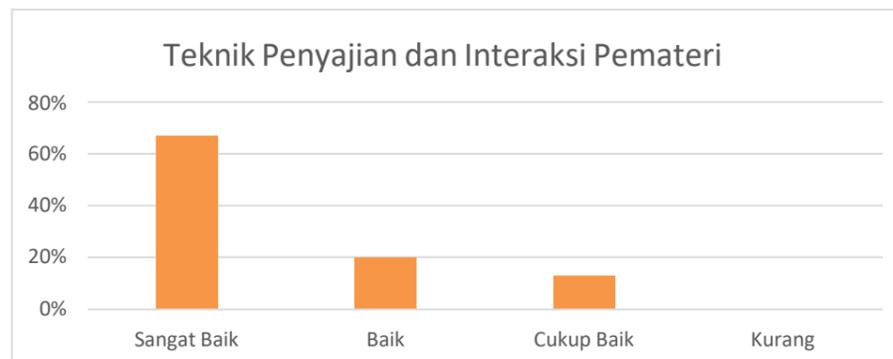


Gambar 2. Hubungan Materi dengan Kebutuhan Guru

Berdasarkan Gambar 2, 87% peserta memberi tanggapan “Sangat Baik”, 13% peserta memberi tanggapan “Baik”. Tidak ada peserta yang memberi tanggapan “Cukup” dan “Kurang ”. Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta beranggapan hubungan materi yang disampaikan dengan kebutuhan guru sudah “Sangat Baik”.

### 3. Teknik Penyajian dan Interaksi Pemateri

Pertanyaan ini diberikan kepada peserta untuk mengetahui respon peserta terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri pada saat kegiatan berlangsung. Hasil tanggapan peserta terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Teknik Penyajian dan Interaksi Pemateri

Berdasarkan Gambar 3, 67% peserta memberi tanggapan “Sangat Baik”, 20% peserta memberi tanggapan “Baik” dan 13% peserta memberi tanggapan “Cukup” terhadap teknik penyajian dan interaksi pemateri saat kegiatan berlangsung. Tidak ada peserta yang memberi tanggapan “Kurang”. Hasil presentase tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta memberi tanggapan teknik penyajian dan interaksi pemateri pada saat kegiatan PkM berlangsung sudah “Sangat Baik”.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa Pengabdian pada Masyarakat dengan mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang diadakan pada SMP negeri 18 Kabupaten Barru terselenggara dengan lancar dan baik. Guru- guru memberikan respon positif terhadap kegiatan pengabdian ini dan memberikan apresiasi kepada tim penyelenggara pengabdian. Namun, ada beberapa kendala yang dihadapi guru-guru dalam pelatihan ini, yaitu gawai yang kurang mumpuni serta koneksi internet yang kurang stabil sehingga menghambat proses pembuatan desain presentasi bahan ajar menggunakan aplikasi Canva. Sesuai dengan tujuan dari pelatihan menggunakan Canva, diharapkan guru-guru dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat media pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran.

#### **B. Saran**

Program pelatihan ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pelatihan. Manfaat dari hasil pelatihan telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pelatihan, yaitu membuat media pembelajaran dari mata pelajaran yang di ampuh. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Aprilla, Aan Hasanah, & Mia Fatimatul Munsir. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva : Stimulasi Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa. Proceeding 3rd National Conference of Education of Suryakencana
- Andriyani, S., & Christy, T. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Smk Negeri 1 Air Joman – Kisaran. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 1 (2), 15–18. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v1i2.104> Arif, N., &
- Arpin, R. M. (2018). Pelatihan Pembuatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Tenaga Pendidik di MIN 03 Luwu Pendahuluan Metode Pelaksanaan . 2 (2), 202–206.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 8(I), 31–43
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Elvira Rahma Tanjung dan Delsina Faiza. (2018). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7 (2).
- Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina. (2018). The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, Desember 2018.
- Pelangi, Garris. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online). <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>
- Rahmatullah, R. (2018). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. <http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03> .%20Media%20Pembelajaran%20Audio%20Visual%20Berbasis%20Aplikasi%20Canva.pdf.
- Supriyono. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume II, Nomor 1, Mei 2018.
- Sholeh, Muhammad. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. (Online) <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983>.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7(2).

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

FOTO KEGIATAN

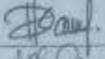
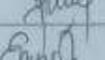
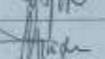
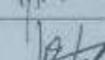




DAFTAR HADIR

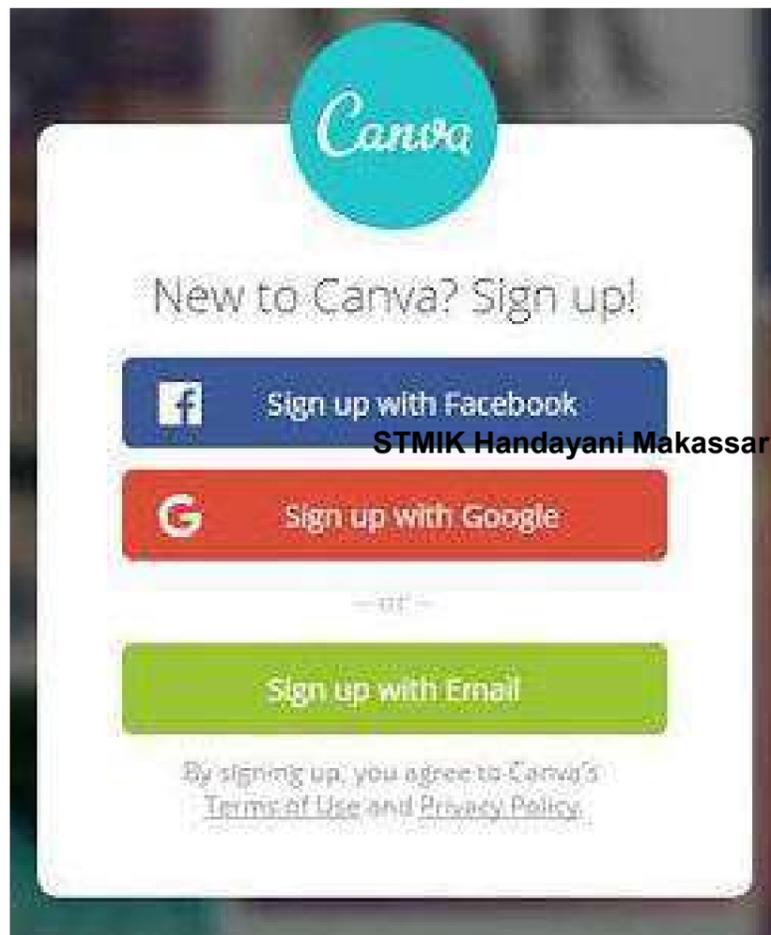

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN  
INFORMATIKA  
dan KOMPUTER HANDAYANI**  
Terakreditasi : No. 036 / BAN -PT / Ak- VIII/SI/VIII 2004-No BAN -PT/Ak-IV/Ak-IV/SI/III/2006

**DAFTAR HADIR PESERTA WORKSHOP PELATIHAN GURU-GURU DALAM  
MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN**

NO	NAMA	JABATAN	NO TELPON	TANDA TANGAN
1.	MASTURA	GURU	085255629477	
2.	SYAMSIDAR	GURU	085242610678	
3.	KARMILAWATI	BUPU	081 342 400 64	
4.	MAHRA WAHID	GURU	085 242 520 355	
5.	RIFDAH NURIAH RAMAYU	GURU	081 354 354 279	
6.	HASNAIN	GURU	085 256 823 867	
7.	ERNOWATI	GURU	085 24 88 66 391	
8.	SUNARTI	GURU	089 189 596 008	
9.	EMY ATI RAZAK	GURU	081 342 183 887	
10.	ANNIDAR	GURU	081 243 644 234	
11.	MUHAMMAD AMIR	GURU	085 299 804 999	
12.	WAILA MAKKI	GURU	085 257 311 441	
13.	NURSALAM FADIR, M.Pd	GURU	081 245 063 15	
14.	HIDAYAT	GURU	081 342 777 86	
15.	TAMRIN MEDA	Dosen smk	085 299 655 570	
16.	Uham	Kepala		

## MODUL PELATIHAN CANVA

Oleh Muhammad Fahmi Basmar, S.Kom, M.Kom



## **WEB BASED PRESENTATION**

**Perkembangan teknologi memberikan berbagai dampak yang signifikan, terutama dalam dunia pendidikan. Berbagai metode penyampaian materi dalam proses pembelajaran mengalami pergeseran. Dimana pada saat ini, sekolah umumnya sudah memiliki komputer bahkan jaringan internet yang baik. Tentu saja guru dan pustakawan sebagai tenaga pendidikan harus mampu menyesuaikan dan menggunakan fasilitas ini untuk mengembangkan berbagai cara penyampaian materi. Hadirnya media penyampaian informasi dengan menggunakan teknologi informasi tentu saja sangat membantu agar pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.**

**Berbagai macam media digunakan untuk menyampaikan materi, mulai dari papan tulis, menggunakan Microsoft PowerPoint dan sekarang menggunakan web-based-presentation. Media baru ini membantu menyediakan template yang dapat digunakan dengan mudah dan desain yang sangat menarik. Pemanfaatan ini tinggal mengasah kreatifitas guru dan pustakawan sehingga dapat digunakan secara maksimal. Terdapat lebih dari 100 situs yang memberikan layanan seperti ini mulai dari yang gratis sampai dengan berbayar. Berikut ini akan dijelaskan bagaimana menggunakan situs [www.canva.com](http://www.canva.com)**



## CANVA

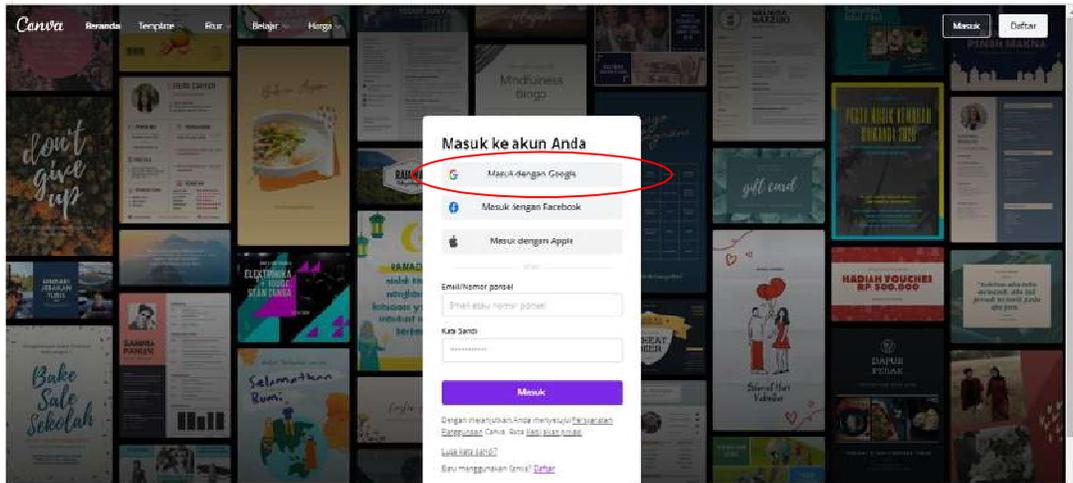
Canva merupakan media yang menyediakan template untuk membuat desain simple. Kita dapat membuat semua grafik, blog, presentasi, facebook cover, flyer, undangan dan sebagainya.

### A. Cara Memasang dan Membuka Canva

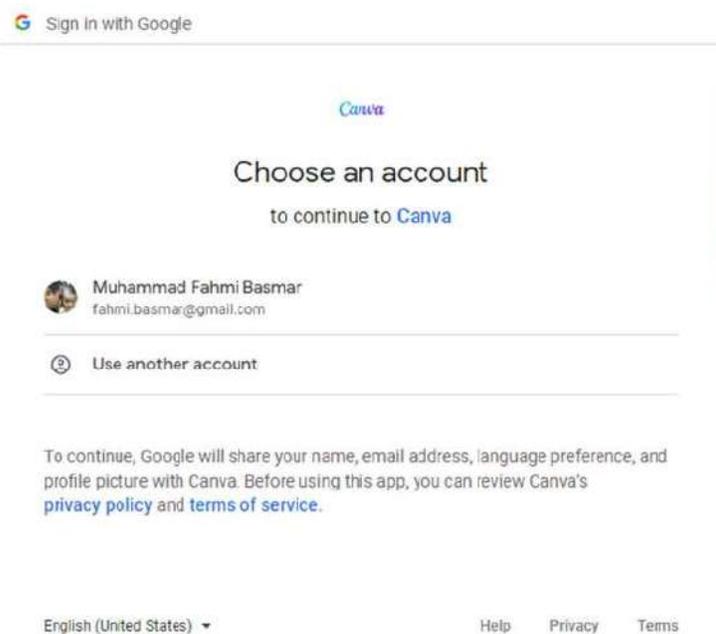
1. Bagi Pengguna Android dan iPhone maka dilakukan pemasangan aplikasi Canva di Playstore dan AppStore sedang pengguna windows dapat dengan mengunduh `canva.exe` pada alamat [https://www.canva.com/id\\_id/unduh/windows/](https://www.canva.com/id_id/unduh/windows/) , adapun cara cepatnya dengan membuka situs web [www.canva.com](http://www.canva.com)
2. Hal yang pertama dilakukan adalah mendaftarkan akun kita ke canva. Pilih salah satu topik yang kita butuhkan. Klik Edukasi yang biasanya digunakan oleh pengajar dan siswa.



3. Klik cara masuk yang Anda pilih, bisa dengan akun gmail yang sudah anda miliki atau dengan email lain



4. Kemudian verifikasi email yang Anda masukkan, dan canva siap digunakan



5. Setelah muncul tampilan awal, Anda dapat melihat berbagai desain

Adapun Desain yang dapat Anda gunakan di Canva adalah

- 1) Presentation, untuk membuat desain presentasi
- 2) Resume, untuk membuat daftar riwayat hidup/Curriculum Vitae
- 3) Facebook Post, untuk membuat desain gambar yang akan Anda unggah ke facebook

4) Infographic, untuk membuat infografis

5) Poster, untuk membuat desain poster, dan masih banyak desain lainnya

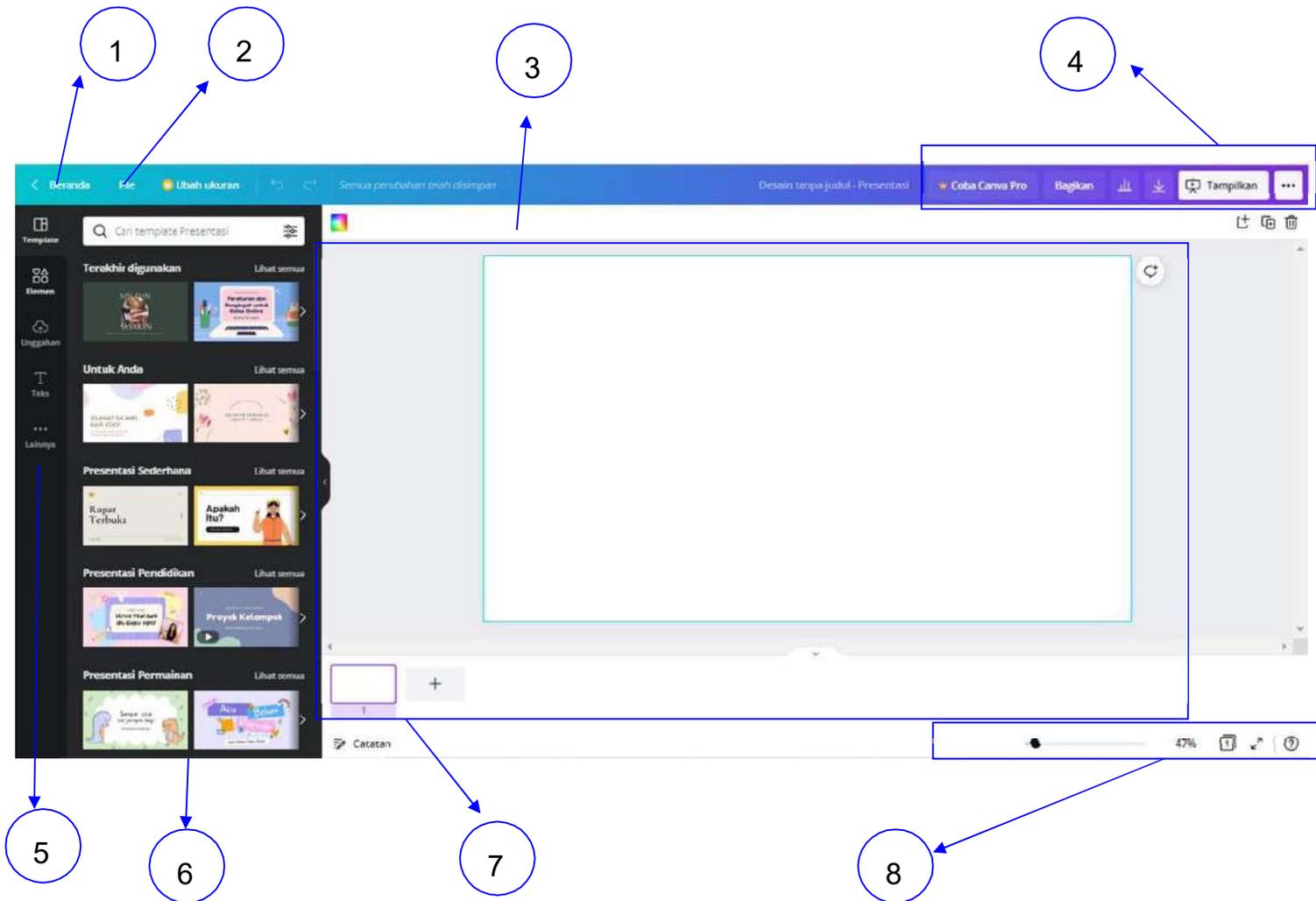
Pada Pelatihan ini contoh desain yang digunakan adalah *Presentation* (Presentasi)

#### B. Menggunakan Desain Presentasi

1. Klik Desain Presentasi

2. Tampilan awal menu Presentation. Adapun bagian yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:

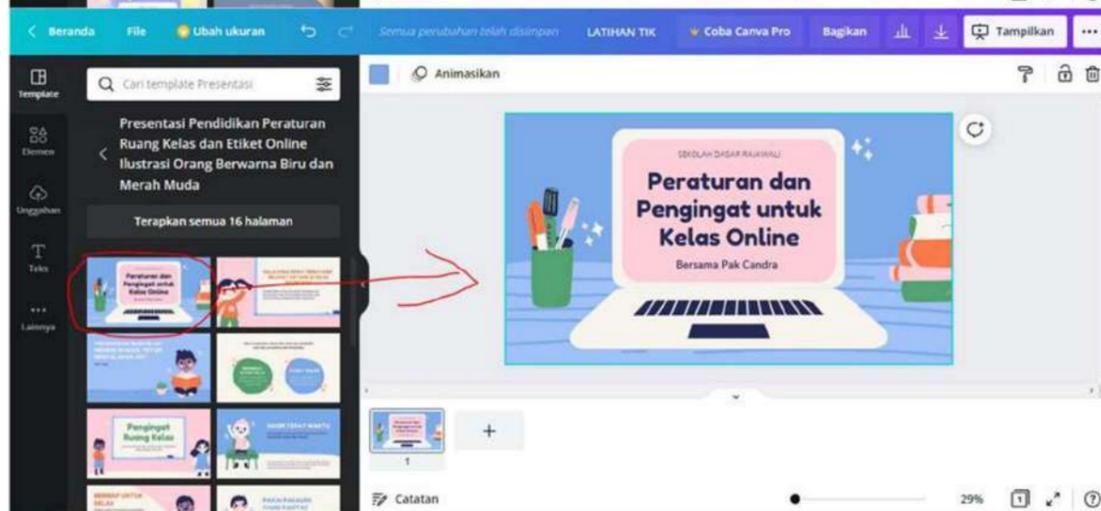
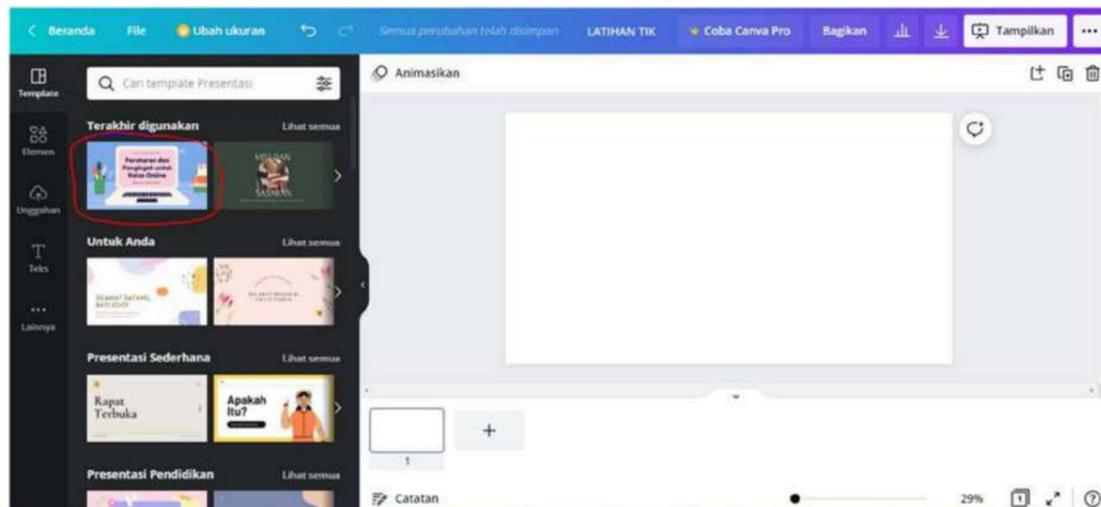




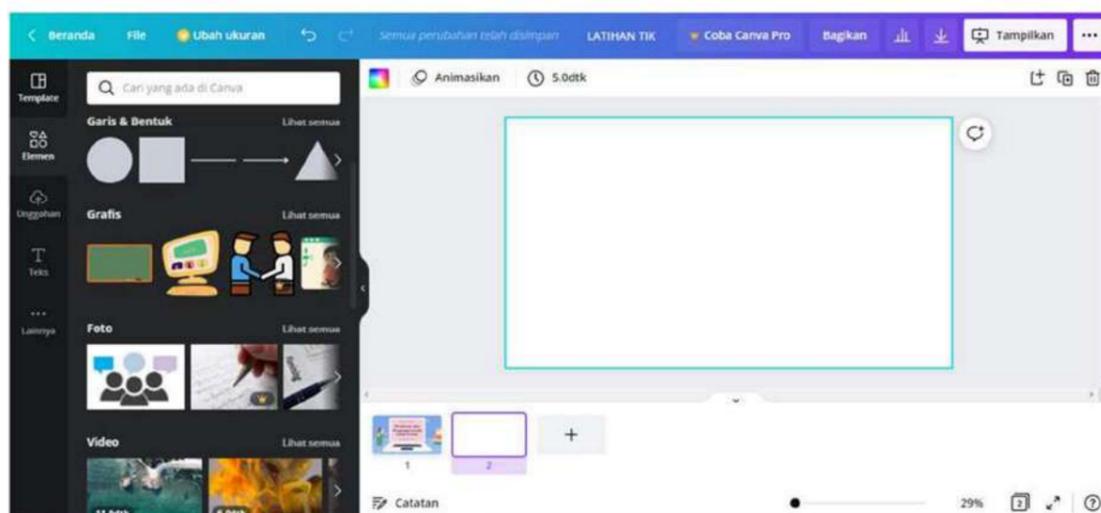
- 1) Beranda/Home adalah menu untuk kembali ke halaman depan canva
- 2) File, Merupakan Menu utama dalam mengerjakan proyek Canva



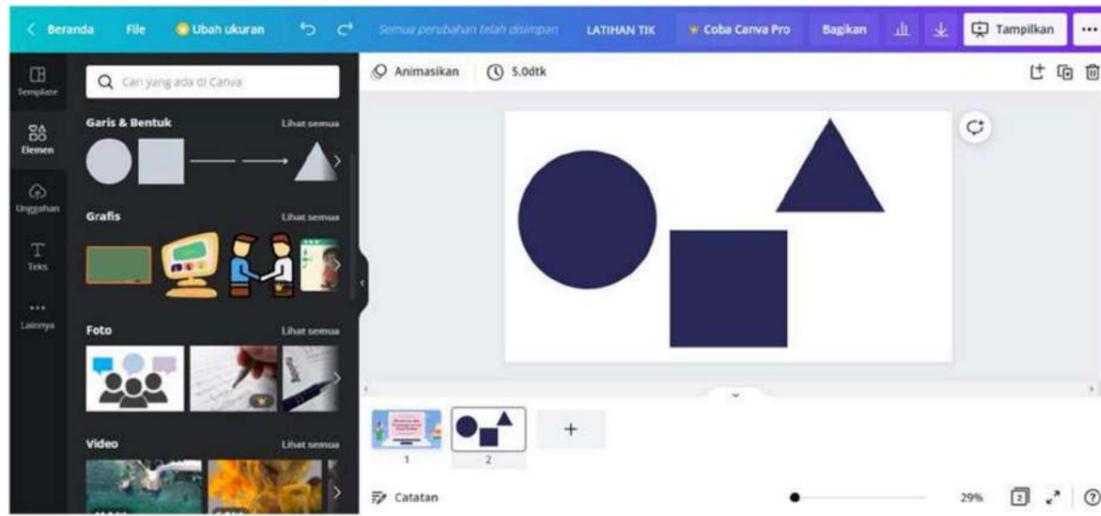
- 3) Properti bar, merupakan tools atau menu yang selalu berubah sesuai objek yang dipilih atau di edit
- 4) Menu Output merupakan bagian menu yang memberikan fitur untuk menampilkan hasil dari proyek Canva yang dibuat, diantaranya
  - a. Sharing/Bagikan
  - b. Wawasan
  - c. Download/Unduh
  - d. Print/Cetak
  - e. Tautkan dan masih banyak model output lainnya dengan metode online
- 5) Toolbar, Merupakan peralatan untuk mengoperasikan Canva, pada menu toolbar ini terdapat :
  - a. Template



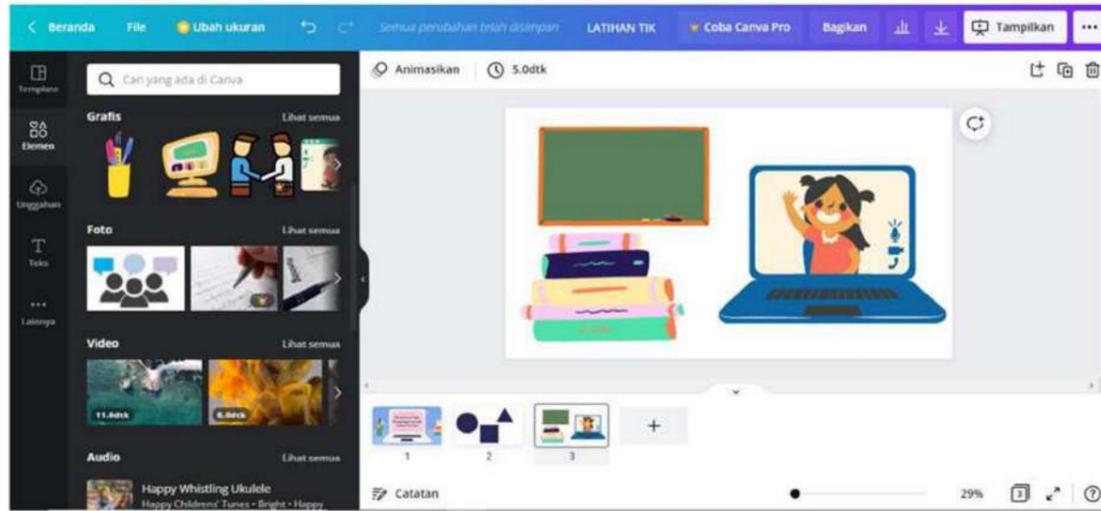
## b. Element



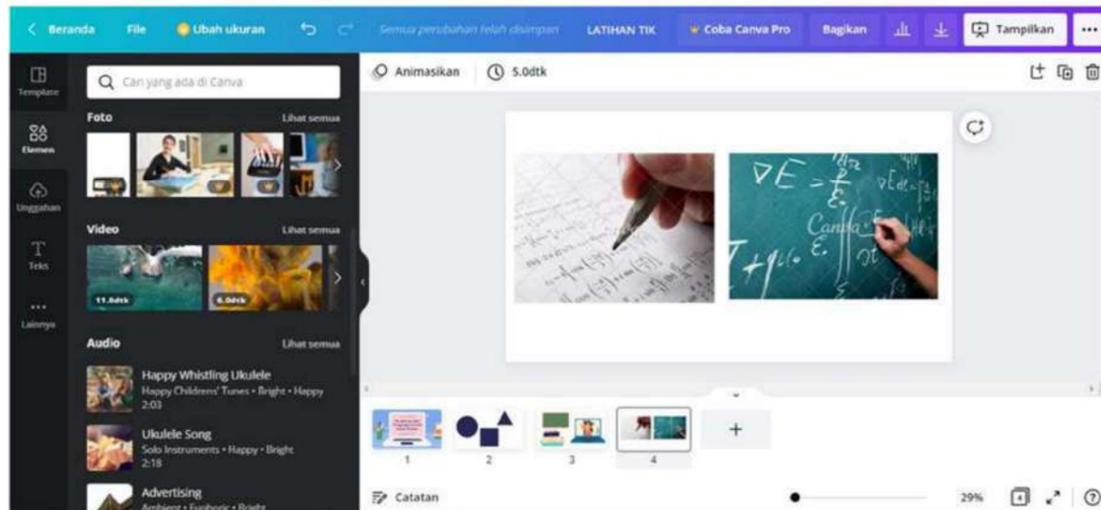
## a) Garis dan Bentuk (Line And Shape)



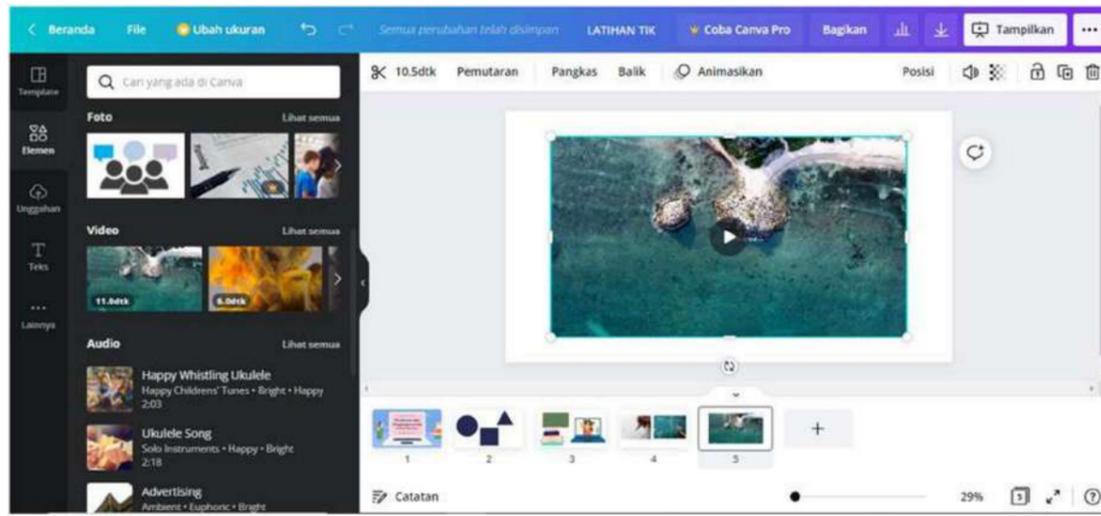
b) Grafis



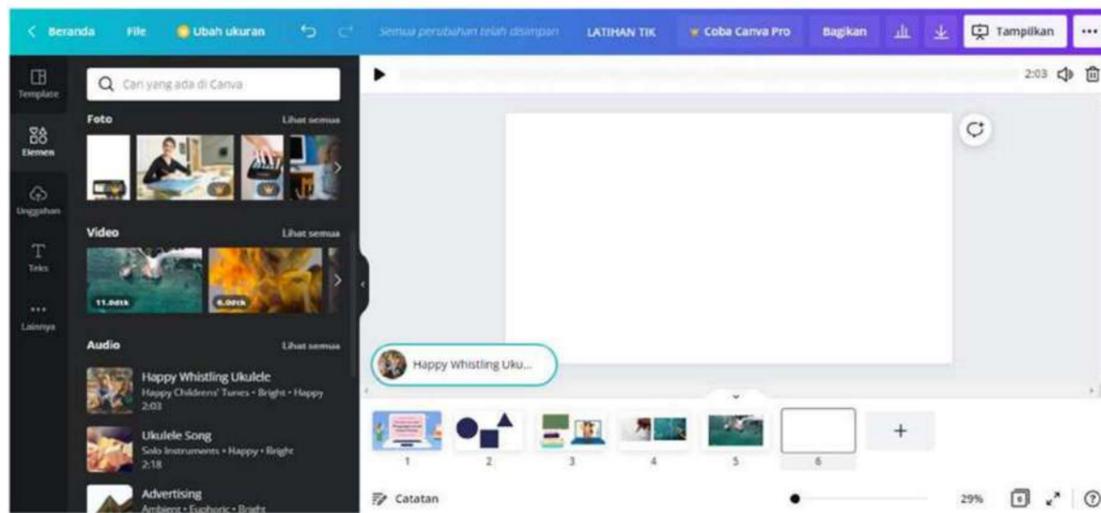
c) Foto



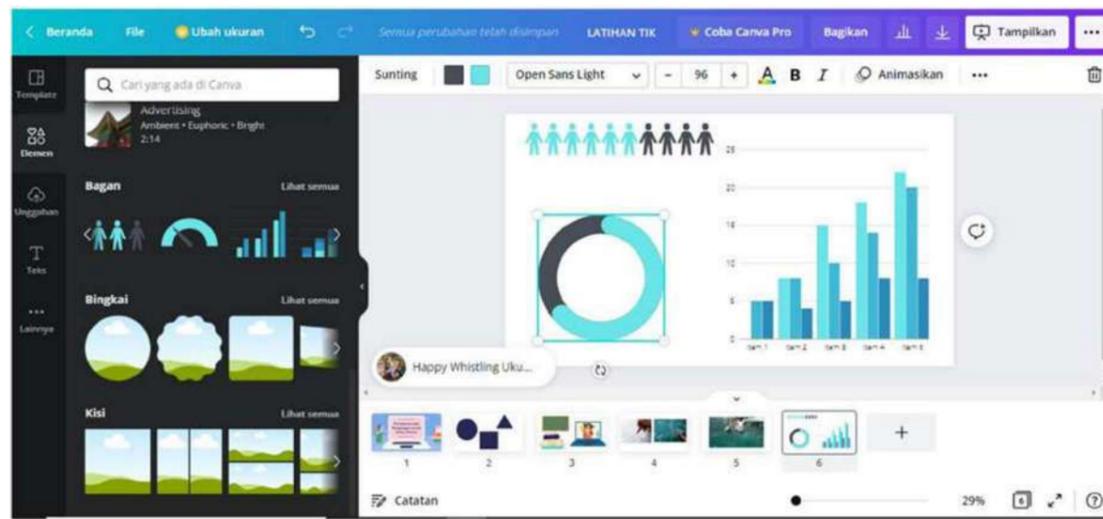
d) Video



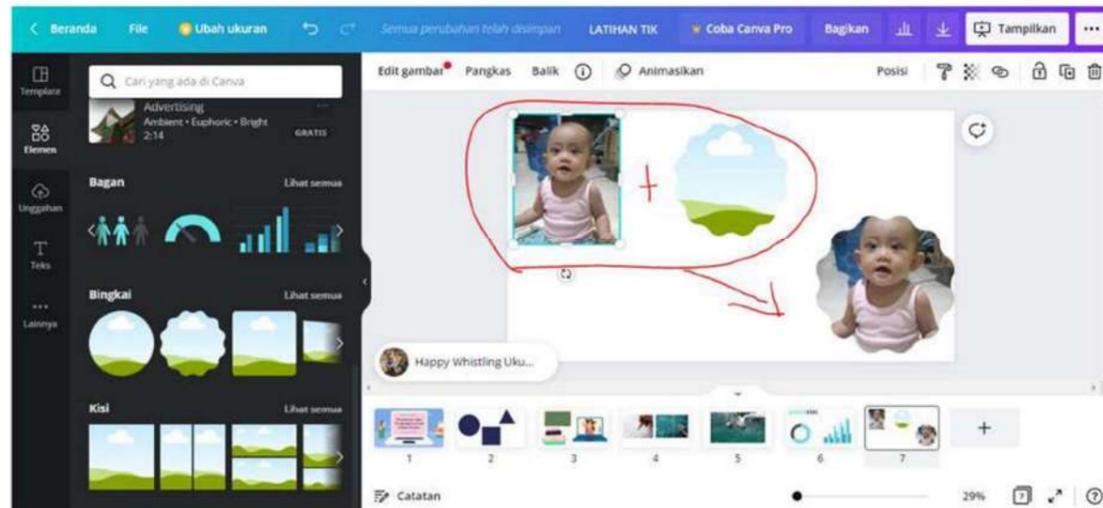
e) Audio



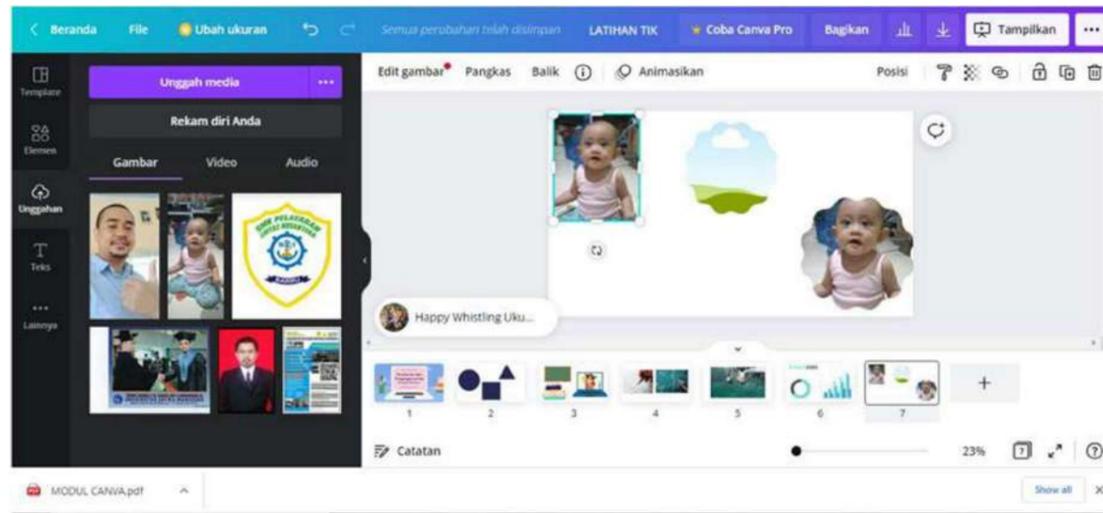
f) Bagan



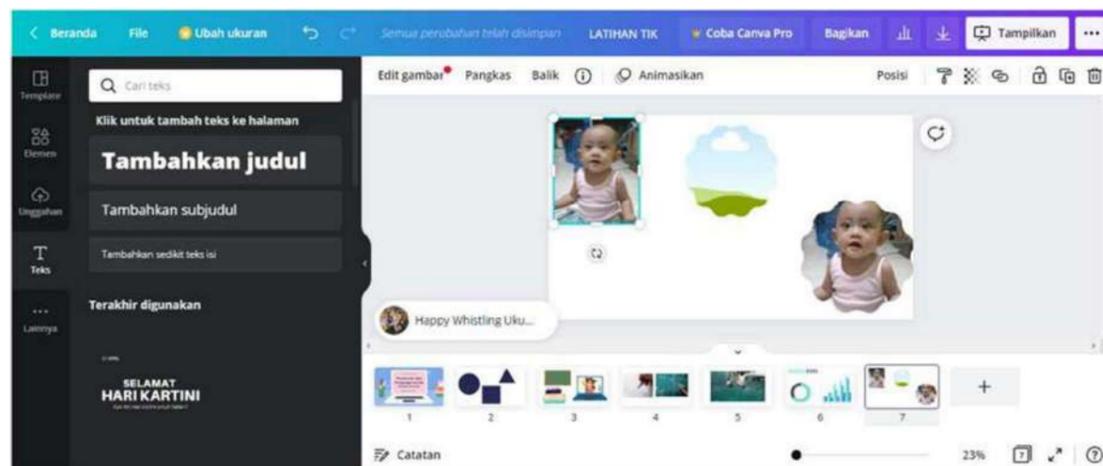
g) Bingkai



- c. Unggah/Upload merupakan bagian dari menu Toolbar yang berfungsi untuk mengunduh/upload objek dari perangkat (SmartPhone atau Komputer) agar dimasukkan kedalam halaman kerja Canva



d. Text merupakan menu toolbar yang berfungsi untuk memasukkan jenis-jenis Text atau penulisan



- 6) Sub Menu Toolbar merupakan Bagian yang menyiapkan fitur-fitur dengan segala fasilitas yang ada pada masing-masing Toolbar
- 7) Lembar Kerja atau halaman merupakan bagian yang mengatur halaman diantaranya untuk menambah, mengurangi dan mengedit halaman.
- 8) Control Bar merupakan bagian yang mengatur tampilan halaman kerja dalam hal ini dilakukan Zoom in atau Zoom Out, menampilkan berdasarkan perhalaman atau dalam model pengeditan.