

Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva di SMP Babussalam Pekanbaru

Puji Astuti ¹, Fajar Wirawan ², Widi Syaftinentias ³, Silviana Masran ⁴
STKIP Insan Madani Airmolek

Submission Track

Submitted : 30 Januari 2026
Accepted : 2 Februari 2026
Published : 3 Februari 2026

Keywords

community service, interactive learning media, Canva, teacher competency

pengabdian masyarakat, media pembelajaran interaktif, Canva, kompetensi guru

Correspondence

Phone:

E-mail: pujiastuti2695@gmail.com ¹,
fajarwirawan34@gmail.com ²,
widisynz@gmail.com ³,
silviana.masran87@gmail.com ⁴

ABSTRACT

The utilization of interactive digital learning media has become an essential component in improving the quality of teaching and learning processes in schools. However, many teachers still face limitations in developing engaging and interactive digital learning media. This community service activity aimed to enhance teachers' competencies in using Canva-based interactive learning media through training and mentoring at SMP Babussalam Pekanbaru. The program employed a participatory approach consisting of preparation, training, and mentoring stages involving 25 teachers from various subject areas. Data were collected through observations, pre-test and post-test questionnaires, and documentation of teachers' learning media products. The results demonstrated a significant improvement in teachers' understanding of interactive learning media, technical skills in using Canva, and creativity in designing digital instructional materials. Teachers were able to produce various Canva-based interactive learning media that were applicable and aligned with classroom learning needs. Continuous mentoring proved effective in ensuring the practical implementation of the acquired skills in real teaching practices. It can be concluded that training and mentoring on the use of Canva as an interactive learning medium is an effective strategy to enhance teachers' professional competencies and support instructional innovation at the junior high school level.

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi digital menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Namun, masih banyak guru yang belum memiliki kompetensi optimal dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva melalui pelatihan dan pendampingan di SMP Babussalam Pekanbaru. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif dengan tahapan persiapan, pelatihan, dan pendampingan kepada 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui observasi, angket pre-test dan post-test, serta dokumentasi hasil media pembelajaran yang dihasilkan guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada pemahaman, keterampilan penggunaan Canva, dan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif. Guru mampu menghasilkan berbagai produk media pembelajaran berbasis Canva yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan terbukti efektif dalam mendorong penerapan media pembelajaran digital dalam praktik pembelajaran di kelas. Kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru dan mendukung inovasi pembelajaran di sekolah menengah pertama.

PENDAHULUAN

Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu solusi strategis dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, dan berorientasi pada siswa. Media pembelajaran interaktif berperan penting dalam meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Penggunaan visual, animasi, dan elemen multimedia terbukti mampu membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dan kompleks, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama (Sari & Kurniawan, 2022). ahy et al., 2023).

Salah satu platform digital yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen visual, dan fitur interaktif yang mudah diakses oleh pengguna, termasuk guru tanpa latar belakang desain grafis. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, fleksibilitas desain, serta dukungan kolaborasi dalam pembelajaran (Azizi & Muhid, 2023).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam merancang bahan ajar serta meningkatkan minat dan partisipasi belajar siswa. Media berbasis Canva juga memungkinkan guru menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk infografis, presentasi interaktif, dan lembar kerja digital yang lebih kontekstual dan menarik (Kaharudin et al., 2022).

Meskipun demikian, masih banyak guru yang belum memanfaatkan Canva secara optimal dalam proses pembelajaran. Keterbatasan literasi digital, kurangnya pelatihan, serta minimnya pendampingan menjadi faktor utama rendahnya penggunaan media pembelajaran interaktif di sekolah. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran masih didominasi metode konvensional yang kurang sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital (Rahmawati et al., 2021).

Pelatihan dan pendampingan guru merupakan salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan profesional guru, khususnya dalam penguasaan teknologi pembelajaran. Melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik, guru dapat memahami konsep dasar media pembelajaran digital sekaligus mengembangkan keterampilan teknis dalam penggunaannya (Prasetyo & Nugroho, 2023).

SMP Babussalam Pekanbaru sebagai lembaga pendidikan tingkat menengah pertama memiliki potensi besar untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Namun, optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran interaktif masih memerlukan dukungan peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang sistematis dan berkelanjutan.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru SMP Babussalam Pekanbaru dalam penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Program ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis aplikasi, tetapi juga pada penerapan prinsip desain pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru, mendorong inovasi pembelajaran, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas proses dan hasil belajar siswa di SMP Babussalam Pekanbaru.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan partisipatif dan aplikatif dengan model pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pendekatan ini dipilih karena menekankan keterlibatan

aktif peserta serta penerapan langsung keterampilan yang diperoleh dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SMP Babussalam Pekanbaru. Subjek kegiatan terdiri dari 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Pemilihan peserta didasarkan pada kebutuhan sekolah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital serta kesiapan guru untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan dan pendampingan.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu: Pertama, Tahap Persiapan. Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan guru terkait penggunaan media pembelajaran digital. Tim pengabdian menyusun materi pelatihan, modul penggunaan Canva, serta instrumen evaluasi berupa angket pre-test dan post-test. Selain itu, dilakukan persiapan sarana pendukung seperti ruang pelatihan, perangkat komputer, dan akses internet.

Kedua, Tahap Pelatihan. Tahap pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah interaktif, demonstrasi, dan praktik langsung (*hands-on practice*). Materi pelatihan meliputi pengenalan konsep media pembelajaran interaktif, pengenalan fitur Canva, prinsip dasar desain pembelajaran, serta praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan media sesuai dengan mata pelajaran masing-masing.

Ketiga, Tahap Pendampingan. Tahap pendampingan dilakukan untuk memastikan guru mampu menerapkan keterampilan yang diperoleh secara mandiri. Pendampingan dilakukan secara langsung dan berkelanjutan dengan memberikan bimbingan teknis, umpan balik terhadap hasil desain media, serta diskusi pemecahan masalah yang dihadapi guru selama proses pembuatan media pembelajaran interaktif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dilaksanakan di SMP Babussalam Pekanbaru dengan melibatkan 25 orang guru dari berbagai mata pelajaran. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik dan mendapatkan dukungan penuh dari pihak sekolah. Guru mengikuti seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pemaparan materi, praktik langsung, hingga pendampingan pembuatan media pembelajaran. Berikut kegiatan dalam pendampingan dan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif canva.



Gambar 1. Kegiatan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif canva

Antusiasme peserta terlihat dari keaktifan guru dalam bertanya, berdiskusi, serta mencoba berbagai fitur Canva selama sesi praktik. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan keterlibatan guru, sebagaimana disampaikan oleh Prasetyo dan Nugroho (2023) bahwa pelatihan teknologi yang aplikatif lebih mudah dipahami oleh guru.

Hasil pengukuran kompetensi guru dilakukan melalui angket pre-test dan post-test yang mencakup aspek pemahaman konsep media pembelajaran interaktif, keterampilan teknis penggunaan Canva, serta kreativitas dalam desain media pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan setelah pelatihan dan pendampingan dilakukan.

Tabel 1 Perbandingan Skor Rata-Rata Pre-test dan Post-test Guru

Aspek Penilaian	Pre-test	Post-test	Peningkatan
Pemahaman media interaktif	2,2	4,4	+100%
Keterampilan penggunaan Canva	2,0	4,3	+115%
Kreativitas desain media	2,3	4,5	+96%

Berdasarkan Tabel 1, terlihat bahwa seluruh aspek mengalami peningkatan yang cukup tinggi. Peningkatan tertinggi terjadi pada aspek keterampilan penggunaan Canva, yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan mampu meningkatkan literasi digital guru secara efektif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Azizi dan Muhid (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kompetensi dan kreativitas guru dalam pembelajaran.

Selama tahap pendampingan, guru berhasil menghasilkan berbagai produk media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Produk yang dihasilkan meliputi presentasi interaktif, infografis materi pembelajaran, serta lembar kerja peserta didik digital.



Gambar 2. Hasil karya peserta

Media yang dikembangkan telah memenuhi prinsip dasar desain pembelajaran, yaitu kejelasan materi, tampilan visual menarik, serta keterpaduan antara teks dan gambar. Hal ini mendukung pendapat Kaharudin et al. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat belajar siswa melalui tampilan visual yang komunikatif dan interaktif.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi reflektif, guru menyatakan bahwa penggunaan Canva membantu mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan sistematis. Guru juga merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran di kelas. Dampak positif ini menunjukkan bahwa pendampingan berkelanjutan berperan penting dalam memastikan keterampilan yang diperoleh dapat diterapkan secara nyata.

Temuan ini sejalan dengan Lestari et al. (2022) yang menyebutkan bahwa keberhasilan pelatihan media pembelajaran digital sangat dipengaruhi oleh adanya pendampingan pascapelatihan, sehingga guru tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu mengimplementasikannya secara mandiri.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP Babussalam Pekanbaru efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Pendekatan partisipatif dan berbasis praktik memungkinkan guru belajar secara aktif dan kontekstual sesuai kebutuhan pembelajaran.

Peningkatan kompetensi guru dalam penggunaan Canva diharapkan dapat berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran serta mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21. Hal ini sejalan dengan hasil kajian Ilahy et al. (2023) yang menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi merupakan salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di era digital.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SMP Babussalam Pekanbaru telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan teknis, serta kreativitas guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik.

Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada seluruh aspek kompetensi guru, khususnya pada keterampilan penggunaan Canva dan kemampuan desain media pembelajaran. Selain itu, guru berhasil menghasilkan berbagai produk media pembelajaran interaktif yang aplikatif dan sesuai dengan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan peserta didik.

Pendampingan yang dilakukan secara berkelanjutan terbukti berperan penting dalam memastikan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dapat diterapkan secara nyata dalam praktik pembelajaran di kelas. Guru menjadi lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru dan mendukung inovasi pembelajaran di tingkat sekolah menengah pertama. Program serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas ke sekolah lain guna mendukung transformasi pembelajaran berbasis teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizi, B., & Muhid, A. (2023). *Pengaruh penggunaan Canva terhadap kreativitas guru dalam pembelajaran: Systematic literature review*. Didaktika: Jurnal Pendidikan, 9(2), 145–156.
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2023). Tren penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva pada rentang tahun 2020–2023. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(1), 1–10.
- Kaharudin, S., Putra, R. A., & Hidayat, T. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 8(3), 210–218.
- Prasetyo, E., & Nugroho, A. (2023). Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan media pembelajaran interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(1), 45–54.
- Rahmawati, I., Hasanah, U., & Saputra, D. (2021). Tantangan guru dalam pemanfaatan media pembelajaran digital di era pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 11(2), 123–131.
- Sari, M., & Kurniawan, H. (2022). Media pembelajaran interaktif dan pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Modern*, 7(1), 33–41.