

Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru

Indah Widiati^{1*}, Rahma Qudsi², Endang Istikomah³, Suripah⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia
indahwidiatimtk@edu.uir.ac.id

Received March 2025; Revised September 2025; Accepted October 2025

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva kepada guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru. Melalui pelatihan ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada guru-guru tentang aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di MTs Darul Hikmah Pekanbaru dengan peserta adalah guru-guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru yang berjumlah 24 orang. Materi yang disampaikan dalam kegiatan ini tentang penggunaan aplikasi Canva dalam merancang media pembelajaran digital. Guru diberikan pengenalan tentang aplikasi Canva, tutorial menggunakan Canva, bagaimana menggunakan desain yang sudah ada, bagaimana merancang desain, bagaimana menentukan kata kunci, bagaimana memilih template dan bagaimana menggunakannya untuk membuat media pembelajaran digital misalnya membuat modul ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru. Hasil yang diperoleh dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini yaitu guru dapat membuat modul ajar sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkannya menggunakan aplikasi Canva. Selain daripada itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini juga memperoleh respon positif dari guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru mengingat mereka belum pernah mendapatkan pendampingan tentang pembuatan media pembelajaran digital berbasis Canva.

Kata Kunci : pelatihan, media pembelajaran digital, canva

ABSTRACT

This community service activity aims to provide Canva-based learning media training to teachers at MTs Darul Hikmah Pekanbaru. This training is designed to provide teachers with additional knowledge about digital learning applications that can be utilized as educational media. This community service activity was conducted at MTs Darul Hikmah Pekanbaru, with 24 teachers participating. The material presented in this activity was about the use of the Canva application in designing digital learning media. Teachers were given an introduction to the Canva application, a tutorial on using Canva, how to use existing designs, how to design new designs, how to determine keywords, how to choose templates, and how to use them to create digital learning media, for example, creating teaching modules according to the subjects taught by each teacher. The results obtained from this Community Service activity were that teachers were able to create teaching modules according to the subjects they taught using the Canva application. In addition, this Community Service activity also received a positive response from MTs Darul Hikmah Pekanbaru teachers, considering they had never received assistance in creating Canva-based digital learning media.

Keywords: training, digital learning media, canva

Corresponding Author: Indah Widiati, Universitas Islam Riau, Email: indahwidiatimtk@edu.uir.ac.id

Copyright © 2025: Indah Widiati, Rahma Qudsi, Endang Istikomah, Suripah

How to Cite: Widiati, I., Qudsi, R., Istikomah, E., Suripah. (2025). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru. *Community Education Engagemnt Journal*, 7 (1), 1-14



DOI : <https://doi.org/10.25299/ceej.v7i1.21770>

PENDAHULUAN

Potensi guru adalah kekuatan khusus bagi sekolah dalam memberikan pelayanan terbaik kepada peserta didik. Karena guru juga perlu memiliki daya juang yang lebih di era industri 4.0 ini. Era industri 4.0 yang dikatakan sebagai era disrupsi teknologi, akan membuat dunia berputar dan persaingan industri dan pekerjaan menjadi tidak linear (Febrizka, 2023). Dunia pengetahuan dan teknologi semakin berkembang pesat. Salah satu cara untuk mengikuti perkembangan dunia pendidikan adalah dengan cara menggunakan teknologi yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran (Santanapurba & Hidayanti, 2018). Fenomena kecanggihan yang terjadi pada era digital menjelaskan bahwa segala informasi dan kemudahan sudah menjadi gaya hidup manusia saat ini (Trisyanti & Prasetyo, 2018). Begitu juga dengan pemanfaatan media digital khususnya bagi guru dalam mendukung proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi digital memberikan peluang terbukanya hal positif dan negatif. Hal positifnya adalah akan muncul dan berkembang berbagai ide dan kreativitasnya yang lebih baik dalam mendukung proses pembelajaran menjadi lebih maksimal pelaksanaannya. Namun terkadang, kemajuan digital tidak lantas dipandang sebagai sesuatu yang menggembirakan bagi para pendidik. Karena ada fenomena pendidik merasa nyaman dengan apa yang sudah dilakukannya selama ini dan enggan beralih untuk belajar hal baru.

Hal tersebut diperkuat oleh hasil wawancara peneliti kepada wakil kepala sekolah sekaligus guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru yang mengatakan bahwa selama ini guru-guru masih menggunakan PowerPoint untuk mempersiapkan perangkat pembelajarannya. PowerPoint sebenarnya juga powerfull jika digunakan secara maksimal. Namun permasalahannya adalah guru cenderung fokus menggunakan satu aplikasi saja tanpa mau untuk mencoba menggunakan aplikasi digital lainnya.

Selain daripada itu, berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwa kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Pembelajaran yang biasa dilakukan adalah pembelajaran konvensional. Namun demikian, ada guru yang menggunakan media pembelajaran digital dan proses pembelajarannya. Contohnya ketika membuat perangkat pembelajaran dan ketika pelaksanaan P5. Selain dari menggunakan PowerPoint, guru juga pernah menggunakan Canva ketika pelaksanaan P5 yaitu membuat hiasan dan kartu ucapan. Namun masih banyak guru yang belum terbiasa menggunakan Canva dalam merancang media pembelajaran digital. Aplikasi lain yang pernah digunakan guru yaitu Assemblr.edu dimana aplikasi ini adalah aplikasi games yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital masih rendah. Di sisi lain diungkapkan bahwa menggunakan media pada saat belajar dapat menumbuhkan minat, motivasi, dan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan serta memudahkan penyampaian informasi (Baiduri et al., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka tujuan dilakukannya pengabdian ini diantaranya (1) agar guru memiliki peningkatan keterampilan dalam menggunakan aplikasi-aplikasi digital

khususnya untuk pembelajaran; (2) agar guru dapat memiliki kompetensi di bidang pembuatan media pembelajaran digital; (3) agar guru memiliki semangat untuk belajar hal baru dan mengikuti perkembangan era digital saat ini.

Hal ini sejalan dengan peta jalan Pengabdian kepada Masyarakat bidang seni budaya dan pendidikan khususnya teknologi, yaitu: (1) pembangunan dan penguatan budaya; (2) ekonomi dan sumber daya manusia; (3) seni, identitas, kebudayaan, dan karakter bangsa; (4) teknologi pendidikan dan pembelajaran; (5) hasil pendidikan dan pembentukan karakter bangsa; (6) manajemen pendidikan; (7) sumber daya pendidikan daerah 3T (Terdepan, Terpencil, Terbelakang); (8) kesetaraan gender dan inklusi sosial dalam pendidikan; (9) pembangunan sistem untuk pelestarian budaya melayu; (10) pengembangan sumber daya bahasa daerah rumpun melayu berbasis linguistik komputasional. Pada pengabdian ini tujuan pengabdian sejalan dengan poin No. 4 yaitu teknologi pendidikan. Dengan demikian, pengabdian ini dirasa perlu untuk dilakukan agar guru-guru di MTs Dar El-Hikmah dapat meningkatkan keterampilannya dalam merancang media pembelajaran digital.

Media pembelajaran berbasis digital adalah media yang digunakan untuk membuat media yang bersifat audio visual (Mariyah, Budiman, Rohayani & Audina, 2021). Dengan adanya audio visual tersebut dapat menumbuhkan bahkan meningkatkan motivasi belajar siswa semua jenjang pendidikan. Media pembelajaran berbasis digital ini bisa dalam bentuk elektronik seperti e-book, web, e-modul, flash, CD multimedia interaktif dan lain sebagainya.

Satu dari beberapa alat bantu untuk membuat media pembelajaran digital yaitu 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. Menurut Tanjung & Faiza (2019), 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. Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

Kondisi di MTs Darul Hikmah Pekanbaru yaitu MTs Darul Hikmah Pekanbaru memiliki beragam guru yang berkompeten di bidangnya. Kurikulum yang diterapkan di MTs Darul Hikmah adalah kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Guru-guru yang ada di MTs Darul Hikmah senantiasa meningkatkan kompetensinya, termasuk dalam bidang pembuatan media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital.

Seiring dengan perkembangan zaman, guru diminta untuk terus berinovasi terhadap kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Guru harus selalu berinovasi dan mengembangkan kreativitasnya termasuk dalam hal pembuatan media pembelajaran digital. Media pembelajaran yang dirancang guru tidak hanya non-digital tapi sebaiknya sudah beralih ke media pembelajaran digital. Satu dari beberapa alat yang dapat digunakan sebagai bantuan untuk membuat media pembelajaran digital adalah Canva.

Guru-guru sudah pernah menggunakan media pembelajaran digital namun belum maksimal terlebih untuk penggunaan Canva. Banyak guru yang belum terampil dalam penggunaan Canva. Padahal jika ditelusuri lebih lanjut, Canva merupakan satu dari beberapa aplikasi digital yang powerful untuk digunakan dan dieksplorasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa aplikasi digital yang biasa digunakan oleh guru adalah PowerPoint. Kemudian juga guru merasa nyaman dengan kondisi saat ini dan belum tertarik untuk mencoba menggunakan aplikasi lainnya khususnya dalam merancang media pembelajaran digital. Berdasarkan hal tersebut, ada beberapa permasalahan di MTs Darul Hikmah Pekanbaru yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

Permasalahan 1: Keterbatasan pengetahuan dan keterampilan menggunakan teknologi.

Guru-guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru masih banyak yang belum memiliki pengetahuan di bidang pembuatan media pembelajaran digital. Hal ini mengakibatkan rendahnya keterampilan guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru dalam menggunakan aplikasi digital untuk pembuatan media pembelajaran digital.

Permasalahan 2: Minimnya pendampingan terhadap penggunaan aplikasi digital.

Faktor lain yang menyebabkan minimnya pengetahuan dan keterampilan guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru dalam menggunakan aplikasi digital dalam pembuatan media pembelajaran digital adalah kurangnya pendampingan yang intensif terkait hal tersebut. Oleh karena itu, guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru terbuka sekiranya ada yang berkenan untuk memberikan pendampingan kepada mereka. Padahal Canva memiliki beberapa kelebihan diantaranya: 1. Memiliki banyak desain yang menarik; 2. Memungkinkan guru dan siswa untuk lebih kreatif dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang tersedia; dan 3. Secara praktis menghemat waktu dengan media pembelajaran karena tidak perlu memakai laptop untuk mendesain (Tanjung dan Faiza, 2019).

Permasalahan 3: Zona nyaman dan kendala waktu.

Guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru berada pada zona nyaman dan cenderung memanfaatkan media pembelajaran yang sudah ada tanpa mau mencoba untuk berinovasi. Hal ini juga disebabkan oleh adanya kendala waktu guru-guru untuk mempersiapkan media pembelajaran yang inovatif. Faktor penyebabnya adalah beban kerja yang cukup tinggi sehingga guru-guru belum memfokuskan untuk mencoba melakukan inovasi. Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukan dukungan dari berbagai pihak diantaranya pihak sekolah dan pihak eksternal yang kompeten di bidangnya. Berikut adalah solusi-solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru MTs Dar El-Hikmah Pekanbaru, yaitu:

Solusi untuk permasalahan 1:

Workshop atau sharing session berkelanjutan:

Workshop atau sharing session yang dilakukan secara rutin memberikan peluang dan kesempatan bagi guru-guru MTs Dar El-Hikmah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya terkait aplikasi digital untuk membuat media pembelajaran digital.

Mentoring dan berbagi praktik baik oleh rekan sejawat:

Menyediakan program mentoring yang dilakukan oleh mentor yaitu pihak yang ahli di bidangnya ataupun oleh guru-guru di MTs Dar El-Hikmah. Guru-guru yang telah lebih dahulu belajar atau lebih mahir, dapat berbagi praktik baik dengan guru lainnya sebagai bentuk pendampingan oleh rekan sejawat.

Solusi untuk permasalahan 2:

Pelatihan dan pendampingan:

Mengadakan pelatihan dan pendampingan oleh pihak yang berkompeten khususnya terkait membuat media pembelajaran digital berbasis Canva. Pelatihan ini dapat dilakukan secara offline dan dilanjutkan dengan online sebagai bentuk keberlanjutan pelatihan tersebut.

Pembuatan media pembelajaran berbasis Canva:

Menyusun modul sebagai pedoman guru-guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva. Hal ini menjadi penting agar guru-guru memiliki panduan sehingga dapat terus belajar, bereksplorasi dan berinovasi menggunakan Canva.

Solusi untuk permasalahan 3:

Kolaborasi dan tim kerja:

Untuk mengatasi zona nyaman, maka perlunya ada kolaborasi dan tim kerja sehingga dapat memberikan semangat dan dukungan untuk mau bergerak keluar dari zona nyaman. Kolaborasi dan tim kerja yang solid akan meningkatkan kinerja individu dan tim.

Manajemen waktu efektif:

Untuk mengatasi kendala waktu dan beban kerja, maka diperlukan manajemen waktu yang efektif sehingga semua aktivitas dapat dilaksanakan dengan baik. Termasuk ketika akan mencoba hal baru sebagai bentuk pengembangan diri dan meningkatkan profesionalitas sebagai seorang pendidik.

METODE PELAKSANAAN

Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan terdiri dari 5 tahapan, yaitu:

1. Sosialisasi

Untuk memastikan semua pihak yang terlibat di MTs Darul Hikmah Pekanbaru memahami tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan PKM, langkah awal yang sangat penting adalah sosialisasi. Sosialisasi ini melibatkan semua guru, staf, dan pihak terkait lainnya. Berikut ini adalah tindakan yang harus dilakukan, yaitu: (a) Persiapan materi sosialisasi yaitu menyusun materi presentasi mengenai tujuan, manfaat, dan rincian program PKM yang akan dilakukan; (b) pertemuan awal yaitu mengadakan pertemuan dengan pihak mitra dan guru-guru untuk memperkenalkan program, menjelaskan jadwal kegiatan, dan menguraikan harapan serta tanggung jawab masing-masing pihak; (c) distribusi informasi yaitu membagikan brosur dan hand out materi tertulis lainnya kepada seluruh peserta untuk memastikan informasi yang jelas dan menyeluruh.

2. Pelatihan

Kegiatan inti dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva kepada guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru. Kegiatan ini akan dipandu langsung oleh penulis sebagai narasumber pelatihan dan didampingi oleh tim pengabdian. Pelatihan yang dilakukan memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk melakukan praktek langsung penggunaan Canva untuk pembuatan media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya masing-masing. Pelatihan ini memiliki tahapan, yaitu: (a) pengenalan dasar Canva yang meliputi pengenalan

tampilan Canva dan item-item yang ada di Canva serta bagaimana penggunaan awal Canva; (b) pelatihan Canva oleh narasumber yaitu tim pengabdian yang memberikan pemaparan dan melakukan simulasi langsung penggunaan Canva; (c) praktik langsung oleh guru-guru yaitu guru langsung mempraktikkan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diajarkannya.

3. Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan, guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru diharapkan dapat menerapkan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran digital. Tahapan yang dilakukan, yaitu: (a) penyediaan Canva di perangkat masing-masing guru seperti handphone maupun laptop; (b) implementasi di kelas yaitu guru menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di kelas; dan (c) monitoring awal yaitu mengamati penggunaan media pembelajaran menggunakan Canva dan memastikan apakah penggunaannya sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ketika pelatihan.

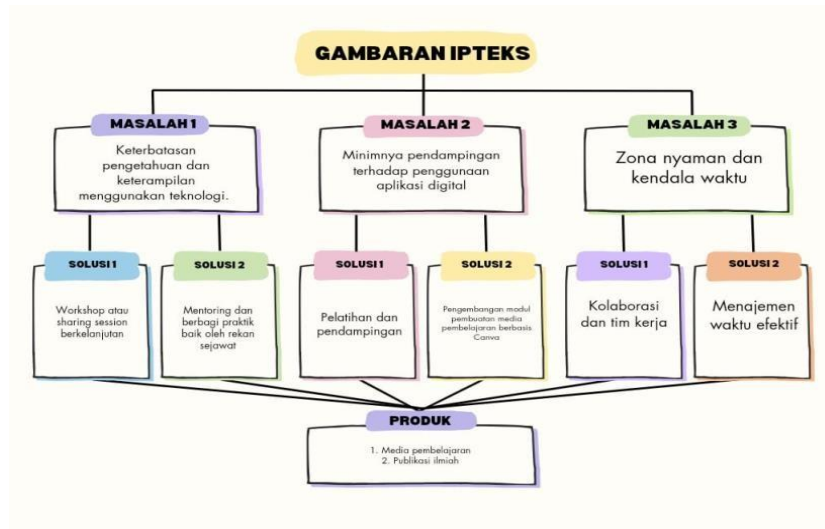
4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk memastikan guru mendapatkan dukungan berkelanjutan dan program berjalan efektif. Tahapan ini meliputi: (a) pendampingan intensif yaitu memberikan pendampingan langsung maupun diskusi online kepada guru selama penerapan awal teknologi di kelas. Ini termasuk bantuan teknis dan pedagogis; (b) evaluasi berkala yaitu melakukan evaluasi berkala melalui survei, wawancara, dan observasi kelas ketika menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva; (c) umpan balik yaitu mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik tersebut.

5. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program yaitu memastikan bahwa manfaat dari Pengabdian kepada Masyarakat dapat terus dirasakan dalam jangka panjang. Tahapan ini meliputi: (a) pembuatan modul pedoman penggunaan Canva dalam merancang media pembelajaran digital; (b) membentuk komunitas belajar sebagai wadah guru untuk berbagi praktik baik dan berbagi dengan rekan sejawat lainnya; (c) kerjasama dengan lembaga lain yang memungkinkan untuk penggunaan media pembelajaran digital ini menjadi lebih luas lain kebermanfaatannya; dan (d) pelaporan serta publikasi yaitu menyusun laporan akhir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan mempublikasikan temuan dalam bentuk artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional.

Terkait dengan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan, tim pengabdian juga merumuskan gambaran IPTEKS yang relevan dengan masalah serta solusi yang ditawarkan pada pengabdian ini, yaitu:



Gambar 1. Gambaran IPTEKS Pengabdian kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada tanggal 30 November 2024 dengan memberikan pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru yang dihadiri oleh 25 orang guru-guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru. Tahapan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan yaitu:

1. Sosialisasi

Sosialisasi yang dilakukan, yaitu: (a) Persiapan materi sosialisasi; (b) pertemuan awal dengan pihak mitra; (c) distribusi informasi yaitu membagikan brosur dan hand out materi tertulis lainnya kepada seluruh peserta. Kegiatan sosialisasi ini berjalan dengan baik sesuai perencanaan. Hasil yang diperoleh pada kegiatan sosialisasi ini adalah dihasilkan kesepakatan jadwal pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, peserta yang hadir, serta materi yang akan disampaikan pada kegiatan tersebut.

2. Pelatihan

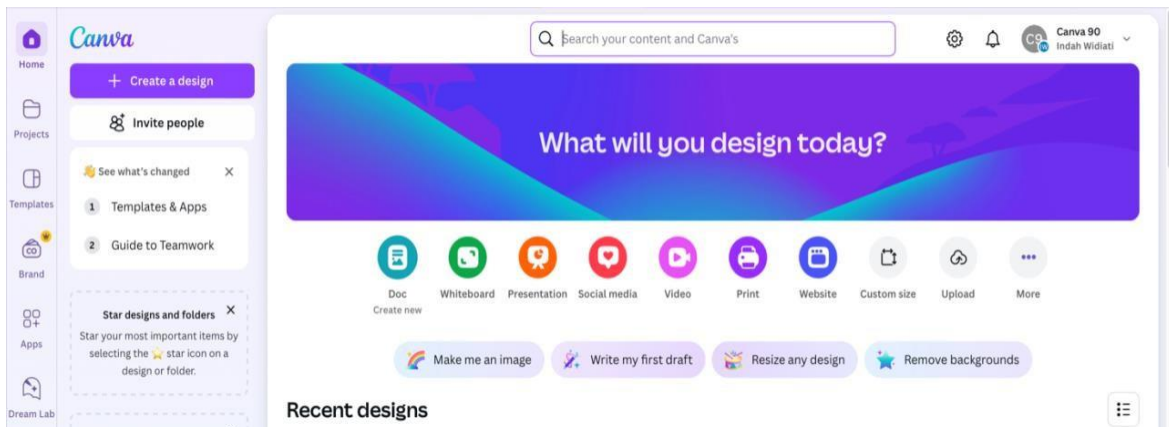
Pelatihan ini memiliki tahapan, yaitu: (a) pengenalan dasar Canva yang meliputi pengenalan tampilan Canva dan item-item yang ada di Canva serta bagaimana penggunaan awal Canva; (b) pelatihan Canva oleh narasumber yaitu tim pengabdian yang memberikan pemaparan dan melakukan simulasi langsung penggunaan Canva; (c) praktik langsung oleh guru-guru yaitu guru langsung mempraktikkan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang diampunya.

Berikut adalah tampilan materi yang diberikan oleh tim pengabdian terkait pengenalan dasar Canva, yaitu:



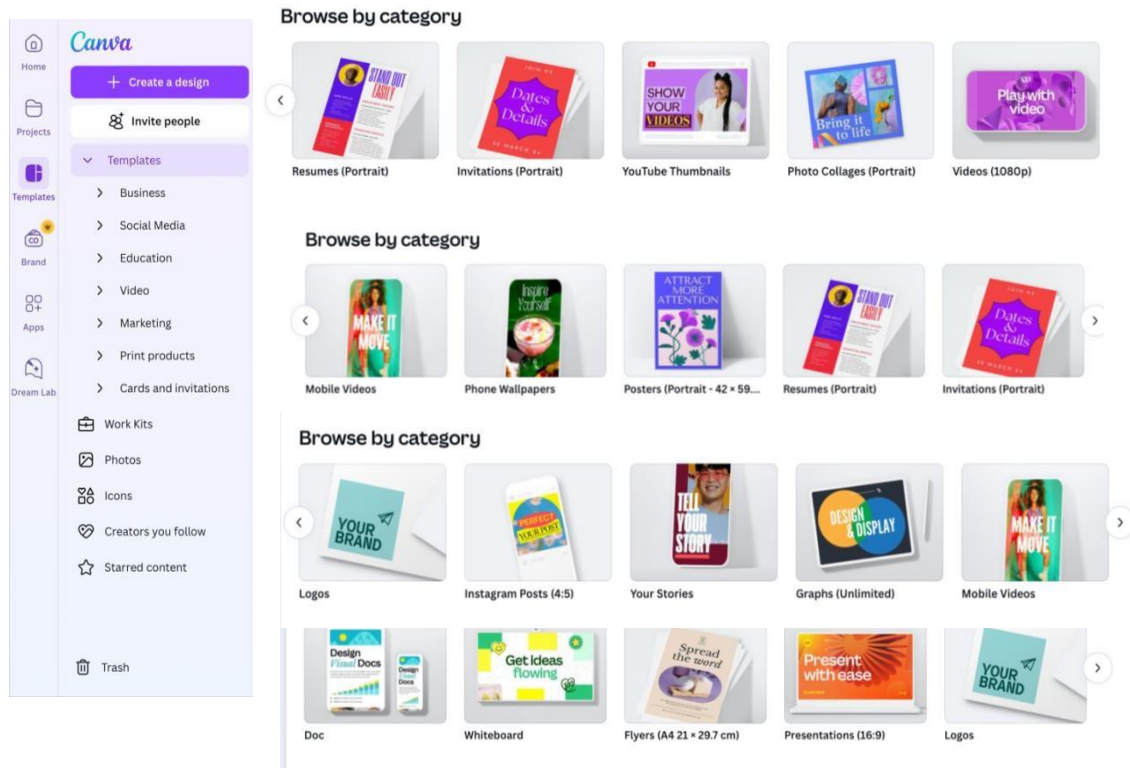
Gambar 2. Tampilan Slide Materi Presentasi Menggunakan Canva

Tim pengabdian menggunakan cara interaktif untuk langsung praktek ke peserta. Oleh karena itu, slide presentasi hanya menyajikan poinnya saja dan kemudian langsung praktek menggunakan Canva sebagai berikut:



Gambar 3. Pengenalan Fitur Awal Canva

Fitur awal Canva terdiri dari: home, projects, Templates, brand, apps, dan dream lab. Selain itu juga ada doc, whiteboard, social media, video print, website, custome size, upload, dan more. Tim pengabdian menjelaskan mksud dari setiap fitur tersebut.



Gambar 4. Template pada Canva

Tim pengabdian juga terlihat memberikan penjelasan materi pelatihan kepada peserta pelatihan sebagai berikut:



Gambar 5. Penyampaian Materi Pengabdian kepada Masyarakat

3. Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan, guru-guru MTs Darul Hikmah Pekanbaru diharapkan dapat menerapkan penggunaan Canva untuk membuat media pembelajaran digital. Tahapan yang dilakukan, yaitu: (a) penyediaan Canva di perangkat masing-masing guru seperti handphone maupun laptop dimana tim pengabdian meminta agar guru menginstall aplikasinya masing-masing; (b) implementasi di kelas yaitu guru menggunakan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran di kelas; dan (c) monitoring awal yaitu mengamati penggunaan media pembelajaran menggunakan Canva dan memastikan apakah penggunaannya sudah sesuai dengan materi yang disampaikan ketika pelatihan.

Peserta juga langsung mencoba menggunakan Canva seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 6. Peserta Mempraktikkan Penggunaan Canva Secara Langsung

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi dilakukan untuk memastikan guru mendapatkan dukungan berkelanjutan dan program berjalan efektif. Tahapan ini meliputi: (a) pendampingan intensif yaitu memberikan pendampingan langsung maupun diskusi online kepada guru selama penerapan awal teknologi di kelas. Ini termasuk bantuan teknis dan pedagogis; (b) evaluasi berkala yaitu melakukan evaluasi berkala melalui survei, wawancara, dan observasi kelas ketika menggunakan media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva; (c) umpan balik yaitu mengumpulkan umpan balik dari guru dan siswa mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dan melakukan perbaikan berdasarkan umpan balik tersebut.

Secara umum, umpan balik yang diperoleh yaitu peserta sangat puas dengan pelatihan yang diberikan dan bermanfaat untuk guru-guru. Hasil angket tertuang melalui beberapa pertanyaan pada angket diantaranya:

Materi PkM sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta *

SS

S

TS

STS

Kegiatan PkM yang dilaksanakan sesuai harapan Mitra *

SS

S

TS

STS

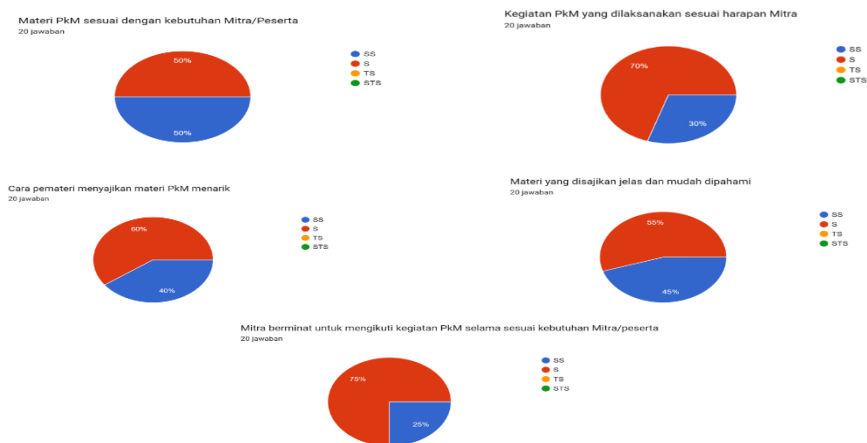
Cara pemateri menyajikan materi PkM menarik *

SS

S

Gambar 7. Tampilan Pertanyaan pada Angket Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Berikut adalah beberapa hasil angket yang diberikan kepada peserta pelatihan dan diisi sebanyak 20 peserta dari 24 orang peserta yang hadir, yaitu sebagai berikut:



Gambar 8. Tampilan Jawaban pada Angket Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

5. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program yaitu memastikan bahwa manfaat dari Pengabdian kepada Masyarakat dapat terus dirasakan dalam jangka panjang. Tahapan ini meliputi: (a) pembuatan modul pedoman penggunaan Canva dalam merancang media pembelajaran digital; (b) membentuk komunitas belajar sebagai wadah guru untuk berbagi praktik baik dan berbagi dengan rekan sejawat lainnya; (c) kerjasama dengan lembaga lain yang memungkinkan untuk penggunaan media pembelajaran digital ini menjadi lebih luas lain kebermanfaatannya; dan (d) pelaporan serta publikasi yaitu menyusun laporan akhir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dan mempublikasikan temuan dalam bentuk artikel yang dipublikasikan di jurnal nasional.

Berikut adalah tampilan hasil karya guru berupa perangkat ajar matematika materi statistika dan juga LKPD, yaitu:



Gambar 9. Tampilan Hasil Karya Peserta dalam Pembuatan Perangkat Ajar Matematika Menggunakan Canva

KESIMPULAN

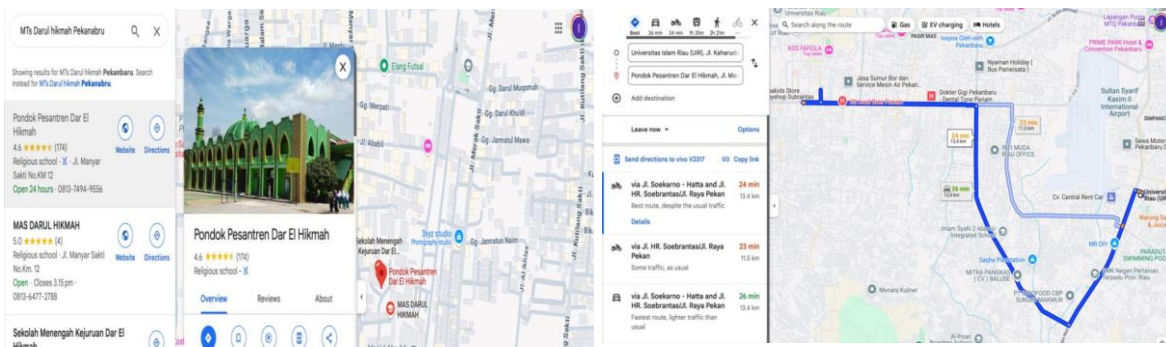
Pelaksanaan pelatihan media digital berbasis Canva telah memberikan banyak pengalaman baru bagi guru-guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru terutama dalam hal membuat perangkat pembelajaran menggunakan Canva. Hal ini membuat tampilan perangkat pembelajaran menjadi lebih menarik dan membantu karena di Canva juga ada fitur template yang sudah jadi sehingga tinggal menggunakan lalu disesuaikan dengan konten materi. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan respon positif kepada guru-guru di MTs Darul Hikmah Pekanbaru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. MTs Darul Hikmah Pekanbaru selaku mitra pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat
2. DPPM Universitas Islam Riau selaku penyelenggara program hibah internal Universitas Islam Riau
3. Universitas Islam Riau selaku pemberi dana pada kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

PETA LOKASI MITRA SASARAN



Gambar 10. Peta Lokasi Mitra Sasaran

MTs Darul Hikmah Pekanbaru berjarak 13,4 Km dari Universitas Islam Riau. Berdasarkan penjelasan di Peta, untuk sampai ke MTs Darul Hikmah Pekanbaru dari Universitas Islam Riau membutuhkan waktu lebih kurang 24 menit melalui Jl. Soekarno Hatta Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. (2019). Pengembangan media pembelajaran pop-up book berbasis audio pada materi bangun datar segiempat di SMP. *AKSIOMA*, 8, 248–261. <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.1951>.
- Febrizka, A. R; Hary, S. H; Urip, Sulisty. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, Volume 7 Nomor 1 Tahun 2023 Halaman 603 – 611. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/4653/pdf>.
- Mariyah, Y., Budiman, A., Rohayani, H., & Audina, W. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Media Audio Visual: Studi Eksperimen Dalam Pembelajaran Tari. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2), 959-967. <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i2.778>.
- Santanapurba, H., & Hidayanti, D. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis adobe flash cs3 pada materi bangun ruang balok untuk siswa smp / mts kelas

viii. EDU- MAT Jurnal Pendidikan Matematika, 6(1), 26–33.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20527/edumat.v6i1.5097>.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>.

Trisyanti, U., & Prasetyo, B. (2018). Revolusi Industri dan Tantangan Revolusi Industri 4.0. Prosiding SEMATEKSOS 3 “Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0,” 22–27.