

Pembinaan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci

Nurfazlin Nova^{1*}, Nurdawani Putri Insyani², Siska Widyawati³, Fitriani⁴, Eka Puji Lestari⁵, Berliana Dwi Kenanga⁶, Refalia Bafadal⁷, Ifdil Gibran⁸

¹⁻⁸Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Widyaswara Indonesia, Jl. Raya Muara Labuh, 27776, Solok Selatan

E-mail: lolaflazlin@gmail.com

* Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2058>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 10 July 2025

Revised: 20 July 2025

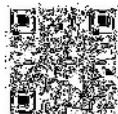
Accepted: 30 July 2025

Kata Kunci:

Media Pembelajaran
Interaktif, Canva,
Information Technology

Keywords:

*Interactive Learning Media,
Canva, Information
Technology*



ABSTRACT

Salah satu kompetensi guru yang belum optimal adalah keterampilan mengajar secara interaktif menggunakan aplikasi Canva, akibat kurangnya penguasaan terhadap aplikasi tersebut. Karena itu, pelatihan media pembelajaran interaktif bagi guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik perlu dilakukan. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media ajar berbasis Canva serta mendorong proses belajar-mengajar yang lebih efektif dan inovatif. Media ini diharapkan memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran sehingga hasil belajar lebih optimal. Kegiatan dilaksanakan melalui metode demonstrasi dan praktik mandiri, dengan empat tahap: perencanaan, persiapan, pelatihan dan pembinaan, serta evaluasi. Hasilnya, pelatihan berlangsung baik dan sesuai harapan, dengan guru menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam membuat media pembelajaran interaktif Canva untuk berbagai mata pelajaran di jenjang SD.

One of the teacher competencies that is not yet optimal is interactive teaching skills using the Canva application, due to a lack of mastery of the application. Therefore, interactive learning media training for teachers at SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik is necessary. This training aims to improve teachers' abilities in creating Canva-based teaching media and encourage a more effective and innovative teaching and learning process. This media is expected to facilitate teachers and students in learning, resulting in more optimal learning outcomes. The activity was carried out through demonstration methods and independent practice, with four stages: planning, preparation, training and coaching, and evaluation. As a result, the training went well and met expectations, with teachers demonstrating understanding and ability in creating interactive Canva learning media for various subjects at the elementary school level.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Nurfazlin Nova, et al (2025). Pembinaan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci, 4 (1) 2772-2778. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2058>

PENDAHULUAN

Desa Tanjung Pauh Mudik Kecamatan Danau Kerinci Barat Kabupaten Kerinci berjarak ± 7 km dari pusat Kota Sungai Penuh, dengan kondisi jalan cukup baik. Secara umum SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik memiliki fasilitas yang sangat terbatas. Keterbatasan fasilitas dan kurangnya kegiatan pelatihan yang diikuti oleh guru membuat kemampuan guru dalam pemanfaatan teknologi masih kurang. Hasil wawancara dengan guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik diperoleh informasi bahwa frekuensi keterlibatan guru dalam menggunakan teknologi saat mengajar masih rendah. Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik dalam memberikan pembelajaran kepada siswa masih menggunakan media konvensional, seperti halnya menggunakan buku teks, lembar kerja siswa, papan tulis, kapur/spidol, metode ceramah. Sehingga kebutuhan siswa selama proses belajar mengajar tidak mencapai keefektifan. Sementara

media pembelajaran merupakan jembatan memberikan pengetahuan dari pemberi pengetahuan (guru) terhadap penerima pengetahuan (siswa) (Okra dan Novera, 2019). Dalam dunia pendidikan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dijadikan sebagai sarana untuk mendukung proses pembelajaran disekolah agar lebih kreatif dan inovatif sehingga menarik minat belajar siswa.

Salah satu media yang dapat menarik minat belajar siswa di sekolah dasar tentu dengan memanfaatkan media teknologi. Media teknologi yang dikemas seapik mungkin, merupakan alat yang ampuh untuk menciptakan pengalaman belajar interaktif yang menarik dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai kemajuan teknologi, para pendidik dapat meningkatkan kualitas dan aksesibilitas pendidikan secara signifikan, serta menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan personal, dapat menghemat waktu, penyajian materi bisa bervariasi, dan meningkatkan potensi berfikir kritis pada siswa. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran interaktif menawarkan banyak manfaat diantaranya peningkatan elemen interaksi siswa dalam proses pembelajaran, peningkatan retensi pengetahuan, partisipasi aktif dan umpan balik langsung meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa, serta teknologi dapat memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara siswa dan guru. Sehingga guru dapat membuat media interaktif dengan memanfaatkan teknologi yang sudah menjadi bagian integral yang tidak mudah terpisahkan dalam kesehariannya. Senada dengan Koehler dan Mishra (2017) yang menekankan pentingnya kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. Mishra dan Koehler (2018) menambahkan bahwa *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK)* merupakan kerangka kerja yang penting bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Sedangkan studi lain menemukan bahwa integrasi media digital sangat mampu meningkatkan kompetensi belajar dan berfikir kritis siswa hingga 35% dibandingkan dengan metode tradisional (Johnson, 2020).

Beragam bentuk media dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran interaktif ini merupakan media pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi aktif antara peserta didik dengan konten pembelajaran. Shoffa (2021) mendefinisikan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu yang digunakan pendidik untuk memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi, dengan tujuan mempercepat pencapaian tujuan pendidikan dan meningkatkan kualitas komunikasi. Tujuan media pembelajaran interaktif di dalam proses pembelajaran yaitu untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran, untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas dalam proses pembelajaran sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang menarik, efektif dan dinamis. Selain itu media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nur Afifah, Otang Kurniaman, Eddy Noviana, 2022, hlm. 33-42).

Pembinaan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif membutuhkan pendekatan yang komprehensif, meliputi pelatihan teknis, pengembangan pedagogik, dan dukungan berkelanjutan. Guru perlu mempelajari perangkat lunak dan aplikasi yang digunakan untuk media interaktif. Salah satu aplikasi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif yaitu Canva. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berupa canva diharapkan dapat meningkatkan perkembangan peserta didik dengan mengedepankan pembelajaran yang inovatif, kreatif, serta interaktif antara guru dengan peserta didik. Pelatihan ini mencakup pembuatan kuis, permainan, simulasi, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan materi pelajaran dan tingkat pemahaman siswa SD. Selain pelatihan membuat media ajar menggunakan canva, guru perlu juga memahami prinsip desain instruksional untuk memastikan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam merancang alur pembelajaran yang menarik agar guru dapat mengintegrasikan media interaktif yang sesuai dengan pemecahan masalah, proyek yang berbasis inquiry. Sejalan dengan itu, mempertimbangkan jumlah guru yang cukup dengan pemahaman yang masih kurang dalam media pembelajaran khususnya dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, maka para guru dan kepala sekolah bersama dengan pelaksana PKM STKIP PGSD Widwaswara Indonesia ini memandang perlu untuk mengadakan kegiatan pelatihan yang melibatkan para guru.

Kegiatan ini dimaksudkan untuk memotivasi para guru dan peserta didik SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik agar mau melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara lebih efektif dan interaktif. Disamping itu, agar para guru dalam mengajar mau melakukan inovasi-inovasi sebagai bagian dari tugas

profesionalismenya. Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan, diharapkan mampu memfasilitasi guru dan peserta didik dalam pembelajaran sehingga proses dan hasil belajar dapat dicapai dengan lebih berkualitas. Berdasarkan data yang diperoleh, guru-guru di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci masih banyak yang mengalami kekurangan dalam hal Media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva. Hal ini disebabkan karena sebagian dari mereka belum memahami cara membuat Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Canva dengan baik, seperti dalam hal pembuatan powerpoint interaktif. Oleh karena itu, guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Canva.

Untuk memenuhi harapan tersebut, perlu diadakan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif (MPI) menggunakan aplikasi Canva kepada guru-guru di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci, dimana pemahaman para guru terkait Media Pembelajaran Interaktif masih minim. Hal ini disebabkan karena kesibukan para guru dalam menyusun rencana pembelajaran dan mengelola pembelajaran di kelas, sehingga kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dalam MPI menjadi terabaikan. Dengan demikian, melalui kegiatan pelatihan pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan aplikasi Canva ini, kompetensi profesional guru dalam hal keterampilan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat semakin meningkat.

METODE

Pengabdian ini diberi judul “Pembinaan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci”, dilaksanakan pada tanggal 16 Juni 2025. Dalam pelaksanaan pengabdian ini terdiri dari dua bagian: pertama, penyajian materi; kedua, pelatihan dan praktek. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif, yakni melibatkan semua peserta dalam praktek.

Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva bagi guru di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci menggunakan beberapa metode, antara lain: metode ceramah, tanya jawab, diskusi, latihan, dan pemberian tugas.

1. Metode Ceramah Metode ceramah digunakan untuk memberikan penjelasan tentang:
 - a. Pengertian Pembuatan Media Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva;
 - b. Komponen-komponen Pembuatan Media Pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva;
 - c. Jenis-jenis Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif;
2. Metode Tanya Jawab, digunakan untuk menjelaskan hal-hal yang kurang jelas atau dimengerti oleh para peserta pelatihan.
3. Metode Diskusi, digunakan untuk membahas rancangan proposal dan laporan secara bersama- sama.
4. Latihan, metode ini digunakan untuk melatih peserta dalam membuat pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva.
5. Pemberian Tugas, digunakan oleh para peserta untuk mempresentasikan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva yang telah mereka buat.

Prosedur Kerja

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri dari empat tahap yaitu: 1) Perencanaan, 2) Persiapan, 3) Pelatihan dan Pembinaan, 4) Evaluasi. Alur tahapan pelaksanaan pengabdian dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini :



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Tahap Perencanaan; Pengabdian melakukan identifikasi masalah di sekolah mitra, menetapkan tujuan pengabdian, mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya merumuskan strategi dan rencana kerja. Serta berkoordinasi dengan kepala sekolah terkait izin melakukan kegiatan pengabdian, sarana dan prasarana yang digunakan selama pelatihan serta menetapkan jadwal pelaksanaan kegiatan,

2. Tahap Persiapan; pada tahap ini tim pengabdian mempersiapkan perlengkapan dan sumberdaya yang diperlukan saat pelatihan,
3. Tahap Pelaksanaan (Pelatihan dan pembinaan), dengan langkah :
 - a. Apersepsi, untuk mengetahui pengetahuan awal peserta dalam Pemahaman tentang media pembelajaran interaktif, Pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran interaktif untuk peserta didik, Pemahaman pengaplikasian media pembelajaran interaktif dalam kegiatan di sekolah.
 - b. Pemberian materi dengan metode ceramah oleh tim pelaksana pengabdian kepada guru di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci untuk menjelaskan tentang media pembelajaran interaktif serta aplikasi media pembelajaran di sekolah.
 - c. Metode Demonstrasi oleh tim pelaksana untuk mengembangkan kemampuan membuat media pembelajaran interaktif.
 - d. Bimbingan teknis serta oleh tim pelaksana dalam membuat media pembelajaran interaktif.
4. Tahap Evaluasi; pada tahap evaluasi tim pengabdian mengevaluasi kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui dampak kegiatan pengabdian yang telah dilakukan. Serta mengumpulkan hasil pembuatan media yang dikerjakan oleh peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sesuai dengan skema yang sudah direncanakan oleh tim pengabdian masyarakat, pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam empat tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelatihan dan pembinaan dan tahap evaluasi dengan tema Pembinaan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci, dengan fokus utama yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa, motivasi belajar, pemahaman materi, dan retensi informasi. Pembelajaran interaktif juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan kolaborasi. Selain itu, pembelajaran interaktif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, baik bagi siswa maupun guru, karena proses belajar akan berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Dimana dengan penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kegiatan yang dilakukan kepada guru-guru di lingkungan SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci ini, telah dilaksanakan pada Hari Senin, tanggal 16 bulan Juni tahun 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 16 orang, yang terdiri dari Kepala Sekolah Guru Kelas dan beberapa orang Guru Mata Pelajaran. Beberapa hari sebelumnya, telah dilakukan sosialisasi kepada pihak sekolah terkait kegiatan ini. Pelaksanaan kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB pagi hari dan pada kegiatan ini, tim pelaksana meminta pihak sekolah agar mengumpulkan peserta untuk mengikuti kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dalam rangka Pembinaan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif. Tujuan pembinaan guru menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Pelatihan ini bertujuan agar guru dapat memanfaatkan Canva secara efektif untuk menghasilkan presentasi, poster, kuis, dan materi pembelajaran lainnya yang lebih menarik dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar.

Kegiatan pembinaan pembuatan media pembelajaran interaktif berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan yang diharapkan, pemaparan materi dilakukan oleh salah satu tim PKM sebagai narasumber yaitu Nurfazlin Nova, M.Pd.



Gambar 2. Pemaparan Materi oleh Narasumber

Sesuai dengan skema alur tahapan kegiatan pengabdian pada point identifikasi masalah, memang pada kenyataannya para peserta yaitu Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci belum memahami bahkan belum mengenal pembuatan media berbasis multimedia yang menggunakan aplikasi Canva. Peserta mengikuti kegiatan ini dengan sangat antusias, karena penggunaan Canva ini tidaklah begitu sulit dan membuat pembelajaran jauh lebih menarik dari pada hanya menggunakan metode ceramah yang sering dilakukan oleh tenaga pendidik sebelumnya. Media interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva ini bisa mengubah pembelajaran yang berorientasi dari abstrak ke konkret adalah pendekatan pembelajaran yang mengubah konsep atau ide yang bersifat abstrak menjadi sesuatu yang lebih nyata dan mudah dipahami oleh siswa. Ini melibatkan penggunaan berbagai metode dan strategi untuk membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan menghubungkannya dengan pengalaman dan contoh-contoh nyata yang ditampilkan pada media pembelajaran interaktif yang dibuat dengan menggunakan Canva.

Setelah pemaparan materi dilakukan oleh narasumber, kemudian dilakukan tahapan diskusi untuk memastikan pemahaman peserta tentang pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva.



Gambar 3. Sesi Diskusi

Setelah sesi diskusi selesai dengan tercapainya kepuasan para peserta tentang pemaparan materi tentang pembuatan media pembelajaran interaktif, maka dilakukan demonstrasi pembuatan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Canva secara individu untuk seluruh peserta yaitu Guru SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci.



Gambar 4. Pembinaan secara Individual oleh Tim PKM

Pada tahap evaluasi dilakukan untuk melihat kemampuan para guru dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat bahan ajar berdiferensiasi. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengecek produk pembelajaran yang telah dibuat guru. Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan, diperoleh hasil bahwa guru-guru sudah mampu menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar berdiferensiasi dan menghasilkan media berupa video animasi pembelajaran dengan baik.



Gambar 5. Hasil tampilan produk yang dibuat oleh salah satu peserta

Dokumen Foto Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 6. Tim Pengabdian Masyarakat



Gambar 7. Bersama Peserta Pelatihan

SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian ini telah membawa dampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru pada pengembangan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, serta menjadi langkah penting dalam adaptasi teknologi. Pelatihan dapat meningkatkan kemampuan para guru dalam merancang media pembelajaran. Hal ini terjadi karena para guru telah berhasil memanfaatkan fitur-fitur yang disediakan dalam aplikasi Canva. Pemahaman guru dapat dilihat pada hasil produk pembuatan media interaktif menggunakan Canva yang dikerjakan secara mandiri. Tindak lanjut dalam kegiatan ini

adalah perlunya dilakukan pelatihan secara berkala pengenalan aplikasi-aplikasi pembuatan media pembelajaran interaktif lainnya selain Canva untuk dapat menunjang proses pembelajaran dan menjadikan pembelajaran lebih kreatif dan inovatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat Nurfaizlin Nova, M.Pd, Nurdawani Putri Insyani, M.Pd, Siska Widyawati, M.Pd, Fitriani, S.Pd, M.Sn, dan Eka Puji Lestari, M.Pd dari pengabdian yang berjudul “Pembinaan Guru Membuat Media Pembelajaran Interaktif di SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci”. Terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya pengabdian ini. Penyusunan jurnal ini dapat selesai dengan lancar dan tepat waktu berkat doa dan dukungan dari berbagai pihak. Maka dari itu, penulis sebagai tim pengabdian menyampaikan ucapan terima kasih kepada Ibu Eva Suryani, S.Pi., M.M selaku Ketua Yayasan Widyaswara Indonesia, Bapak Dr. H. Fidel Efendi, S.Pd., M.M selaku Ketua STKIP Widyaswara Indonesia, Bapak Esa Yulimarta, S.Pd.I., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta mitra pengabdian SDN 15/III Tanjung Pauh Mudik Kabupaten Kerinci. Semoga dengan segala kebaikan yang telah diberikan menjadi amal dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT.

REFERENSI

- Johnson, M., & Smith, A. (2020). *Modern Communication Strategies: From Traditional to Digital*. New York: Global Publishing.
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2017). What is technological pedagogical content knowledge? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60-70.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2018). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.
- Nur Afifah, Otang Kurniawan, Eddy Noviana. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan Volume 1 Nomor 1 Januari 2022*, Hlm. 33-42.
- Okra, R., & Novera. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan. *Journal Educative: Jurnal Of Educational Studies*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340>.
- Shoffa, S et al. (2021). *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi*.