

## Pelatihan Canva dan Linktree dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi

**Aidil Akbar\***, Erlia Hanum, Mauliana Wayudi, Muslihin, Wahyudi

Universitas Almuslim Bireuen, Aceh, Indonesia

Email: [aidilakbar@umuslim.ac.id](mailto:aidilakbar@umuslim.ac.id)

---

---

### ABSTRACT

---

**Keywords:**

Canva, Linktree,  
Technology-based  
Learning

---

**\*Corresponding Author**

This community service activity aims to enhance teachers' competence in creating innovative technology-based learning media. Not all teachers have sufficient understanding and skills to optimally utilize the popular and valuable Canva and Linktree applications as technology-based learning media. Through this community service activity, training will be conducted to address this issue. The participants of this community service activity consist of 30 members of the MGMP Nagan Raya. The implementation stages of this activity are divided into three main parts: preparation, execution, and evaluation. The methods used in this community service activity include observation, group discussion forums, interviews, socialization, training, and mentoring. The final result of this activity is that teachers can understand and effectively use Canva and Linktree applications to create innovative learning media. The outcomes indicate an improvement in the knowledge and skills of the training participants, namely the teachers, in using Canva and Linktree to support technology-based learning.

---

**Please cite this article in APA style as:**

Akbar, A., Hanum, E., Wayudi, M., Muslihin, Wahyudi. (2023). Pelatihan Canva dan Linktree dalam Mendukung Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communautaire: Journal of Community Service*, 2(2), 135-142.

---

---

## PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi hal yang penting untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pendidikan. Di era digital ini, guru dituntut untuk dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan dengan terus belajar dan berinovasi memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru sesuai dengan kebutuhan mengajar (Darmawiguna et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik menjadi suatu kebutuhan bagi siswa agar mudah memahami materi yang dipelajari. Penggunaan media pembelajaran di kelas sangat penting

sehingga tidak dapat diabaikan karena dalam mewujudkan manfaat praktis seperti memperjelas pesan dan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran (Muazizah et al., 2016). Guru harus mendesain kegiatan pembelajaran yang berbeda dengan penggunaan media pembelajaran (Irdalisa et al., 2023).

Salah satu teknologi yang populer dan bermanfaat dalam konteks pendidikan sebagai media pembelajaran adalah canva dan linktree. Canva adalah platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan untuk membuat berbagai materi pembelajaran yang menarik. Canva termasuk aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik (Zainuddin & Awaluddin, 2022). Canva merupakan sebuah tools desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif (Fitriani et al., 2022). Kelebihan dari aplikasi Canva antara lain 1) memiliki beragam desain yang menarik; 2) meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran; 3) menyediakan beragam fitur; dan 4) menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran secara praktis.

Selain itu, linktree yang juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran merupakan platform berbasis website yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran jarak jauh. Linktree merupakan media berbasis web yang dapat mendukung embed materi, presensi, quiz dan lainnya secara gratis (Zulfakar et al., 2021) Linktree termasuk salah satu media yang mudah digunakan dan interaktif dalam mendukung pembelajaran secara daring (Fitriani et al., 2021). Linktree meletakkan tautan/link yang terdapat dalam satu aplikasi dan menyediakan berbagai tools dengan tampilan simpel untuk mempermudah akses ke beberapa menu (Amaliah et al., 2021; Nurafni & Ninawati, 2021; Renova et al., 2022).

Penggunaan aplikasi linktree memberikan keuntungan dengan kemudahan pengoperasiannya. Penggunaan linktree memudahkan siswa dalam mengakses materi dan video dimanapun mereka berada sehingga dapat mempermudah proses pembelajaran baik dalam bentuk daring maupun tatap muka. Guru dapat memanfaatkan Linktree sebagai multimedia pembelajaran online yang menampilkan materi pembelajaran dan audio video pembelajaran (Renova et al., 2022). Dengan adanya aplikasi linktree, guru memiliki kesempatan untuk mengembangkan materi secara kreatif. Linktree memberikan kemudahan bagi siswa dalam pembelajaran dengan fitur-fitur seperti absensi, media pembelajaran, pemahaman materi, latihan dan chat guru. Keunggulan media linktree yaitu dapat mengumpulkan berbagai tautan dokumen pembelajaran ke dalam satu laman (Amaliah et al., 2021).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan canva dan linktree diantaranya menyatakan bahwa aplikasi canva efektif untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Sumarno et al., 2023); media pembelajaran canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa di MTs (Roma et al., 2023); linktree dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa dalam belajar (Nurafni & Ninawati,

2021); dan pemanfaatan linktree sebagai multimedia pembelajaran online membantu siswa untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran (Renova et al., 2022).

Namun meskipun keberadaan canva dan linktree dapat menjadi solusi efektif dalam menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi, tidak semua guru memiliki pemahaman dan keterampilan memadai dalam memanfaatkannya secara optimal. Hasil wawancara dan survei lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang belum memahami potensi dan manfaat dari canva dan linktree serta belum mampu mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan penggunaan canva dan linktree bagi para guru yaitu dengan memberikan pelatihan mengenai canva dan linktree dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi sehingga berdampak pada profesionalitas guru dalam mengelola proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran inovatif berbasis teknologi.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis studi kasus (Assyakurrohim et al., 2023). Penelitian pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan dalam pendidikan berbasis teknologi di kalangan anggota MGMP Nagan Raya. Metode penelitian yang digunakan meliputi berbagai teknik pengumpulan data, pengolahan, serta evaluasi terhadap pelaksanaan program pelatihan. Dalam perancangan penelitian ini, terdapat tiga tahapan penting: persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap persiapan dimulai dengan observasi dan wawancara oleh tim pengabdian untuk mengidentifikasi permasalahan serta kebutuhan anggota MGMP.

Informasi yang diperoleh dari langkah ini menjadi dasar dalam merancang program pelatihan. Pelaksanaan pelatihan kemudian dilakukan secara daring dan luring selama 4 hari dengan fokus pada penggunaan teknologi canva dan linktree dalam konteks pembelajaran. Para anggota MGMP terlibat aktif dalam kegiatan ini untuk memperdalam pemahaman mereka terhadap teknologi tersebut. Setelah selesai, dilakukan tahap evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam beberapa langkah, yakni melalui survei menggunakan Google Form untuk mengumpulkan data respons, kekurangan, dan kelebihan dari kegiatan pengabdian. Selain itu, produk media pembelajaran canva dan linktree yang telah didesain oleh anggota MGMP juga dievaluasi. Langkah terakhir melibatkan koordinasi dengan peserta terkait langkah-langkah yang akan diambil setelah mengikuti program pengabdian.

Analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan campuran. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan evaluasi

produk media pembelajaran dianalisis secara tematik untuk menggambarkan pola umum serta membuat kesimpulan yang relevan. Sementara itu, data kuantitatif dari survei menggunakan Google Form dianalisis dengan metode statistik deskriptif dan uji perbandingan jika diperlukan. Melalui metode ini, diharapkan bahwa penelitian ini mampu memberikan gambaran komprehensif terkait keberhasilan program pelatihan, respons peserta, serta efektivitas penggunaan teknologi dalam mendukung pendidikan di kalangan anggota MGMP Nagan Raya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan canva dan linktree dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi terlaksana dengan baik dan lancar serta mendapat respons yang baik dari para peserta. Pada hari pertama pelatihan berlangsung secara daring melalui webinar (Gambar 1). Narasumber memberikan pemaparan materi mengenai pembelajaran inovatif, karakteristik pembelajaran inovatif, karakteristik pembelajaran inovatif dan media yang dapat digunakan dalam pembelajaran inovatif. Pembelajaran inovatif memiliki kelebihan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa dan pemecahan masalah karena pembelajaran ini merangsang perkembangan kemajuan berpikir siswa untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi sehingga proses pembelajaran lebih bermakna (Purwadhi, 2019).

Pada hari kedua berlangsung pemaparan materi webinar oleh narasumber berkaitan dengan pengenalan linktree, pemanfaatan linktree sebagai media pembelajaran, cara registrasi di linktree dan langkah-langkah pembuatan linktree. Linktree memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran diantaranya adalah mudah penggunaannya bagi pemula, pengoperasiannya mudah karena pengguna dapat mengatur, menambah, menghapus dan mengubah link sebelum digunakan dalam pembelajaran serta linktree dapat mengumpulkan berbagai tautan dokumen pembelajaran ke dalam satu laman (Amaliah et al., 2021; Renova et al., 2022). Linktree bisa menjadi alternatif media dalam membagikan materi ajar kepada siswa dan penggunaannya bisa dialifungsikan menjadi media pembelajaran *e-learning* dengan membagikan materi ajar secara online yang bisa diakses dengan memakai *gadget* dan komputer yang terkoneksi dengan jaringan internet (Nuzirman & Salayan, 2021).



**Gambar 1 : Kegiatan Webinar Pembelajaran Inovatif dan Pemanfaatan Linktree**

Pelatihan dilaksanakan dengan tujuan output yang dihasilkan adalah guru-guru memiliki pemahaman dan keterampilan baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya berkaitan dengan pembelajaran inovatif dan pemanfaatan aplikasi canva dan cinktree untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Sesi pelatihan dan pendampingan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung. Guru dilatih dan didampingi oleh tim pengabdian dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan canva dan linktree. Dokumentasi proses pelatihan dan pendampingan dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2 : Proses Pelatihan dan Pendampingan**

Ketersediaan template pada canva mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan berjalan lancar dan sesuai rencana yang terlihat dari antusiasme guru dalam mengikuti pelatihan dan berkeinginan kuat untuk belajar karena saat ini mereka berupaya memberdayakan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan aplikasi canva yang akan digunakan karena penggunaannya mudah dan canva menyediakan berbagai template yang menarik sehingga guru-guru bebas memilih template yang sesuai dengan kebutuhan. Dengan menggunakan aplikasi canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, keterampilan kepada siswa sehingga media ini dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Pelangi, 2020).

Pembelajaran di abad 21 menuntut guru untuk mampu beradaptasi terhadap kemajuan teknologi dan mampu memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu guru harus mulai mengintegrasikan teknologi informasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, literasi media digital menjadi tuntutan yang harus dipenuhi. Aplikasi canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual bagi pengguna di era digital (Maulia, 2023). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran memberikan kemudahan dan efisiensi waktu bagi para guru dalam merancang materi pembelajaran serta menjelaskan isi pelajaran. Aplikasi canva memudahkan pemahaman siswa melalui tampilan teks, animasi, grafik, dan elemen visual lainnya yang dapat disesuaikan dengan keinginan sehingga siswa dapat terfokus dan tertarik pada pelajaran yang disajikan guru (Tanjung & Faiza, 2019).

Dengan demikian, guru dapat membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat dimanfaatkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang tersedia sebagai wujud dari perkembangan revolusi industri 4.0.

Kontribusi penelitian diharapkan para guru mampu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran, membantu dalam penyampaian materi, dan memaksimalkan fasilitas yang ada dalam menghadapi perkembangan Revolusi Industri 4.0. Kontribusi dari pelatihan ini terletak pada pemahaman dan penguasaan baru para guru dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung pembelajaran inovatif.

## KESIMPULAN

Pelatihan canva dan linktree dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi merupakan bentuk kegiatan untuk mendukung program digitalisasi di sekolah. Berdasarkan hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan dari guru peserta pelatihan mengenai pemanfaatan canva dan linktree sebagai media pembelajaran inovatif. Guru dapat memaksimalkan pelaksanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki oleh canva dan linktree sehingga produk yang dihasilkan ini dapat diintegrasikan dalam proses pembelajaran.

Penelitian lebih lanjut dapat difokuskan pada menganalisis seberapa efektif penggunaan Canva dan Linktree terhadap hasil belajar siswa. Melalui penelitian ini, dapat diidentifikasi sejauh mana implementasi teknologi ini memengaruhi kinerja siswa, pemahaman materi, dan peningkatan hasil akademik mereka.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amaliah, N., Jirana, J., & Damayanti, M. (2021). Sosialisasi Pembuatan Linktree sebagai Media Pembelajaran Alternatif Masa Pandemi Covid 19 pada Guru-Guru SDN 18 Galung Lombok Polewali Mandar. *JATI EMAS (Jurnal Aplikasi Teknik Dan Pengabdian Masyarakat)*, 5(3), 59. <https://doi.org/10.36339/je.v5i3.510>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Metode Studi Kasus dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(01), 1-9.
- Darmawiguna, I. G. M., Pradnyana, I. M. A., & Suwindra, I. N. P. (2022). Pelatihan & Pendampingan Implementasi Canva for Education Sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru-Guru SMA Negeri 1 Nusa Penida. *Proceeding Senadimas Undiksha*, 7, 669–675.

- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Fitriani, F., Muzakkir, M., Astuti, E. R. P., Jayadi, A., & Gunawan, S. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Linktree Dan Microsoft Kaizala Untuk Menunjang Pembelajaran Daring bagi Guru. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 839. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i3.5393>
- Irdalisa, Ritonga, R. F., Elvianasti, M., Yarza, H. N., & Hanum, E. (2023). Pelatihan Teknik Ecoprint Sebagai Peluang Usaha Fashion yang Ramah Lingkungan bagi Ibu PKK Kelurahan Klapanunggal. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 12–22.
- Maulia, S. (2023). Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional IKIP PGRI Bojonegoro*, 83–87.
- Muazizah, N. M., Nurhayati, S., & Cahyono, D. E. (2016). Keefektifan Penggunaan E-Learning Berbasis Moodle Berpendekatan Guided Inquiry Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 10(2), 1760–1768.
- Nurafni, & Ninawati, M. (2021). Efektivitas Penerapan Aplikasi Linktree dan Wordwall Terhadap Motivasi Intrinsik Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 9(2), 217–225.
- Nuzirman, N., & Salayan, M. (2021). Pengembanagn Materi Ajar Berbasis (ICT) Dengan Memakai Linktree pada Materi Aritmatika Sosial Siswa Kelas VII SMPS Islam Annur Prima di Masa Pandemi Covid 19. *MAJU*, 8(2), 433–447.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Renova, A., Idrus, A., & Suratno, S. (2022). Linktree Sebagai Multimedia Pembelajaran Online dalam Pemahaman Konsep Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(2), 101–115. <https://doi.org/10.33557/jedukasi.v15i2.2119>
- Roma, N. L., Thahir, I., & Akram, A. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Compass: Journal of Education and Counseling*, 1(June), 181–186.

- Sumarno, M., Jamiah, Y., Fitriawan, D., Yani, A., & Hartoyo, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka pada Materi Transformasi Kelas VII. *Journal of Educational Review and Research (JERR)*, 6(1), 56–62. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jerr.v6i1.4590>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Zainuddin, M. S., & Awaluddin. (2022). Pelatihan Pembuatan Google Form dan Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Mahasiswa Olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga di Masyarakat*, 3(1), 32–38. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/jpom.v3i1.11912>
- Zulfakar, Sakti, H. G., & Mustamiin, M. Z. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Model Linktree untuk Membantu para Guru Dalam Proses Pembelajaran Online di MA Al-Akhyar Labuapi Lombok Barat. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 21–25.