



## PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA MELALUI METODE *SERVICE LEARNING* GURU-GURU SEKOLAH DASAR

Desak Made Darmawati<sup>1\*</sup>, Nur Busyra<sup>2</sup>, Jamil Latief<sup>3</sup>, M. Alimudin<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

email : [d.m.dharmawati@uhamka.ac.id](mailto:d.m.dharmawati@uhamka.ac.id)<sup>1)</sup>,  
[nur\\_busyra@gmail.com](mailto:nur_busyra@gmail.com)<sup>2)</sup>,  
[jamilatief@gmail.com](mailto:jamilatief@gmail.com)<sup>3)</sup>,  
[alipulauseribu1107@yahoo.com](mailto:alipulauseribu1107@yahoo.com)<sup>3)</sup>

\*Corresponding Author

*Received 17 April 2024; Received in revised form 17 Mei 2024; Accepted 27 June 2024*

### Abstrak

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva dengan metode service learning dilaksanakan untuk meningkatkan kompetensi mengajar guru SD di era Revolusi Industri 4.0. Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk menambah pengetahuan dan pemahaman guru tentang penyusunan media pembelajaran berbasis e-learning. Kegiatan dilaksanakan di SD Muhammadiyah 11, Kelurahan Bidaracina, Jakarta Timur pada 22 Mei 2024 dari jam 08.00 sampai dengan jam 12.00 dengan peserta sebanyak 10 guru. Pelatihan mencakup pretest, pendampingan, dan posttest oleh tim dosen FKIP UHAMKA. Hasilnya menunjukkan peningkatan pengetahuan guru tentang langkah-langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, pembuatan materi ajar berbasis e-learning, serta respon positif dari peserta. Guru mampu membuat dan menggunakan media pembelajaran berbasis e-learning dengan sangat baik. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif.

**Kata Kunci:** Pembuatan Media Pembelajaran Canva; Metode Service Learning; Sekolah Dasar

### Abstract

*The training on creating interactive learning media using Canva through the service learning method was conducted to enhance the teaching competencies of elementary school teachers in the era of Industry 4.0. This Community Service Program (PKM) aimed to increase teachers' knowledge and understanding of developing e-learning-based learning media. The activity was held at SD Muhammadiyah 11, Bidaracina Village, East Jakarta, on May 22, 2024, from 8:00 AM to 12:00 PM, with ten teachers participating. The training included a pretest, mentoring, and a posttest conducted by the FKIP UHAMKA lecturer team. The results showed an improvement in teachers' knowledge of the steps in creating Canva-based learning media, the creation of e-learning-based teaching materials, and positive responses from the participants. Teachers demonstrated the ability to create and effectively use e-learning-based learning media. This training successfully enhanced the teachers' competencies in using Canva as an interactive learning media.*

**Keywords:** Canva Learning Media Creation; Service Learning Method; Elementary school

## PENDAHULUAN

Perubahan (*change over*) pada setiap individu itu merupakan usaha keras, dan keseriusan untuk melakukannya dalam meningkatkan tarap hidup dalam membuahkan hasil yang maksimal, berbagai cara kreatif dan Inovasi dalam merubah pola pembelajaran yang kreatif. Guru menjadi lebih unggul.

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat begitu cepat, mengubah kebiasaan konvensional dengan teknologi sebagai proses modernisasi pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan.

Tuntutan guru kedepannya di era revolusi industri 4.0 lebih mengedepankan sistem cepat efisien, instan dalam menggunakan teknologi, merupakan tantangan besar, salah satunya kurangnya motivasi siswa dalam menyimak pembelajaran. Motivasi belajar siswa sangat penting artinya karena berpengaruh dalam capaian pembelajaran (Resmini, dkk. 2021). Media pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar siswa untuk dapat berpikir kritis, logis dengan suasana yang menyenangkan. Keadaan situasi keadaan situasi positioning sekolah dasar muhammadiyah 11 berada di wilayah Jakarta timur, membaaur dengan masyarakat berada ditengah-tengah masyarakat yang pelik ruang lingkup keadaan ekonominya, akses menuju sekolah dengan kendaraan roda 2 (dua). Tidak bisa di tempuh dengan kendaraan roda 4. Karena jalan menuju sekolah sangat kecil. Dengan gang-gang kecil.

Pembelajaran yang sudah berjalan pada mitra masih bersifat konvensional, belum menggunakan teknologi ICT atau sistem media canva, kegiatan pembelajaran belum ada pengembangan yang signifikan. Namun untuk mewujudkan peningkatan sumber daya guru, tim dosen fkip uhamka memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan sistem canva melalui metode *service learning* pada guru-guru SD Muhammadiyah 11 kelurahan Bidaracina Jakarta timur. Mengingat kemajuan teknologi yang dikuatkan melalui kurikulum 2013 dengan pengembangan merdeka belajar sekolah merdeka, maka proses pembelajaran di sekolah senantiasa dapat menggunakan pendekatan. Metode, model, dan media pembelajaran interaktif. Sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi khususnya mekanisme dalam proses pembelajaran dengan menggunakan ICT menjadi sangat penting, atau dikenal dengan sebutan *E-Learning* ini membawa pengaruh terjadinya proses transformasi pendidikan konvensional ke dalam bentuk digital

Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran dan capaian pembelajaran siswa menjadi lebih mudah memahami, atau menguasai materi pembelajaran. Menurut Sambul (2017), pengembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran Interaktif dengan menggunakan media Canva melalui Metode *Service Learning* yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi kreatif baik secara online maupun secara offline. Menu desain Canva meliputi membuat buku E-modul, persentasi, vidio persentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (android) melalui aplikasi Canva. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran.

Media Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna



untuk membuat berbagai jenis materi kreatif baik secara online maupun secara offline. Menu desain Canva meliputi membuat buku E-modul, persentasi, vidio persentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya templet dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan gambar dapat menyesuaikan dengan materi ajar dengan tampilan yang menarik, serta siswa dapat meningkatkan termotivasi dalam belajar.

Sejalan dengan pendapat Setiawan dan Jatmikowati (2021) bahwa modernisasi pengembangan pola pembelajaran semakin meningkat. Kebaruan dari pelatihan yang dilakukan dari tim dosen kepada mitra semata untuk melakukan perubahan, guru dapat berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tim dan mitra sepakat untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi media Canva bagi guru-guru SD Muhammadiyah 11 jakarta Timur.

Permasalahan mitra yang dihadapi (1). posisi letak sekolah berada pada jalan-jalan kecil memasuki gang kecil berada ditengah-tengah lingkungan masyarakat terpencil yang kurang kreatif atau produktif; (2). Tidak adanya upaya peningkatan dalam perubahan pola pembelajaran karena mengingat kejar setoran, target pembelajaran dapat diselesaikan; (3). Proses pembelajaran mitra masih konvensional dalam penerapannya, belum menggunakan platform digital ICT. Tujuan program pengabdian masyarakat adalah: (1) Untuk mengenalkan proses pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan manfaatnya; (2) Untuk meningkatkan kreatifitas guru-guru dalam membuat materi ajar; (3) Untuk menambah motivasi guru dan siswa dalam proses pembelajaran; (4) Untuk meningkatkan kualitas sekolah dalam menambah aktifitas guru dan daya saing.

## **BAHAN DAN METODE**

Metode pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di dalam ruangan guru sekolah dasar Muhammadiyah 11 jakarta Timur, Metode pelaksanaan yang digunakan dengan metode *Service Learning* (SL) merupakan salah satu pendekatan atau metode Implementasi dengan model ADDIE dapat dikembangkan dengan lima tahapan, yaitu; a) analisis (analyze), b) perancangan (designe), c) pengembangan (development), d) implementasi (implementation), e) evaluasi (evaluation). Dapat digambarkan pada tabel berikut :

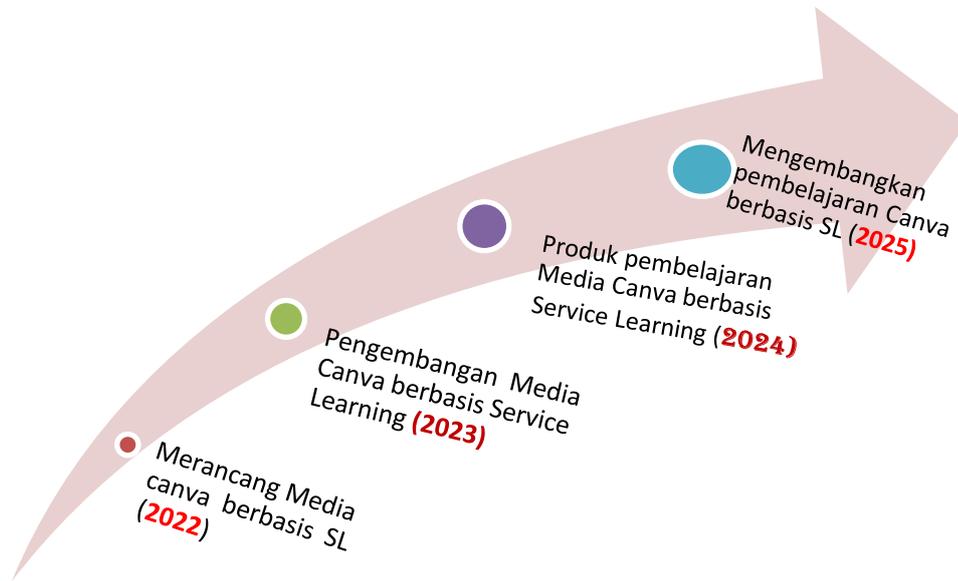
Tabel 1. Tahapan Pelatihan dalam Pembuatan Media Canva

No	Tahap	Kegiatan
1	Analisis ( <i>analyze</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis Kebutuhan</li> <li>2. Analisis Lingkungan/Fasilitas</li> <li>3. Analisis Mata Pelajaran</li> </ol>
2	Perancangan ( <i>Design</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menetapkan <i>Software</i></li> <li>2. Merancang <i>Flowchart</i> Pengembangan</li> <li>3. Merancang Naskah Pembelajaran Keterampilan</li> </ol>
3.	Pengembangan ( <i>Development</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Production</li> <li>2. Editing</li> <li>3. Finishing</li> </ol>
4.	Implementasi ( <i>Implementation</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Implementasi produk media canva</li> </ol>
5.	Evaluasi ( <i>Evaluation</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Evaluasi Formatif terhadap hasil kinerja guru</li> </ol>

Tim pengabdian dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat mempunyai peranan, hubungan Universitas dengan mitra guru-guru SDM 11 dapat terjalin sangat erat, dimana peran Universitas begitu penting dalam memecahkan permasalahan yang ada di tengah masyarakat dapat diterapkan melalui metode *Service Learning*, Universitas dengan mitra memberikan masukan-masukan kepada guru-guru terhadap persoalan-persoalan diseperti pengelolaan pembelajaran yang kreatif. *Service Learning* (SL) tim pengabdian masyarakat memberikan model pembelajaran aktif, yang metodenya tidak hanya tatap muka di kelas, juga memberikan rasa tanggung jawab sebagai bagian dari masyarakat khususnya guru-guru sebagai mitra. Tim dosen dapat mendukung aktivitas guru-guru. Dengan membantu menemukan solusi terhadap masalah-masalah kemasyarakatan, sehingga para tim dosen dapat berkontribusi langsung terhadap masyarakat di sekitarnya dan memahami bagaimana penerapan ilmunya di lapangan.

Tim pengabdian memberikan peluang lebih luas untuk mengidentifikasi masalah-masalah mitra terkait bidang pengetahuannya sekaligus mencari solusi terhadap masalah-masalah yang berkembang di tengah masyarakat. Selain itu dapat membangun program-program melalui metode *Service Learning* (SL) dengan menggunakan metode . Uraian dari masing-masing kegiatan tersebut, dapat diuraikan langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra, gambaran tahapanberikut:





Gambar 1. Roadmap Penelitian dan Pengabdian

### Tahap Perencanaan

Terdiri dari langkah sebagai berikut: tim membuat surat izin untuk melakukan kegiatan pelatihan di sekolah dasar Muhammadiyah 11 yang mengetahui dari lembaga pengabdian universitas; selanjutnya tim berkunjung ke sekolah dasar Muhammadiyah 11 meminta izin mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat; tim berkoordinasi dengan kepala sekolah dasar Muhammadiyah untuk menentukan waktu pelatihan dan sarana yang dibutuhkan selama kegiatan; membentuk tim kerja untuk pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa; ketua pelaksana bekerjasama tim merancang materi; bersama-sama tim membuat materi presentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan

### Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode *Service Learning* (SL) merupakan salah satu metode pembelajaran yang memberikan penekanan pada aspek praktis, dengan mengacu pada konsep *Experiential Learning* yaitu penerapan pengetahuan pembelajaran yang interaktif praktek langsung dengan menggunakan wifi dan komputer yang tersedia di ruang kelas.

### Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi secara tertulis dalam bentuk pretest dilakukan pada awal kegiatan, sedangkan posttest dilakukan pada akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman guru-guru sebelum pembelajaran dimulai dan setelah pembelajaran diberikan pengayakan terhadap guru-guru sekolah dasar Muhammadiyah 11 Jakarta timur.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim dosen FKIP UHAMKA terhadap Guru-guru Sekolah Dasar Muhammadiyah 11 Jakarta Timur dengan jumlah 10 orang peserta dengan aktif melakukan praktek media

pembelajaran berbasis Canva. Hasil luaran dan capaian dalam program pengabdian masyarakat ini adalah : (1) anggota mitra Guru-guru SDM 11 Jatinegara memperoleh pengetahuan tentang pemahaman pembuatan materi ajar dengan menggunakan media interaktif berbasis Canva, (2) Guru-guru SDM 11 aktif mengikuti pelatihan, (3) Guru-guru mampu membuat materi ajar hasilnya dipresentasikan. Dokumen hasil presentasi ibu guru-guru SD Muhammadiyah 11.



Ibu guru Mirnawati presentasi hasil pelatihan media canva dalam bentuk PPT



Ibu guru Ghina Khairunnisa presentasi hasil pelatihan media canva dalam bentuk PPT

Gambar 2. Presentasi Hasil Pelatihan Guru-guru dalam pembuatan Media Canva

Untuk itu permasalahan mitra dapat diselesaikan dengan solusi dan target luaran yang dicapai, solusi dalam penyelesaian masalah mitra dapat dilakukan dengan program pelatihan pembuatan materi ajar interaktif dengan berbasis canva, dapat di buat tabel berikut ini;

Tabel 2. Solusi dan Luaran

Solusi	Target Luaran
Pembelajaran diawali dengan pendahuluan dengan penyebaran instrumen pretest, dan diakhir pembelajaran guru berhasil membuat PPT canva dan dipresentasikan Sosialisasi materi Pembelajaran Interaktif berbasis Media Canva manfaat dan cara membuatnya Pelatihan pembuatan <i>Media Pembelajaran Interaktif berbasis Canva</i> Kegiatan : <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diawali dengan penyebaran instrumen pretest sebagai pengujian untuk mengetahui sejauh mana guru-guru SDM 11 dapat mengenal dan memahami media Canva dengan pendampingan (Monitoring dan Evaluasi)</li> <li>2. Diakhir pembelajaran, guru-guru melakukan presentasi, dan Postest,</li> </ol>	Meningkatkan pengetahuan para mitra guru-guru SDM 11 mengenai pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dapat menjadi solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan ICT berbasis Canva Peserta Guru-guru SDM 11 Jatinegara Jakarta Timur Pelaksanaan: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru-guru aktif dalam proses pelatihan dalam mengaplikasikan materi ajar dikelas dengan pembuatan power point melalui system ICT media canva</li> <li>2. Guru-guru dapat menerapkan hasil pelatihan dalam pembuatan media canva dan dipresentasikan. Hasilnya dalam bentuk power poin (PPT)</li> </ol>

sebagai pengujian untuk mengukur keberhasilan pelatihan yang dilakukan.

media canva, dengan ilustrasi gambar sesuai dengan mata pelajarannya dikelas.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* peserta guru-guru SD Muhammadiyah 11 jatinegara Jakarta Timur

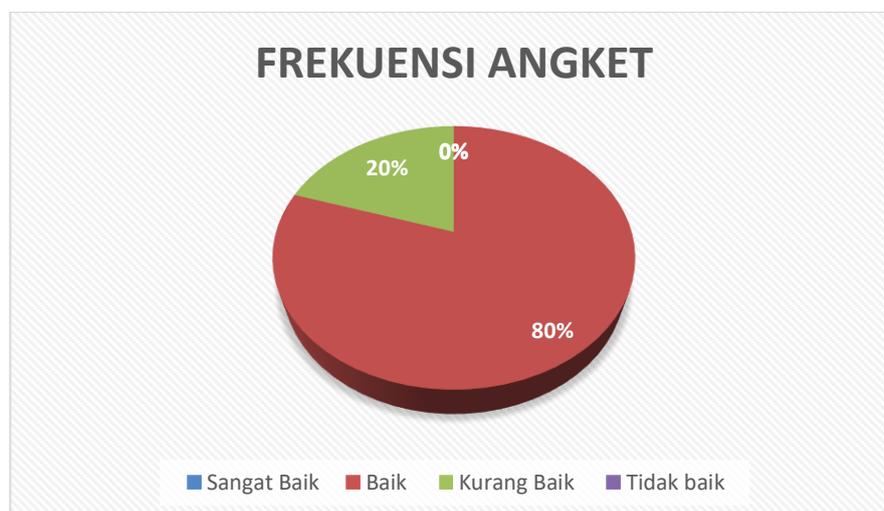
Angket Pretest Pelatihan Media Canva SD Muhammadiyah 11													
Kode Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Skor Max	Nilai
GK	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	23	40	57,5
LM	4	1	2	1	1	1	1	3	1	1	16	40	40
DP	2	2	2	3	2	2	2	2	2	4	23	40	57,5
YA	4	1	1	2	2	2	1	1	1	1	16	40	40
M	2	2	3	3	4	2	2	2	2	4	26	40	65
SE	1	1	3	3	2	1	1	3	2	4	21	40	52,5
SE	4	2	2	3	4	2	2	1	4	1	25	40	62,5
DN	3	2	2	2	1	2	2	1	2	4	21	40	52,5
MD	2	2	3	3	3	2	2	2	2	1	22	40	55
AC	1	2	2	3	2	2	2	1	2	4	21	40	52,5

Tabel 4. Kriteria skor

Kriteria	Skor	Banyak Pertanyaan	Skor dari BP
Sangat Baik	4	10	40
Baik	3	10	30
Kurang Baik	2	10	20
Tidak Baik	1	10	10

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Skor Angket

No	Internal	Kategori	Frekuensi
1	$30 < \text{SKOR} \leq 40$	Sangat Baik	0
2	$20 < \text{SKOR} \leq 30$	Baik	8
3	$10 < \text{SKOR} \leq 20$	Kurang Baik	2
4	$\leq 10$	Tidak Baik	0



Gambar 3. Histogram Hasil *Pre-test* Pelatihan Pembuatan Media Canva

Hasil sebaran angket *Preetest* dalam Pelatihan Media Canva Guru-guru SDM. 11 frekuensi angket menunjukkan hasilnya belum dikatakan berhasil atau memuaskan, sebaran angket diawal bertujuan untuk mengetahui, apakah guru-guru sudah mengenal system ICT dengan menggunakan media canva ?, apakah guru-guru sudah pernah melakukan pelatihan atau pernah membuat materi ajar dengan system media canva ?

Tabel 6. Kegiatan dan Luaran

Kegiatan	Luaran
Sosialisasi program	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengetahuan Masyarakat Mitra Guru-guru SDM 11 Jatinegara Jakarta Timur tentang Media Pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, 90 %</li> <li>2. Pengetahuan Mitra sasaran mengenai fungsi serta cara pembuatan media ajar dengan berbasis canva meningkat 90%</li> <li>3. Guru-guru menjadi paham tentang manfaat media pembelajaran interaktif berbasis Canva.</li> </ol>
Persiapan alat dan bahan	Pengetahuan mitra Ibu-ibu PKK meningkat 90% mengenai alat dan bahan yang akan digunakan dalam pembuatan <i>media pembelajaran berbasis Canva Internet ICT</i>
Pembuatan media pembelajaran Interaktif berbasis Canva	Pengetahuan mitra Guru-guru meningkat 90% mengenai proses pembuatan <i>Materi ajar dengan media Canva hasilnya dipresentasikan</i>
Proses Pelaksanaan kegiatan media canva	Mitra Guru-guru mampu mempraktekkan pembuatan media pembelajaran berbasis canva secara optimal dan hasilnya yang diperoleh maksimal
Tim dosen aktif mendampingi dalam proses pelatihan	Mampu memberikan masukan-masukan dalam proses pembuatan <i>Media pembelajaran interaktif berbasis canva</i> agar optimal, agar kebiasaan-kebiasaan yang konvensional dapat berubah lebih aktif dan menyenangkan .
Monitoring dan evaluasi: diawali dengan <i>Preetest</i> , dan evaluasi akhir dengan <i>post test</i>	Mampu menemukan, menganalisis, dan memberikan solusi terhadap masalah-masalah yang mungkin muncul dalam program pelatihan, serta mitra selalu melakukan diskusi terhadap capaian hasil dari pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva.

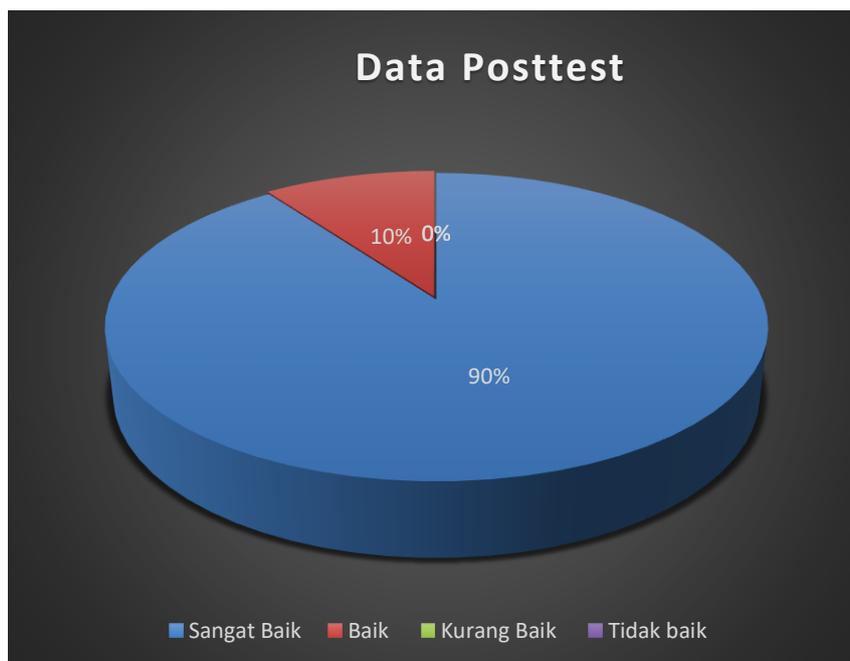
Hasil evaluasi *Post-test* berikut:

Tabel 7. Hasil *Posttest* Peserta Guru-Guru SD Muhammadiyah 11 Jatinegara Jakarta Timur

Angket Postest Pelatihan Media Canva SD Muhammadiyah 11													
Kode Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Total	Skor Max	Nilai
GK	2	4	4	3	3	4	3	3	4	4	34	40	85
LM	4	2	3	3	3	3	3	4	4	3	32	40	80
DP	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	33	40	82,5
YA	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	31	40	77,5
M	2	4	4	3	4	3	3	3	3	4	22	40	82,5
SE	1	4	4	4	4	3	4	4	3	4	25	40	87,5
SE	4	2	1	2	4	3	3	3	4	2	28	40	70
DN	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	30	40	75
MD	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	32	40	80
AC	1	4	3	4	3	3	4	4	4	2	32	40	80
Rata-rata													80

Tabel 8. Distribusi frekuensi Skor Angket

NO	Interval	Kategori	Frekuensi
1	$30 < \text{SKOR} \leq 40$	Sangat Baik	3
2	$20 < \text{SKOR} \leq 30$	Baik	1
3	$10 < \text{SKOR} \leq 20$	Kurang Baik	0
4	$\leq 10$	Tidak Baik	0



Gambar 4. Evaluasi *Post-test* diakhir pelatihan guru-guru SD Muhammadiyah 11

Dari hasil evaluasi diakhir pembelajaran pelatihan media ICT dengan menggunakan system canva, sebaran angket *Posttest* dalam Pelatihan Media Canva

Guru-guru SDM. 11 Jatinegara wilayah Jakarta Timur dengan hasil data analisis menunjukkan hasilnya sangat baik, terbukti dengan hasilnya dipresentasikan oleh guru-guru, maka pelatihan pembuatan media canva dikatakan berhasil atau sangat memuaskan, guru-guru dapat mengembangkan kepada materi ajar yang mereak ampu dikelas.

### Capaian luaran

Setelah melaksanakan pelatihan dan melihat demonstrasi yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, peserta mitra guru-guru SD.M 11 jatinegara, mampu melakukan kegiatan dalam pelatihan dengan menghasilkan media pembelajaran yang interaktif berbasis Canva. Hal ini diketahui saat tim pengabdian masyarakat mendampingi peserta Mitra pada hari Rabu 22 Mei 2024, dimulai dari jam 08.00 sampai dengan jam 12.00. Hasil capaian dalam bentuk media pembelajaran interaktif berbasis canva dan sudah dipresntasikan, dan hasilnya memuaskan.

Adapun indikator keberhasilan dari kegiatan pelatihan guru-guru SD.M. 11 jatinegara Capaian yang dihasilkan berikut: 1) Guru-guru mampu mebuat infografis melalui pemanfaatan media canva; 2) Guru-guru mampu membuat powerpoint melalui pemanfaatan media canva; 3) Guru-guru mampu membuat materi ajar sesuai dengan mata pelajarannya yang diampu dikelas; 4) Guru-guru mampu menerapkan apa yang telah diperoleh dalam pelatihan diterapkan sesuai dengan kegiatan pembelajaran dikelasnya.

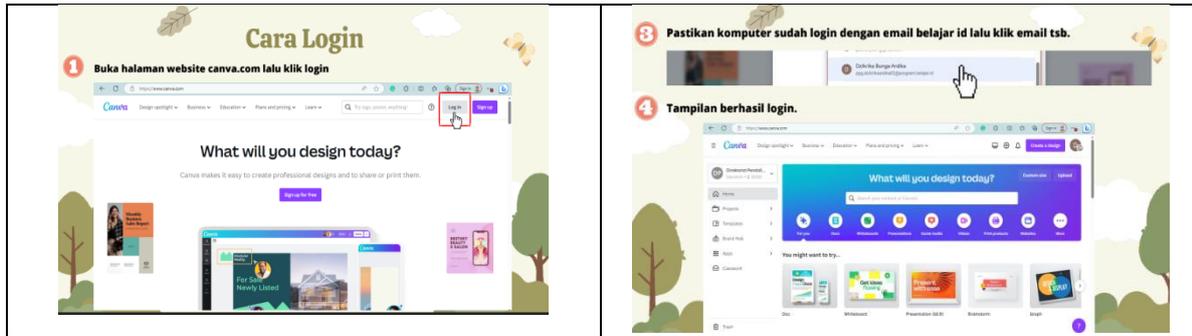
Berikut merupakan daftar nama-nama peserta pelatihan dalam pembeuatan materi ajar melalui pelatihan pembuatan materi interaktif berbasis canva, gambar tabel pengolahan dan capaian hasil proses pelatihan, dan pendampingan:

**Tabel 9. Daftar Nama-nama peserta Pelatihan media Canva**

No	Kode Peserta	MAPEL/KELAS	Sistem Media Canva
1	CR.	Kepala Sekolah	PPT Media Canva
2	GK.	1	PPT Media Canva
3	DP.	3	PPT Media Canva
4	YA.	Agama	PPT Media Canva
5	Sp	4	PPT Media Canva
6	Mr	2	PPT Media Canva
7	SE.	5	PPT Media Canva
8	SDA	Olah Raga	PPT Media Canva
9	LM.	SBDP	PPT Media Canva
10	AC	6	PPT Media Canva

Berdasarkan pengamatan secara langsung mitra guru-guru peserta pelatihan di sekolah dasar muhammdiyah 11 di jatinegara Jakarta timur, telah mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis ICT digital media canva dengan mengintegrasikan materi pelajaran dan menerapkan media pembelajaran di kelas masing-masing sesuai dengan mata pelajarannya. Berdasarkan indicator keberhasilan kegiatan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva, guru-guru telah menghasilkan media pembelajaran berupa media powerpoint interaktif dengan gambar berikut ini





Gambar 5. Media Pembelajaran media berbasis canva

**Sumber:** Canva

Berdasarkan indicator keberhasilan pada kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan pelatihan kepada guru-guru di SDM 11 Jatinegara Jakarta timur telah dibuktikan dengan dokumen-dokumen yang menunjukkan bahwa telah tercapainya indicator keberhasilan dari kegiatan proyek pengabdian masyarakat. Media pembelajaran salah satu bagian yang integral dari sebuah system pembelajaran, maka penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, disamping itu pula media pembelajaran sebagai penentu keberhasilan pada saat pembelajaran dikelas. Menurut (Wulandari, 2022) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah sebuah wadah untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi kepada penerima, sehingga terjadilah aktivitas pembelajaran yang terarah dan terencana secara efektif dan efisien dalam rangka membuat suasana lingkungan belajar yang kondusif dan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran, serta dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kebaruan dari kutipan hasil peneliti yang relevan, bahwa hasil pengabdian masyarakat, berdasarkan pengamatan dilapangan guru-guru telah mampu membuat infografis dalam bentuk *powerpoint* dengan menggunakan media canva sebagai media pembelajaran interaktif. Dari hasil evaluasi indicator keberhasilan kegiatan pelatihan hasilnya sudah dipresentasikan, dan hasilnya sangat baik dengan indicator sebesar 90 persen dikatakan sangat baik.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pembuatan media interaktif pembelajaran berbasis canva melalui program pengabdian masyarakat dapat terlaksana dengan keseriusan mitra untuk melakukan praktek pembuatan dengan berkelanjutan, terbukti dengan hasil analisis evaluasi diakhir pembelajaran dengan melakukan posttest capaiannya 90 persen guru-guru aktif dan hasilnya dapat diterapkan dikelas dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Efek dari kegiatan ini adalah guru-guru sebagai peserta pelatihan sudah memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam membuat media melalui Canva. Selanjutnya guru-guru telah menggunakan media canva tersebut di dalam kelas sebagai media pembelajaran yang efektif, kreatif dan menyenangkan.

Untuk pengabdian selanjutnya terkait pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva melalui metode service learning bagi guru-guru sekolah dasar, beberapa saran berikut dapat dipertimbangkan: 1) Optimalisasi Sumber Daya

Internal: Memanfaatkan fasilitas dan sumber daya yang ada di institusi, seperti ruang komputer, perangkat lunak yang sudah tersedia, dan tenaga pengajar dari fakultas yang relevan. 2) Pelibatan Mahasiswa: Melibatkan mahasiswa dalam program pengabdian untuk mendukung pelaksanaan pelatihan. Mahasiswa bisa berperan sebagai asisten atau fasilitator, yang juga memberikan mereka pengalaman praktis. 3) Program Pelatihan Berkelanjutan: Mengembangkan program pelatihan berkelanjutan yang dapat dijalankan secara periodik, sehingga lebih banyak guru dapat mengikuti pelatihan di waktu yang berbeda. 4) Pengembangan Modul dan Materi Pelatihan: Membuat modul dan materi pelatihan yang terstruktur dan dapat digunakan berulang kali dalam pelatihan berikutnya. Ini akan mengurangi biaya pengembangan materi baru untuk setiap sesi pelatihan. 5) Evaluasi dan Feedback: Melakukan evaluasi rutin terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan untuk mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memastikan bahwa pelatihan selanjutnya dapat berjalan lebih efektif dan efisien. Kerjasama Antar Fakultas: Menggandeng fakultas lain yang memiliki keahlian terkait, seperti Fakultas Teknologi Informasi untuk aspek teknis dan Fakultas Pendidikan untuk metode pengajaran, guna memperkaya materi pelatihan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA sebagai penyandang dana kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui Hibah Internal Universitas. Selanjutnya ucapan terima kasih diucapkan kepada pihak seluruh pihak yang telah membantu mensukseskan kegiatan dari awal hingga akhir.

### DAFTAR RUJUKAN

- Amrina, A., Mudinillah, A., & Fadhillah, R. S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Video Pembelajaran Bahasa Arab di Kelas X MAN 1 Padang Panjang (Using Canva Application in Making Arabic Learning Videos in Class X MAN 1 Padang Panjang). *Lughat Arabi: Jurnal Bahasa Arab Dan Pendidikan Bahasa Arab*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.36915/la.v3i1.34>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Astuti, Waluya, S. B., & Asikin, M. (2019). Strategi Pembelajaran Dalam Menghadapi Tantangan Era Revolusi 4.0. *Seminar Nasional Pascasarjana 2019*, 2(1), 469–473. <https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/view/327>
- Faridah Hayati, T. U. (2020). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional MIPA UNIBA 2022*, 8–15.



- Hayani, S. N., & Utama, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871–2882. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2512>
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751. <https://core.ac.uk/download/pdf/322599509.pdf>
- Irawan, A., & Napitupulu, S. (2022). Pengaruh Video Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa dengan Pendekatan Konstruktivisme SD Swasta Islam Terpadu Nurul Ikhwan Kecamatan Pantai Cermin. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 01(01), 180–188. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1190%0Ahttps://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/download/1190/784>
- Kahfi, M., Ratnawati, Y., Setiawati, W., & Saepuloh, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran Kontekstual Dengan Menggunakan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 84–89. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i1.1636>
- Khozain, N. (2023). Development of Android-Based Indonesian Cultural Exploration Educational Game for Madrasah Ibtidaiyah Students. *Mudarrisa: Jurnal Kajian Pendidikan Islam*, 15(2), 243-268.
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313–323. <https://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/view/215%0Ahttps://ejournal.jendelaedukasi.id/index.php/JJP/article/download/215/75>
- Nisa', Rofiatun. (2022). Pengaruh Kuis Kahoot Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 6(1), 16-28 <https://doi.org/10.30736/atl.v6i1.681>
- Pas, E. G., & Wardani, K. W. (2022). Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9715–9725. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4172>
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rifky, S., Putra, J. M., Ahmad, A. T., Widayanthi, D. G. C., Abdullah, G., Sunardi, S., & Syathroh, I. L. (2024). Pendidikan Yang Menginspirasi: Mengasah Potensi Individu. Yayasan Literasi Sains Indonesia.

- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Literasi ICT Guru di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(2), 417–422.
- Suyono, H., Syuhada, M. N., & Sumaryanto. (2021). Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0(0), 851–858. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/18284>
- Tiwan, & Tutuk Ningsih. (2022). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385–1395. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>
- Utami, D. W. (2022). *Efektivitas Video Pembelajaran Canva untuk Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Teks Cerpen di Sekolah Menengah Pertama*. 12–25.

