

## PKM Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Canva di SMP Bani Taqwa Bekasi

Sri Aswaidar<sup>1\*</sup>, Widy Dwi Lestari<sup>2</sup>, Rani Fitriani<sup>3</sup>, Rhisma Putri Oktaviani<sup>4</sup>, Laila Eka Rahmantika<sup>5</sup>, Mohammad Alfarobi<sup>6</sup>, Sri Murni Soenarno<sup>7</sup>, Didi Zainuddin<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Program Studi Pendidikan MIPA, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, 12530, Indonesia

E-mail: [sriaswaidar@gmail.com](mailto:sriaswaidar@gmail.com)

\*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2068>

### ARTICLE INFO

#### Article history

Received: 09 July 2025

Revised: 18 July 2025

Accepted: 31 July 2025

#### Kata Kunci

Pembelajaran Interaktif Media, Canva, Aplikasi Pembelajaran

#### Keywords

Interactive Learning, Canva Media, Learning Application.



### ABSTRACT

Perkembangan pendidikan di dunia yaitu tidak hanya belajar dengan menggunakan metode konvensional saja, namun mencoba berbagai metode belajar dan didukung oleh media pembelajaran yang menambah efektifitas pembelajaran. Salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya variasi desain dalam materi pembelajaran digital. Hal ini mengakibatkan kurangnya daya tarik visual dan interaksi dalam pembelajaran yang pada akhirnya dapat menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa. Pengabdian kepada masyarakat ini menawarkan solusi berupa pelatihan intensif penggunaan Canva bagi guru-guru mitra. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa menggunakan Canva. Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pembelajaran partisipatif dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Media pembelajaran interaktif merupakan alat yang digunakan sebagai penyalur informasi kepada penerimanya sehingga penerima dapat melakukan proses belajar mengajar secara efektif dan efisien yang akan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan dapat lebih menarik minat siswa untuk belajar, oleh sebab itu dibutuhkan berbagai aplikasi pembelajaran untuk menyampaikan materi ajar salah satunya adalah aplikasi canva. Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu dari Universitas Indraprasta PGRI yang dilaksanakan dengan metode pembelajaran kolaboratif. Hasil evaluasi ini mencerminkan keberhasilan kegiatan Abdimas dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital, serta menunjukkan efektivitas metode penyampaian dan pendekatan interaktif yang digunakan. Melalui kegiatan ini, para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

The development of education worldwide is no longer limited to conventional learning methods but has expanded to include various learning approaches supported by instructional media that enhance the effectiveness of the learning process. One of the main challenges faced is the lack of design variety in digital learning materials. This results in limited visual appeal and interactivity, which ultimately reduces students' motivation and engagement. This community service activity offers a solution in the form of intensive training in the use of Canva for partner teachers. The training aims to improve teachers' skills in designing engaging, interactive, and student-relevant learning materials using Canva. The implementation method used in this community service program includes participatory learning and project-based learning approaches. Interactive learning media serve as tools for delivering information to learners, enabling the teaching and learning process to take place more effectively and efficiently, thus creating a conducive learning environment and increasing student interest. Therefore, various learning applications are needed to convey teaching materials, one of which is Canva. This community service activity represents one of the commitments of Universitas Indraprasta PGRI, carried out

through a collaborative learning method. The evaluation results reflect the success of the program in enhancing participants' understanding of using Canva as a digital learning medium and demonstrate the effectiveness of the delivery methods and interactive approaches applied. Through this activity, teachers not only gained new knowledge but also acquired practical skills that can be directly applied in classroom teaching.



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

**How to Cite:** Sri Aswaidar, et al (2025). PKM Pembelajaran Interaktif Menggunakan Media Canva di SMP Bani Taqwa Bekasi 4(1), 2925-2934 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2068>

## PENDAHULUAN

Pendidikan saat ini banyak terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pembelajaran sudah berkembang pesat karena teknologi saat ini sudah sangat maju dibandingkan dengan dahulu, dulu pembelajaran masih menggunakan cara ceramah dan menulis yaitu guru memberikan materi lalu siswa menulis materi yang disampaikan menurut Amril Huda, dkk. (Shalikhah, 2016). Perkembangan pendidikan di dunia, yaitu tidak hanya belajar dengan menggunakan metode konvensional saja namun mencoba berbagai metode belajar dan didukung oleh media pembelajaran yang menambah efektifitas pembelajaran.

Teknologi yang berkembang membuat proses pembelajaran juga berganti. Teknologi yang berkembang saat ini yaitu AI, dengan menggunakan smartphone siswa dapat mendapatkan pembelajaran yang mudah dan guru dapat memberikan materi pembelajaran yang sudah disampaikan dengan menarik menurut Amril Huda, dkk. (Ichsan et al., 2018). Pengaruh perkembangan tersebut tampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran baik secara fisik seperti fasilitas pendidikan, dan sarana non fisik seperti pengembangan kualitas tenaga kependidikan.

SMP Bani Taqwa Kota Bekasi telah melakukan investasi signifikan dalam infrastruktur digital, dengan fasilitas seperti laboratorium komputer serta akses Wi-Fi di seluruh area sekolah. Sekolah juga telah mengadopsi Learning Management System (LMS) berupa aplikasi Kelas Pintar untuk pengelolaan tugas dan materi pembelajaran, serta aplikasi E-Book Erlangga. Namun, observasi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi ini belum optimal dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

Meskipun perangkat digital tersedia, pembelajaran di kelas masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan online yang bersifat administratif. Materi pembelajaran digital yang ada cenderung berupa file presentasi atau dokumen teks, kurang interaktif, dan kurang mampu memotivasi siswa. Guru seringkali merasa kesulitan untuk mengembangkan materi digital yang menarik dan efektif karena keterbatasan waktu dan kurangnya pelatihan yang memadai. Akibatnya, potensi teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang mendalam dan bermakna belum sepenuhnya tergal.

Terdapat kebutuhan yang jelas untuk meningkatkan interaktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran digital di SMP Bani Taqwa. Kurangnya interaktivitas dalam materi pembelajaran dapat menyebabkan penurunan motivasi belajar, kurangnya pemahaman konsep yang mendalam, dan kesulitan dalam menerapkan pengetahuan dalam konteks nyata. Hal ini terutama terlihat pada mata pelajaran yang membutuhkan visualisasi dan simulasi, seperti Sains dan Matematika.

SMP Bani Taqwa memiliki potensi dan sumber daya yang mendukung pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini. SMP Bani taqwa memiliki jumlah guru sebanyak 37 guru yang berusia antar 24 - 45 tahun dan dari total 37 guru sekitar 80% guru dapat mengoperasikan komputer dan menggunakan proyektor dalam pembelajaran. Guru SMP Bani Taqwa memiliki minat yang besar dalam bidang teknologi pembelajaran. Kepala sekolah dan pihak yayasan sekolah juga menunjukkan komitmen yang kuat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran digital.

Namun terdapat beberapa tantangan yang perlu diantisipasi. Keterbatasan waktu guru untuk mempelajari canva dan mengintegrasikannya kedalam rencana pembelajaran, serta potensi kurangnya keterampilan desain awal perlu diatasi dengan pelatihan dan pendampingan yang efektif. Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat ini akan fokus pada penyediaan pelatihan intensif dan pendampingan berkelanjutan kepada guru-guru dalam penggunaan canva, serta pengembangan sumber daya dan template desain yang siap digunakan. Dengan demikian, diharapkan pengabdian kepada masyarakat ini

dapat memberdayakan guru-guru di SMP Bani Taqwa untuk menciptakan pengalaman pembelajaran digital yang lebih menarik, interaktif, dan efektif bagi siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, tim pengabdian kepada masyarakat mengusulkan beberapa solusi yang komprehensif dan berkelanjutan untuk membantu SMP Bani Taqwa dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis TIK menggunakan Canva

## **METODE**

Metode Pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pembelajaran partisipatif dan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning). Pembelajaran Partisipatif adalah penemuan yang menggaris bawahi asosiasi pengganti penuh (Ira dan Sembiring, 2023). Sedangkan (Iwan Sopwandin et al., 2020) menjelaskan bahwa sesuatu yang menunjukkan partisipasi yang tulus dalam suatu kegiatan adalah partisipatif. Pembelajaran partisipatif dipilih agar guru SMP Bani Taqwa aktif terlibat dalam setiap tahap kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelatihan, praktik, hingga evaluasi hasil karya. Dengan demikian, program tidak hanya bersifat transfer pengetahuan satu arah, tetapi juga mendorong kolaborasi dan rasa memiliki terhadap inovasi pembelajaran yang dikembangkan.

Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek memungkinkan peserta untuk belajar secara kontekstual dan aplikatif dengan membuat media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan ini sesuai dengan prinsip pembelajaran konstruktivisme yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. kegiatan ini terdiri dari 5 tahap:

1. **Observasi:** Observasi merupakan suatu kegiatan mengamati secara cermat dan sistematis terhadap suatu objek, peristiwa, atau proses yang sedang berlangsung, dengan tujuan memperoleh data dan informasi yang akurat. Melalui observasi, peneliti atau pengamat dapat mencatat berbagai hal yang tampak di lingkungan sekitar, baik berupa perilaku, interaksi, maupun perubahan yang terjadi. Metode ini sering digunakan dalam berbagai bidang seperti pendidikan, sosial, maupun penelitian ilmiah karena dapat memberikan gambaran nyata mengenai kondisi lapangan. Hasil observasi biasanya dituangkan dalam bentuk catatan maupun laporan yang dapat digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan atau langkah selanjutnya dalam suatu kegiatan atau penelitian.
2. **Pengidentifikasian Permasalahan Mitra:** Pengidentifikasian permasalahan mitra merupakan tahapan awal yang sangat penting dalam pelaksanaan program pelatihan atau pengabdian kepada masyarakat. Proses ini dilakukan dengan menggali, menganalisis, dan merumuskan berbagai tantangan yang dihadapi oleh mitra, baik individu maupun kelompok, melalui beberapa metode seperti survei lapangan, wawancara, diskusi, serta observasi langsung. Hasil pengamatan dan interaksi tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kebutuhan, hambatan, serta potensi yang dimiliki oleh mitra. Identifikasi masalah tidak hanya mencakup aspek teknis, melainkan juga persoalan pengetahuan, keterampilan, sumber daya, serta kelembagaan yang dapat menghambat tercapainya tujuan program. Dengan pengidentifikasian yang sistematis, solusi yang akan dirancang dapat lebih tepat sasaran sesuai prioritas dan kebutuhan nyata mitra sehingga diharapkan kegiatan pelatihan atau pendampingan dapat memberikan dampak yang maksimal dan berkelanjutan.
3. **Persiapan Kegiatan:** Persiapan kegiatan merupakan tahap penting yang dilakukan sebelum pelaksanaan sebuah kegiatan, seperti sosialisasi penggunaan aplikasi Canva. Dalam proses persiapan ini, tim pelaksana melakukan beberapa langkah utama, mulai dari survei awal untuk memahami kondisi peserta dan lokasi kegiatan, hingga penyusunan materi yang relevan dengan kebutuhan target. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak terkait, seperti kepala sekolah atau instansi penerima, guna membahas teknis pelaksanaan, jumlah peserta, dan sarana-prasarana yang diperlukan. Persiapan juga melibatkan pembentukan panitia, pembagian tugas, serta pembuatan bahan presentasi dan tutorial yang akan digunakan. Seluruh tahap ini bertujuan memastikan kelancaran dan efektivitas kegiatan, sehingga tujuan utama sosialisasi dapat tercapai secara optimal.
4. **Pelaksanaan Inti Kegiatan :** Pelaksanaan inti kegiatan sosialisasi penggunaan Canva dilaksanakan melalui serangkaian aktivitas utama yang berfokus pada pemberian materi, praktik langsung, dan pendampingan peserta. Pada tahap ini, peserta mendapatkan penjelasan mengenai dasar-dasar desain grafis dan fitur-fitur utama aplikasi Canva melalui metode ceramah interaktif dan demonstrasi. Materi disampaikan secara sistematis, dimulai dengan pengenalan antarmuka Canva, cara membuat akun, hingga pemanfaatan template yang sesuai kebutuhan. Setelah pemaparan teori,

peserta diarahkan untuk melakukan praktik pembuatan desain, seperti poster, presentasi, atau media lain yang relevan dengan kegiatan mereka, dengan bimbingan dari tim pelatih. Diskusi kelompok dan sesi tanya jawab juga menjadi bagian dari pelaksanaan inti, guna memastikan setiap peserta benar-benar memahami dan mampu mengaplikasikan materi yang diberikan. Selama proses ini, pelatih aktif mendampingi, memberikan umpan balik, serta membantu peserta mengatasi kendala teknis yang muncul. Dengan demikian, pelaksanaan inti kegiatan menekankan transfer pengetahuan yang aplikatif dan meningkatkan keterampilan peserta secara langsung di bidang desain digital menggunakan Canva.

5. Evaluasi kegiatan : Sosialisasi penggunaan Canva dilakukan untuk menilai sejauh mana tujuan kegiatan telah tercapai serta untuk mengidentifikasi aspek yang dapat diperbaiki ke depannya. Evaluasi dilakukan melalui beberapa metode, antara lain dengan memberikan pertanyaan kepada peserta tentang pemahaman mereka terhadap materi serta meminta mereka mempraktikkan langsung pembuatan desain menggunakan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu mengikuti instruksi, memahami penggunaan fitur Canva, dan menunjukkan peningkatan kepercayaan diri serta kreativitas dalam mendesain media visual. Selain itu, respon positif dan antusiasme peserta selama kegiatan juga menjadi indikator tambahan keberhasilan. Namun, jika ditemukan adanya kendala atau materi yang belum sepenuhnya dipahami, maka dilakukan tindak lanjut melalui pendampingan lebih lanjut maupun pengembangan materi pada kegiatan berikutnya, sehingga efektivitas dan mutu sosialisasi dapat terus meningkat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang dicapai dari pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sesuai dengan alur yang sudah direncanakan oleh tim abdimas. Tahapannya berupa pelaksanaan kegiatan ini melalui lima tahapan yaitu pengamatan (observasi), pengidentifikasi permasalahan mitra, persiapan kegiatan (dokumentasi dan sosialisasi), pelaksanaan inti kegiatan (pendampingan) dan evaluasi kegiatan

Tahapan pengamatan (observasi) tim pengabdian kepada masyarakat. melakukan pengamatan untuk mendapatkan mitra untuk mengamati dan melaksanakan abdimas mitra mana yang dapat bekerjasama dengan tim untuk melaksanakan abdimas, mitra yang bersedia menjadi bagian observasi adalah SMP Bani Taqwa Kota Bekasi. Bapak Yusuf Maulana A.B, M.Pd meminta kepada tim abdimas untuk melaksanakan kegiatan Seminar.



Gambar 1. Tempat Mitra Abdimas

Tahap kedua merupakan proses identifikasi permasalahan mitra yang dilakukan melalui observasi terhadap isu-isu yang dihadapi guru di SMP Bani Taqwa Kota Bekasi. Dalam tahap ini, guru berupaya menggali kebutuhan yang berkaitan dengan kewajiban profesional mereka, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk menunjang efektivitas pembelajaran di kelas.

Tahapan yang ketiga yaitu persiapan kegiatan (dokumentasi dan sosialisasi), tahapan ini tim abdimas mendokumentasikan dan sosialisasi secara langsung datang kemitra sebelum melaksanakan kegiatan inti abdimas. Tim abdimas diterima dengan baik oleh perwakilan guru di SMP Bani Taqwa Kota Bekasi. Tim sosialisasi membahas beberapa persiapan kegiatan bersama mitra agar rowndown acara dan pelaksanaan inti dapat dilaksanakan sesuai dengan tujuan dan target abdimas.



Gambar 2. Diskusi Kebutuhan Mitra

Tahapan keempat merupakan pelaksanaan inti kegiatan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas), yang berupa pendampingan pembuatan media pembelajaran kreatif dan inovatif bagi guru-guru SMP Bani Taqwa Kota Bekasi. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring pada hari Senin, 30 Juni 2025, melalui platform virtual. Kegiatan dibuka dengan sambutan dari Dosen Pembimbing Abdimas, yaitu Bapak Dr. Didi Zainuddin, yang menyampaikan apresiasi kepada pihak sekolah atas kolaborasi dan antusiasme dalam kegiatan ini. Beliau juga menekankan pentingnya peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran abad 21. Selanjutnya, sambutan disampaikan oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMP Bani Taqwa, Bapak Grandi Grahaditama, S.Pd, yang mewakili Kepala Sekolah SMP Bani Taqwa Kota Bekasi, Bapak M. Yusuf Maulana, AB, M.Pd, yang berhalangan hadir. Dalam sambutannya, Bapak Grandi menyampaikan dukungan penuh sekolah terhadap kegiatan Abdimas ini dan harapan agar pelatihan ini dapat meningkatkan kualitas media pembelajaran guru.



Gambar 3. Sambutan dari Dosen Pembimbing Dr. Didi Zainuddin

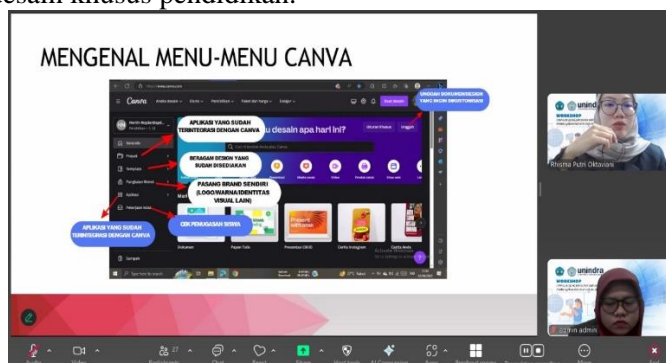


Gambar 4. Sambutan dari Waka Kurikulum Bapak Grandi Grahaditama, S.Pd

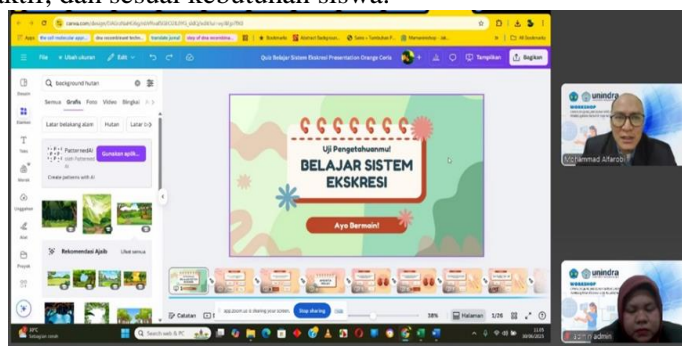
Kegiatan pendampingan dalam program Abdimas ini diawali dengan pelaksanaan pretest yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman awal peserta terkait penggunaan media pembelajaran digital. Pretest ini dilakukan secara interaktif menggunakan aplikasi Wayground dan dipandu oleh Widy Dwi Lestari, S.Pd. Setelah pelaksanaan pretest, kegiatan dilanjutkan dengan dua pembahasan utama yang difokuskan pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif.

Pembahasan pertama berisi materi pengenalan aplikasi Canva serta fitur-fiturnya, yang disampaikan oleh Laila Eka Rahmantika, S.Pd. dan Rhisma Putri, S.Pd. Materi ini mencakup

penggunaan Canva untuk membuat presentasi interaktif serta berbagai media visual pembelajaran lainnya yang relevan dengan kebutuhan guru di kelas. Peserta juga diperkenalkan pada fitur Canva for Education, termasuk cara membuat dan mengakses akun edukasi secara gratis, yang menyediakan ribuan template dan elemen desain khusus pendidikan.



Gambar 5. Risma Putri Oktaviani, S.Pd dan Laila Eka Rahmantika, S. Pd. menjelaskan materi webinar Pembahasan kedua merupakan sesi pendampingan praktik langsung, yang dipandu oleh Muhammad Alfarobi, S.Pd. Dalam sesi ini, para guru diarahkan untuk mencoba langsung membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva, disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Pendekatan praktik ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan aplikatif yang dapat langsung digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar secara menarik, interaktif, dan sesuai kebutuhan siswa.



Gambar 6. Mohammad Alfarobi, S.Pd mempraktikkan pembuatan media belajar melalui Canva

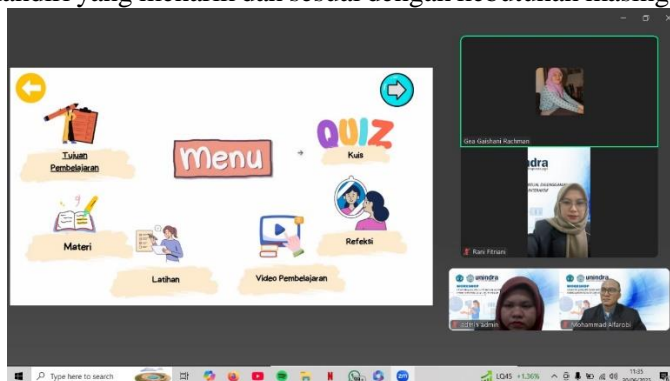
Pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam dunia pendidikan menjadi salah satu kunci untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, guru dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi ajar. Salah satu bentuk penerapan IPTEK yang kini banyak digunakan adalah pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang sangat mudah diakses dan digunakan, bahkan oleh pemula sekalipun. Aplikasi ini menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan untuk membuat presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, hingga lembar kerja siswa. Melalui tampilan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur drag-and-drop yang intuitif, guru dapat dengan cepat menyusun materi pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan interaktif.

Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memberikan berbagai keuntungan. Salah satunya adalah kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual dan menarik, sehingga siswa lebih mudah memahami konsep yang disampaikan. Kombinasi warna, ikon, ilustrasi, serta animasi ringan dapat memperkuat daya tarik materi ajar. Selain itu, Canva juga memungkinkan integrasi elemen multimedia seperti audio dan video, yang membuat konten menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan.

Penerapan Canva dalam pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan media yang lebih atraktif dan interaktif, siswa cenderung lebih fokus dan antusias saat mengikuti pembelajaran. Mereka tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga dapat terlibat aktif dalam proses belajar. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa bahkan dapat diberi tugas untuk membuat presentasi atau poster dengan Canva, yang sekaligus melatih kemampuan berpikir kreatif, kerjasama, dan literasi digital.

Sebagai bentuk nyata dari penerapan IPTEK ini, bapak ibu guru di SMP Bani Taqwa Kota Bekasi telah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Melalui pelatihan tersebut, para guru tidak hanya memahami konsep dasar desain pembelajaran digital, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung. Hasilnya, mereka kini telah mampu membuat berbagai jenis media pembelajaran mandiri yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing mata pelajaran.



Gambar 7. Salah satu guru mempresentasikan hasil pembuatan media pembelajaran

Kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pelatihan yang tepat, guru dapat menguasai teknologi secara praktis dan menerapkannya dalam proses pembelajaran sehari-hari. Media pembelajaran hasil karya para guru SMP Bani Taqwa telah digunakan dalam kelas, dan siswa menunjukkan tanggapan yang lebih positif terhadap materi yang disajikan. Hal ini menjadi bukti bahwa integrasi IPTEK dalam pendidikan, khususnya melalui penggunaan Canva, mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendorong partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterampilan digital, kreativitas, dan fleksibilitas dalam proses mengajar dan belajar.

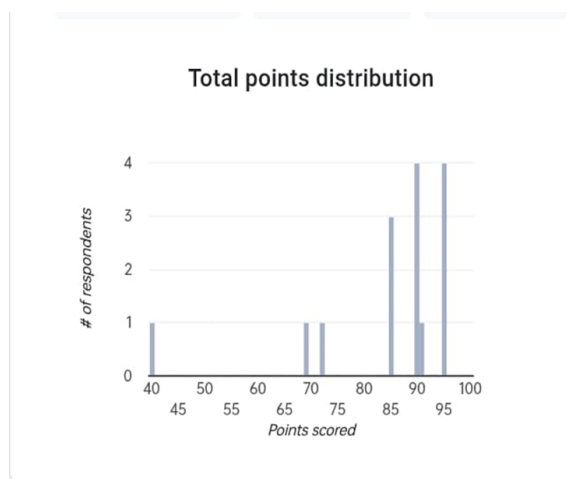
Tahapan kelima dalam kegiatan Abdimas adalah evaluasi, yang bertujuan untuk menilai tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti rangkaian materi pelatihan. Evaluasi ini dilakukan melalui post-test yang dikerjakan secara daring menggunakan Google Form di pandu oleh Sri Aswaidar Miza, S.Pd segera setelah kegiatan webinar berakhir.

Akurasi Pertanyaan	Average Time per Question (hh:mm:ss)	Benar	Belum dinilai	Sebagian benar	Salah	Belum Dinilai	Tidak dijawab
95%	00:00:07	18	0	0	0	0	1
79%	00:00:08	15	0	0	1	0	3
89%	00:00:12	17	0	0	0	0	2
68%	00:00:13	13	0	0	3	0	3
84%	00:00:12	16	0	0	0	0	3
53%	00:00:13	10	0	0	8	0	1
63%	00:00:13	12	0	0	4	0	3
84%	00:00:10	16	0	0	0	0	3
84%	00:00:13	16	0	0	0	0	3
84%	00:00:08	16	0	0	0	0	3
84%	00:00:10	16	0	0	1	0	2
53%	00:00:10	10	0	0	6	0	3
68%	00:00:15	13	0	0	3	0	3

Gambar 8. Hasil pretest Bapak/Ibu guru

Berdasarkan hasil pretest yang dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan, diperoleh gambaran umum mengenai tingkat pemahaman awal peserta terhadap penggunaan platform Canva dalam pembelajaran. Pretest terdiri dari lima butir soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman peserta terhadap manfaat, jenis materi, efisiensi penggunaan, fitur kolaboratif, serta dukungan visual Canva dalam kegiatan mengajar. Hasil menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki tingkat pemahaman awal yang cukup baik, dengan tingkat akurasi jawaban berkisar antara 68% hingga 95%. Soal pertama

mencatatkan tingkat akurasi tertinggi sebesar 95%, mengindikasikan bahwa peserta telah memahami manfaat utama Canva dalam mendesain materi ajar yang menarik. Namun, pada soal keempat yang berfokus pada fitur kolaboratif Canva, tingkat akurasi hanya mencapai 68%, menandakan bahwa aspek ini masih perlu mendapat perhatian lebih dalam sesi pelatihan. Rata-rata waktu yang dibutuhkan peserta dalam menjawab setiap soal berada pada rentang 7 hingga 13 detik, menunjukkan respons yang cepat dan lancar. Secara keseluruhan, hasil pretest ini memberikan dasar bagi pemetaan materi pelatihan secara lebih tepat sasaran, terutama untuk memperkuat pemahaman pada fitur-fitur yang masih belum sepenuhnya dikuasai oleh peserta.



Gambar 9. Diagram Batang Hasil Post-test

Hasil post-test menunjukkan capaian yang sangat baik. Dari total 15 responden, diperoleh nilai rata-rata sebesar 84,47 dari skala 100, dengan nilai median mencapai 90 poin. Rentang nilai peserta berada antara 40 hingga 95 poin. Sebagian besar peserta berhasil memperoleh nilai tinggi, khususnya pada rentang 85–95 poin, yang mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan Abdimas dapat dipahami dengan baik oleh mayoritas peserta. Hanya terdapat satu peserta yang memperoleh nilai jauh di bawah rata-rata, yaitu 40 poin, yang kemungkinan disebabkan oleh kendala teknis atau kurangnya fokus saat mengerjakan post-test.

Maka dapat disimpulkan bahwa hasil pretest menunjukkan bahwa peserta memiliki pemahaman awal yang cukup baik mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran, dengan tingkat akurasi jawaban berkisar antara 68% hingga 95% untuk lima butir soal pilihan ganda. Peserta tampak cepat dan yakin dalam menjawab, dengan waktu rata-rata per soal antara 7 hingga 13 detik. Meski demikian, masih terdapat kelemahan pada pemahaman fitur kolaboratif Canva, yang tercermin dari akurasi terendah sebesar 68% pada salah satu soal.

Sementara itu, hasil post-test memperlihatkan peningkatan signifikan dalam penguasaan materi. Dari 15 responden, nilai rata-rata yang dicapai adalah 84,47 dari skala 100, dengan nilai median 90 dan rentang nilai antara 40 hingga 95. Mayoritas peserta memperoleh skor tinggi, khususnya pada kisaran 85–95, yang menunjukkan bahwa penyampaian materi selama pelatihan berlangsung efektif dan dapat dipahami dengan baik. Hanya satu peserta yang mendapat nilai jauh di bawah rata-rata, diduga akibat kendala teknis atau kurang fokus saat mengikuti evaluasi.

Secara keseluruhan, perbandingan ini menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan, yang menandakan bahwa tujuan utama dari program abdimas telah tercapai dengan baik.

Kegiatan Webinar "Canva di Ujung Jari: Dunia Virtual dalam Genggaman, Pembelajaran Inovatif dan Kreatif" dilaksanakan dengan lancar dan sesuai dengan target yang telah ditetapkan oleh tim penelitian. Webinar ini dirancang untuk memberikan pendampingan kepada guru dalam mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif menggunakan aplikasi Canva. Sebanyak 15 guru dari SMP Bani Taqwa berpartisipasi dalam kegiatan ini dengan penuh antusias. Para peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, terutama dalam mengenal fitur-fitur Canva for Education dan praktik langsung dalam membuat media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan di kelas. Melalui kegiatan ini, diharapkan

guru mampu menerapkan keterampilan desain digital secara mandiri dan berkelanjutan dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini mencerminkan keberhasilan kegiatan Abdimas dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital, serta menunjukkan efektivitas metode penyampaian dan pendekatan interaktif yang digunakan. Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk melakukan identifikasi terhadap peserta dengan hasil rendah, guna memberikan dukungan tambahan atau penguatan materi jika diperlukan.

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Abdimas) dengan tema “Canva di Ujung Jari: Dunia Virtual dalam Genggaman, Pembelajaran Inovatif dan Kreatif” telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran digital. Partisipasi aktif dari 15 guru SMP Bani Taqwa serta hasil post-test yang tinggi menunjukkan bahwa materi yang disampaikan efektif dan mudah dipahami. Melalui kegiatan ini, para guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Diharapkan hasil kegiatan ini dapat mendorong guru menjadi lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan.

Diharapkan para guru dapat terus menerapkan Canva sebagai media pembelajaran digital dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pendampingan lanjutan sebaiknya dilakukan untuk memperdalam pemahaman dan mengatasi kendala teknis. Kegiatan serupa juga disarankan untuk diperluas cakupannya agar manfaatnya dirasakan lebih luas. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah sangat diperlukan agar inovasi pembelajaran digital dapat berkelanjutan dan berdampak positif bagi proses pembelajaran.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, kami sampaikan apresiasi kepada Kepala Sekolah, dan seluruh dewan guru beserta staf SMP Bani Taqwa Bekasi yang telah memberikan dukungan, kerja sama, dan antusiasme selama pelaksanaan kegiatan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pihak institusi/lembaga yang telah memberikan fasilitas dan dukungan dalam bentuk moral maupun material sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang nyata bagi sekolah dan masyarakat sekitar, serta menjadi kontribusi positif dalam pengembangan pendidikan yang lebih baik.

## REFERENSI

- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Ira, S., & Sembiring, H. (2023). Pengimplementasian Metode Partisipatori dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Qur'an Hadits Kelas IX di Mts Muhammadiyah 15 Medan. *Jurnal Jimpai*, 3(1), 48–54.
- Iwan Sopwandin, Irawati Dewi, & Muhibbin Syah. (2020). Manajemen Partisipatif Dalam Pengembangan Budaya Religius Peserta Didik. *Manajemen Pendidikan Islam Al-Idarah*, 5(2), 67–74.
- Mudinillah, A. (2019). Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Pelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Penelitian IPTEKS*, 4(2), 248–258.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Permatasari, I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Proseding Didaktis: Seminar Nasional....1,523–533*. <http://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/view/2397%0Ahttp://proceedings.upi.edu/index.php/semnaspendas/article/download/2397/2219>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>

Shalikhah, N. D. (2016). Cakrawala, Vol. XI, No. 1, Juni 2016 101. Pemanfaatan Aplikasi Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran Interaktif, XI(1), 101–115. google scholar Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022).