

PENELITIAN ASLI**PENINGKATAN KREATIVITAS GURU MTS. AL HIJRAH NU MEDAN MELALUI PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

Amir Saleh¹, Muhammad Riki Atsauri², Fadhillah Azmi^{3*}, Nanda Novita⁴, Mega Puspita Sari⁵

^{1,2}*Program Studi Teknik Komputer, Politeknik Negeri Medan, Medan, Indonesia*

³*Program Studi Teknik Elektro, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia*

⁴*Program Studi Teknik Informatika, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia*

⁵*Program Studi Teknik Sipil, Universitas Medan Area, Medan, Indonesia*

Info Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 15 Juni 2025

Direvisi: 20 Juni 2025

Diterima: 28 Juni 2025

Diterbitkan: 09 Juli 2025

Kata kunci: Transformasi Digital, Media Pembelajaran, Canva, Peningkatan Keterampilan, dan Pembelajaran Berbasis Teknologi

Penulis Korespondensi:

Fadhillah Azmi

Email: azmi.fadhillah007@gmail.com

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mampu merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pelatihan dilaksanakan di MTs Al Hijrah NU Medan, diikuti oleh 15 guru dari berbagai mata pelajaran. Metode pelatihan meliputi pemberian materi teori tentang prinsip desain pembelajaran, demonstrasi penggunaan Canva, praktik langsung membuat media, serta presentasi dan evaluasi hasil karya peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 82% peserta mengalami peningkatan kreativitas dan keterampilan dalam merancang media pembelajaran setelah pelatihan. Sebagian besar guru mampu menghasilkan media interaktif seperti poster, infografis, dan presentasi digital dengan tampilan visual yang menarik dan konten yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Respon peserta terhadap pelatihan juga sangat positif, dengan 92% menyatakan bahwa pelatihan ini relevan dan bermanfaat untuk diterapkan dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini memberikan kontribusi nyata dalam membangun kapasitas guru menuju pembelajaran berbasis teknologi yang lebih kreatif dan inovatif.



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya hanya mengandalkan teks dan gambar statis kini berkembang menjadi lebih interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Perubahan ini sejalan dengan konsep *Technology-Enhanced Learning* (TEL) yang menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar (Kyza, 2023). TEL memberikan fleksibilitas dan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, serta meningkatkan motivasi dan hasil belajar secara keseluruhan (Lu et al., 2025).

Seiring dengan transformasi ini, peran guru turut mengalami pergeseran. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator dan perancang pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kebutuhan generasi digital (Kaharuddin et al., 2024). Namun, di lapangan masih ditemukan banyak guru yang mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, khususnya dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru adalah rendahnya keterampilan dalam desain digital dan kurangnya pelatihan praktis yang mendukung pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi (Prasetyaningrum et al., 2025).

Di sisi lain, siswa generasi digital cenderung lebih responsif terhadap konten visual dan interaktif. Pembelajaran yang hanya berbasis teks cenderung membuat siswa cepat kehilangan fokus, sementara pendekatan visual seperti infografis, animasi, dan video dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan (Damanik, 2025). Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan pendekatan desain visual secara efektif.

Salah satu solusi praktis yang dapat digunakan oleh guru adalah Canva. Canva merupakan *platform* desain grafis daring yang menyediakan berbagai *template*, ikon, ilustrasi, dan fitur intuitif yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaannya dan tidak memerlukan keterampilan desain profesional, sehingga sangat cocok digunakan oleh pendidik (Tullah et al., 2024). Selain itu, Canva juga mendukung kolaborasi antarguru dalam membuat materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif (Ristiana et al., 2022).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas guru maupun keterlibatan siswa. Yulianti & Mahpudin (2024) dalam penelitiannya menyatakan bahwa pemanfaatan Canva berjalan dengan baik, memudahkan guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang praktis, menarik, dan meningkatkan kreativitas serta pemahaman materi (Yulianti & Mahpudin, 2024). Sementara itu, pengaruh pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa SDN Kanreapia Kabupaten Gowa (Inliati et al., 2024).

Berdasarkan latar belakang dan temuan kegiatan, pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti menjadi sarana strategis dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologis guru. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis yang memungkinkan guru merancang materi ajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif sesuai dengan karakteristik siswa *digital-native*. Selain itu, pelatihan ini turut

membangun kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menjadi langkah awal yang penting dalam membentuk ekosistem pembelajaran digital yang lebih adaptif dan inovatif di lingkungan sekolah. Dengan memperkuat kompetensi digital pendidik, pelatihan ini turut mempersiapkan guru untuk menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 dan mendukung transformasi pembelajaran yang berorientasi pada teknologi dan kebutuhan peserta didik masa kini.

Solusi Permasalahan Mitra

Untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra dalam meningkatkan keterampilan desain grafis, peningkatan pemahaman tentang media pembelajaran interaktif, serta peningkatan literasi teknologi, diperlukan pendekatan pelatihan yang sistematis dan berbasis kebutuhan. Salah satu solusi utama yang ditawarkan adalah pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan karakteristik siswa abad ke-21.

Canva dipilih karena memiliki antarmuka yang mudah digunakan dan menyediakan berbagai fitur desain seperti template, ikon, ilustrasi, serta opsi kolaboratif yang dapat membantu guru merancang media pembelajaran tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Yanuarti et al., 2024). Platform ini telah terbukti memberikan dampak positif signifikan terhadap kreativitas dan motivasi belajar siswa (Nurindah et al., 2024).

Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga mencakup pemahaman prinsip-prinsip desain pembelajaran interaktif, seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan elemen visual yang mendukung keterlibatan kognitif siswa. Hal ini penting karena media visual yang dirancang dengan prinsip pedagogis yang tepat terbukti dapat meningkatkan perhatian, partisipasi, dan pemahaman siswa.

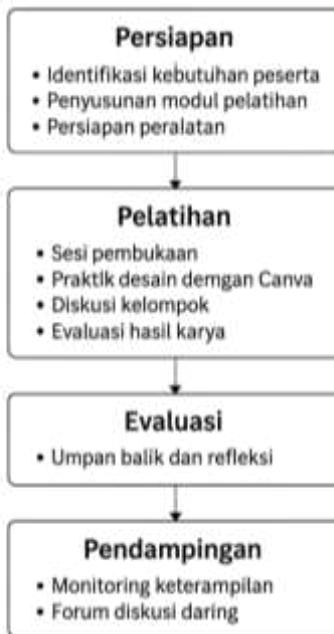
Selain peningkatan keterampilan desain, pelatihan ini juga diarahkan untuk memperkuat literasi teknologi guru, yang menjadi salah satu kompetensi penting dalam menghadapi tantangan pendidikan berbasis digital. Literasi teknologi mencakup kemampuan memilih, mengoperasikan, dan mengevaluasi alat bantu digital untuk kegiatan pembelajaran yang efektif (Syafa et al., 2024).

Agar dampak pelatihan dapat berkelanjutan, program ini dilengkapi dengan evaluasi hasil karya, umpan balik, dan pendampingan pascapelatihan. Strategi ini bertujuan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh peserta benar-benar diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas, serta mendorong terbentuknya ekosistem pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dengan pendekatan menyeluruh tersebut, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga mendorong perubahan budaya pembelajaran yang lebih modern dan responsif terhadap kebutuhan siswa generasi digital.

2. Metode

Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan judul "*Peningkatan Kreativitas Guru MTs. Al Hijrah NU Medan melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva*", dirancang untuk memberikan solusi yang tepat dan efektif terhadap permasalahan mitra. Metode ini mencakup beberapa tahapan utama, yaitu desain pelaksanaan pengabdian, jenis dan sumber data, teknis pelaksanaan kegiatan, serta evaluasi terhadap hasil pelatihan. Gambar 1 merupakan uraian tahapan pelaksanaan pelatihan secara lengkap, mulai dari persiapan hingga evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Desain Pelaksanaan Kegiatan

Desain pelaksanaan pengabdian ini menggunakan pendekatan *Training and Workshop Model*, di mana peserta tidak hanya menerima materi teori, tetapi juga terlibat langsung dalam praktik pembuatan media pembelajaran interaktif. Pendekatan ini dipilih karena lebih efektif dalam meningkatkan kompetensi teknis dan keterampilan praktis guru dalam penggunaan teknologi.

Pelatihan berbasis praktik ini telah terbukti memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan teknologi dan kreativitas guru, terutama dalam konteks pembelajaran digital (Hadiyanti et al., 2025). Selain itu, pelatihan berbasis praktik kolaboratif juga meningkatkan kepercayaan diri peserta dan memperkuat literasi teknologi (Murwaningtyas et al., 2025). Pelatihan ini dirancang untuk memperkuat keterampilan desain grafis, literasi teknologi, serta kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran berbasis teknologi interaktif dan menarik.

2. Jenis dan Sumber Data

Data yang digunakan dalam kegiatan ini mencakup:

- **Data Primer:** Hasil observasi langsung terhadap kebutuhan guru, tingkat keterampilan desain grafis sebelum pelatihan, dan evaluasi hasil karya peserta.
- **Data Sekunder:** Studi literatur, jurnal penelitian, dan panduan penggunaan Canva yang relevan untuk mendukung materi pelatihan.
- **Feedback Peserta:** Survei kepuasan peserta dan refleksi terhadap hasil pelatihan untuk mengukur keberhasilan program serta potensi peningkatan keterampilan jangka panjang.

3. Teknik Pelaksanaan PKM

Pelaksanaan pengabdian ini dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Persiapan Kegiatan

1. Identifikasi kebutuhan peserta melalui kuesioner pra-pelatihan untuk menentukan tingkat pemahaman awal.
2. Penyusunan modul pelatihan berbasis Canva, termasuk panduan penggunaan

- template, pemilihan elemen grafis, dan teknik desain interaktif.
3. Persiapan peralatan dan perangkat lunak yang diperlukan, termasuk akses ke platform Canva, laptop, dan koneksi internet.

b. Pelaksanaan Pelatihan

1. **Sesi Pembukaan:** Pengenalan konsep dasar desain grafis dan pentingnya media pembelajaran interaktif dalam pendidikan digital.
2. **Praktik Desain:** Sesi praktik langsung pembuatan poster, infografis, video, dan presentasi menggunakan Canva.
3. **Diskusi Kelompok:** Sharing pengalaman dan tantangan dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
4. **Evaluasi Hasil Karya:** Penilaian hasil desain peserta berdasarkan kreativitas, kualitas visual, dan relevansi dengan materi pembelajaran.

c. Evaluasi dan Pendampingan Lanjutan

1. Monitoring perkembangan keterampilan peserta pasca pelatihan.
2. Penyediaan forum diskusi daring untuk mendukung komunikasi berkelanjutan antar peserta dan tim pelatih.
3. Umpan balik berkala untuk memperkuat pemahaman dan aplikasi keterampilan yang telah diperoleh.

4. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis Canva, dilakukan pengumpulan data menggunakan kombinasi metode kuantitatif dan kualitatif. Teknik pertama yang digunakan adalah observasi langsung selama pelaksanaan pelatihan. Tim pelaksana mengamati keterlibatan peserta, cara mereka berinteraksi dengan materi, serta proses pembuatan media pembelajaran digital. Selain itu, hasil karya peserta seperti poster, infografis, dan presentasi digital dianalisis untuk menilai kreativitas, kejelasan pesan, dan kesesuaian dengan prinsip desain pembelajaran.

Teknik kedua adalah kuesioner pre dan post-pelatihan, yang diberikan kepada seluruh peserta. Kuesioner ini dirancang untuk mengukur perubahan persepsi dan keterampilan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Instrumen mencakup aspek literasi teknologi, pemahaman prinsip desain, serta kepercayaan diri dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

Selain itu, dilakukan juga survei kepuasan peserta pada akhir kegiatan sebagai bentuk evaluasi umpan balik. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi peserta terkait relevansi materi, kualitas penyampaian, manfaat pelatihan terhadap tugas mengajar, serta harapan terhadap kegiatan lanjutan. Hasil survei ini menjadi dasar untuk menilai keberhasilan pelatihan dan menentukan kebutuhan pendampingan pascapelatihan.

5. Teknik Analisis

Analisis data dalam kegiatan pelatihan ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif, guna memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru.

1. Analisis Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif digunakan untuk menganalisis data dari:

- Kuesioner pre-test dan post-test (mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan),
- Survei kepuasan peserta (mengukur respon dan evaluasi pelatihan).

Data dianalisis menggunakan rumus persentase capaian, dengan persamaan sebagai berikut (Bannang et al., 2023):

$$\text{Persentase Capaian} = \frac{\text{Jumlah Skor Maksimal}}{\text{Jumlah Skor Diperoleh}} \times 100\%$$

Selain itu, *n-Gain Score* juga dapat digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan secara lebih akurat, dengan rumus (Fauzi et al., 2022):

$$n - Gain = \frac{\text{Post_test} - \text{Pre_test}}{100 - \text{Pre_test}}$$

Kategori hasil *n-Gain* diklasifikasikan sebagai berikut:

- < 0.3 = Rendah,
- 0.3 – 0.7 = Sedang, dan
- > 0.7 = Tinggi

2. Analisis Kualitatif

Pendekatan kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari:

- Observasi langsung selama pelatihan,
- Diskusi kelompok dan refleksi individu peserta.

Analisis ini bertujuan untuk mengidentifikasi:

- Perubahan sikap, antusiasme, dan kepercayaan diri guru,
- Peningkatan kreativitas, orisinalitas ide, dan inovasi desain media,
- Kesiapan implementasi, yaitu sejauh mana peserta mampu menerapkan Canva dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dikategorikan menjadi tema-tema utama yang mendukung interpretasi deskriptif. Dengan triangulasi dari berbagai sumber data, pendekatan ini memberikan pemahaman mendalam terhadap dinamika proses dan hasil pelatihan.

3. Hasil Dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan interaktif menggunakan teknologi desain grafis berbasis Canva. Pelatihan dilaksanakan secara intensif di MTs Al Hijrah NU Medan dengan melibatkan 15 guru dari berbagai mata pelajaran. Selama pelatihan, peserta dibekali materi mengenai dasar-dasar desain pembelajaran, pemilihan elemen visual yang efektif, serta pengelolaan tata letak untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif.

Proses pelatihan terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) penyampaian teori dasar tentang desain dan prinsip media pembelajaran visual, (2) demonstrasi penggunaan Canva oleh tim pelaksana, dan (3) praktik langsung membuat poster, infografis, dan presentasi digital. Kegiatan berlangsung

secara interaktif, didukung oleh sesi diskusi dan umpan balik terhadap karya peserta. Gambar 2 menampilkan proses pelaksanaan pemberian materi ajar dan pelatihan tentang media pembelajaran interaktif berbasis Canva.



Gambar 2. Proses Pemberian Materi dan Pelaksanaan Pelatihan

2. Hasil Kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi, pelatihan ini menunjukkan pencapaian yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Lebih dari 80% peserta mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif yang menarik dan sesuai dengan prinsip desain instruksional. Produk yang dihasilkan berupa poster edukatif, infografis tematik, serta presentasi visual yang dirancang menggunakan Canva.

Selain aspek keterampilan teknis, pelatihan ini juga berdampak pada aspek afektif. Lebih dari 90% peserta menyatakan peningkatan kepercayaan diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga memperkuat kesiapan psikologis guru untuk menghadapi tantangan pembelajaran digital.

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui beberapa instrumen, yaitu:

- Kuesioner pre-post pelatihan, untuk mengukur perubahan persepsi dan keterampilan guru sebelum dan sesudah pelatihan.
- Survei kepuasan, menggunakan skala *Likert* 1–5, untuk menilai pemahaman materi, kepercayaan diri, dan kesiapan penggunaan Canva.
- Penilaian hasil karya peserta, dengan kriteria kreativitas, kejelasan pesan, dan penggunaan elemen visual interaktif.

- Observasi langsung dan diskusi kelompok, untuk menggali refleksi dan pengalaman selama proses pelatihan.

Hasil analisis data disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Hasil Evaluasi Pelatihan Berdasarkan Aspek Penilaian

Aspek Evaluasi	Percentase Capaian (%)
Media pembelajaran menarik	83%
Kreativitas desain	82%
Kejelasan pesan	80%
Penggunaan elemen interaktif	83%
Kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi	92%
Kesiapan menggunakan Canva dalam pembelajaran	85%

Selain itu, perhitungan *n-Gain Score* berdasarkan perbandingan skor pre-test dan post-test menunjukkan rata-rata berada pada kategori sedang (0.3–0.7), yang mengindikasikan adanya peningkatan keterampilan secara moderat namun signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengaruh nyata terhadap penguasaan peserta dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva.

Berdasarkan observasi langsung, diskusi kelompok, dan refleksi peserta, diperoleh beberapa temuan kunci:

- Mayoritas peserta menunjukkan peningkatan antusiasme selama proses pelatihan, dengan partisipasi aktif dalam praktik desain dan sesi diskusi.
- Terdapat perubahan sikap yang positif, di mana guru yang sebelumnya ragu atau kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi, menjadi lebih yakin dan terbuka untuk berinovasi.
- Karya peserta menunjukkan peningkatan kreativitas dan keberagaman ide, mulai dari infografis, poster edukatif, hingga presentasi visual yang disesuaikan dengan materi ajar.
- Dari diskusi kelompok, guru menyatakan bahwa mereka merasa lebih siap untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran, terutama untuk materi yang membutuhkan visualisasi konsep.

Secara teoritis, temuan ini mendukung pendapat Sugiarto et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi mendorong peningkatan keterlibatan guru (Sugiarto et al., 2025). Hasil ini juga konsisten dengan teori tentang *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, yang menjelaskan bahwa media visual interaktif dapat meningkatkan perhatian, pemahaman konsep, dan retensi siswa melalui pemrosesan ganda (*dual coding*) (Mayer, 2014). Sebagai ilustrasi keberhasilan pelatihan, Gambar 3 menunjukkan salah satu hasil karya peserta yang telah menerapkan prinsip desain visual dalam media pembelajaran berbasis Canva.



Gambar 3. Contoh Projek Pelatihan dengan Canva

Dari sisi kontribusi terhadap pengembangan pengabdian, hasil ini memperkuat pentingnya pendekatan pelatihan berbasis praktik untuk meningkatkan kapasitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan kontekstual. Pelatihan ini terbukti mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Dengan pencapaian tersebut, kegiatan ini dinilai berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi desain visual untuk pembelajaran yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan abad ke-21.

4. Pembahasan

Pelatihan berbasis Canva yang dilaksanakan dalam kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital. Keberhasilan lebih dari 80% peserta dalam menghasilkan produk yang sesuai dengan standar desain menunjukkan bahwa pendekatan *learning by doing* mampu meningkatkan kapasitas guru secara signifikan.

Selain aspek keterampilan, tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi juga meningkat. Hal ini menjadi indikator penting dalam memperkuat literasi digital pendidik di era pembelajaran berbasis teknologi. Canva, sebagai alat bantu visual, terbukti menjadi platform yang ramah pengguna dan mudah diakses oleh guru dengan berbagai latar belakang digital.

Dari sisi peserta didik, penggunaan media hasil pelatihan di kelas mulai menunjukkan dampak positif terhadap minat dan partisipasi belajar siswa, sebagaimana disampaikan dalam refleksi oleh guru peserta. Hal ini memperkuat prinsip *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menekankan bahwa materi yang dikemas dalam bentuk visual dan verbal dapat meningkatkan

fokus dan pemahaman siswa.

Untuk pengembangan jangka panjang, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan, disertai dengan dukungan infrastruktur dari sekolah, seperti perangkat digital dan akses ke platform edukatif. Pendampingan pascapelatihan juga dapat membantu guru dalam menerapkan keterampilan secara konsisten.

Dengan demikian, pelatihan ini berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah, serta mendukung terwujudnya ekosistem pembelajaran yang inovatif, adaptif, dan selaras dengan perkembangan teknologi pendidikan abad ke-21.

5. Kesimpulan Dan Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis data pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kreativitas, keterampilan desain grafis, dan literasi teknologi guru-guru di MTs Al Hijrah NU Medan. Melalui pendekatan berbasis praktik, peserta pelatihan tidak hanya memahami prinsip-prinsip desain pembelajaran visual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam bentuk media interaktif yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa generasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menghasilkan karya visual yang efektif, dan lebih dari 90% peserta menyatakan mengalami peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Selain berdampak pada guru, penggunaan media hasil pelatihan juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan motivasi dan partisipasi siswa melalui media visual yang lebih komunikatif dan interaktif. Dengan demikian, pelatihan ini telah memberikan dampak positif baik secara pedagogis maupun teknologis dalam ekosistem sekolah.

6. Referensi

- Bannang, A., Uloli, R., & Abdjul, T. (2023). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Inkuiri Pada Materi Fluida Statis. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 09(1). <https://doi.org/10.37905/aksara.9.1.749-760.2023>
- Damanik, H. P. (2025). Inovasi Media Visual dan Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Abad Ke-21. *JURNAL KUALITAS PENDIDIKAN*, 3(1), 2025. <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jkp>
- Fauzi, A., Rahmatih, A. N., Haryati, L. F., Guru, P., & Dasar, S. (2022). ANALISIS EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING DITINJAU DARI HASIL BELAJAR GEOMETRI MAHASISWA GURU SEKOLAH DASAR. *Journal of Elementary Education*, 05.
- Hadiyanti, P. O., Juliana, S., Oktadela, R., Ferazona, S., & Nukman, M. (2025). TRANSFORMASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF: PELATIHAN MODUL DIGITAL DENGAN PENA AJAIB CANVA DAN ICE BREAKING KAHOOT DI SDN 141 PEKANBARU. *Hawa : Jurnal Pemberdayaan Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 27–33. <https://hawajppm.yayasanwayanmarwanpulungan.com/index.php/HAWAJPPM>
- Inliati, I., Muhammadiah, M., & Burhan, B. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 90–96. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307>
- Kaharuddin, K., Hajar, S., Marwan, A., & Amna, N. (2024). Peran Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Era Digital Di MTS Mattirowalie Kabupaten Bulukumba. *Elementary Journal: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 170–179.
- Kyza, E. A. (2023). Technology-Enhanced Learning: A Learning Sciences Perspective. In J. M. Spector, B. B. Lockee, & M. D. Childress (Eds.), *Learning, Design, and Technology: An International Compendium of Theory, Research, Practice, and Policy* (pp. 221–244).

- Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17461-7_56
- Lu, C., Bulut, O., Demmans Epp, C., & Gierl, M. (2025). Impacts of engagement on academic outcomes in technology-enhanced learning. *Distance Education*, 46(2), 318–337. <https://doi.org/10.1080/01587919.2024.2373297>
- Mayer, R. E. (2014). Cognitive Theory of Multimedia Learning. In R. E. Mayer (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (2nd ed., pp. 43–71). Cambridge University Press. <https://doi.org/DOI: 10.1017/CBO9781139547369.005>
- Murwaningtyas, C. E., Gunawan, M. T., Turnip, G., Maharani, W., Lyany, E. G., Tapo, M. M., Kuling, O., Puspaningrum, F. D., Putri, A. L. A. I., Pratini, H. S., & Krisnamurti, C. N. (2025). Data Literacy Training as a Support for Student Engagement in the Voice of Democracy Theme. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 415–427. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v9i2.23531>
- Nurindah, S., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. *JCRD: Journal of Citizen Research and Development*, 424.
- Prasetyaningrum, P. T., Ibrahim, N., & Suria, O. (2025). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN GAMIFIKASI UNTUK PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF*. 9(3). <https://doi.org/10.31764/jmm.v9i3.31189>
- Ristiana, E., Muis, A., Arsal, Af., & Yasin, Y. K. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. *Jurnal Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 71–76. <https://doi.org/xx.xxxxxx/jhp2xxxxxxxxxHal71dari76>
- Sugiarto, B., Prasetya, A., & Nur, S. (2025). Transformasi Digital Madrasah di Era Industri 4.0 Pengalaman Pengabdian Masyarakat di Kecamatan Sidoarjo, Kabupaten Sidoarjo. *SELAYAR: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 91–97.
- Syafa, A., Huda, atul, Sabila, A., Yudistira, A., Lani Rosita, B., Sunarti, D., & Rifai, T. (2024). Meningkatkan Literasi Media Pada Guru Untuk Menghadapi Tantangan Teknologi Pendidikan. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 767–773. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.1212>
- Tullah, R., Hana Saputri, F., Kurniawan, A., Ayu Maharani, A., Afifil Gina, A., & Luthfi Nurmansyah, M. (2024). *Pelatihan Pembuatan Design Poster Menggunakan Canva Pada Anak Sekolah Dasar ARTICLE HISTORY*. 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.38101/jpeg.v3i1.10842>
- Yanuarti, M., Asmarawati, E., Putra, A., Studi Manajemen, P., & Ekonomi dan Bisnis Universitas Pamulang, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Pada Guru Smk Pgri 39 Jakarta. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 4(2), 161–166. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/KMM/index>
- Yulianti, W., & Mahpudin, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 1 Kuningan. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5274–5281. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1758>