



Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva

***Citra Ayu Dewi, Yeti Kurniasih, Muhali, Ahmadi**

Chemistry Education Department, Faculty of Engineering and Applied Science, Universitas Pendidikan Mandalika. Jl. Pemuda No. 59A, Mataram, Indonesia. Postal code: 83125

*Corresponding Author e-mail: ayudewi_citra@undikma.ac.id

Received: Oktober 2024; Revised: November 2024; Published: Desember 2024

Abstrak: Sekolah SMKN 3 Mataram berada di wilayah Mataram. Lokasi sekolah terletak di Kecamatan Mataram, Kabupaten Mataram. Sekolah ini memiliki cukup banyak torehan prestasi di skala kabupaten maupun nasional. Namun, sebagian besar para guru jarang terlibat dalam kegiatan-kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi. Sebagai dampaknya pengetahuan dan pemahaman para guru di sekolah ini masih kurang terkait dengan pembuatan media pembelajaran interaktif ataupun inovasi-inovasi kegiatan pembelajaran lainnya. Tujuan pelaksanaan program PKM ini adalah: a) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru tentang pembuatan media interaktif berbasis canva, b) melatih guru membuat media interaktif berbasis canva, c) melatih dan mendampingi cara penggunaan media interaktif berbasis canva dalam pembelajaran kimia di kelas. Metode pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan mengadopsi pola pelaksanaan penelitian tindakan meliputi empat tahap yaitu: 1) tahap perencanaan program dengan membentuk kelompok guru berdasarkan mata pelajaran, 2) tahap tindakan dengan memberikan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis canva serta melatih dan mendampingi cara penggunaan media interaktif berbasis canva dalam pembelajaran kimia di kelas, 3) tahap observasi dan evaluasi yakni observasi dilakukan untuk mengetahui kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan dan penggunaan media interaktif berbasis canva dalam pembelajaran kimia di kelas, sedangkan evaluasi dilakukan untuk mengetahui sejauhmana keberhasilan produk yang dihasilkan, 4) tahap refleksi dilakukan untuk mengetahui kegiatan yang telah dilaksanakan. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 20 peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan hanya 15 media interaktif yang dihasilkan sedangkan sisanya 5 media interaktif masih dilakukan proses perbaikan sesuai dengan saran dari tim pengabdian. Pemahaman dan keterampilan peserta setelah kegiatan praktik dan pendampingan langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sangat bagus yakni sebesar 100% peserta sudah mengetahui media canva dan 90% peserta sudah mencoba menggunakan media canva dalam membuat media pembelajaran interaktif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM ini memberikan kebermanfaatan bagi peserta pelatihan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dalam menghasilkan media interaktif sehingga secara tidak langsung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Kata Kunci: Canva, Media Interaktif, Kompetensi

Teacher Competency Improvement Through Canva-Based Interactive Media Creation Training

Abstract: SMKN 3 Mataram School is located in the Mataram area. The location of the school is located in Mataram District, Mataram Regency. This school has quite some achievements at the district and national scale. However, most teachers are rarely involved in scientific activities carried out by universities. As a result, the knowledge and understanding of teachers in this school are still not related to creating interactive learning media or other learning activity innovations. The objectives of this PKM program are: a) improving teachers' knowledge and skills about making Canva-based interactive media, b) training teachers to make Canva-based interactive media and c) training and assisting how to use Canva-based interactive media in chemistry learning in the classroom. The method of implementing the activities that will be carried out adopts the pattern of implementing action research includes four stages, namely: 1) the program planning stage by forming teacher groups based on subjects, 2) the action stage by providing training on making Canva-based interactive media and training and assisting how to use Canva-based interactive media in chemistry learning in the classroom, 3) the observation and evaluation stage, namely observations are carried out to find out Obstacles, shortcomings, and weaknesses that arise in the process of making and using Canva-based interactive media in chemistry learning in the classroom, while the evaluation is carried out to find out the extent of the success of the product produced, 4) the reflection stage is carried out to find out the activities that have been carried out. Based on the results of the evaluation of the training activities that have been carried out, it shows that of the 20 participants who took part in the training activities only 15 interactive media were produced while the remaining 5 interactive media are still in the process of being improved according to the advice of the service team. The understanding and skills of

participants after practical activities and direct assistance in making interactive learning media are very good, namely 100% of participants already know Canva media and 90% of participants have tried using Canva media in making interactive learning media. Thus, it can be concluded that this PKM activity provides benefits for trainees both in terms of knowledge and skills in producing interactive media so that it is indirectly able to create an interesting and fun learning atmosphere for students.

Keywords: Canva, Interactive Media, Competencies

How to Cite: Dewi, C. A., Kurniasih, Y., Muhali, M., & Ahmadi, A. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva . *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 943–954. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i4.2317>



<https://doi.org/10.36312/linov.v9i4.2317>

Copyright© 2024, Dewi et al

This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Menurut Dewi, et al., (2022); Irsan et al., (2021), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Sekolah SMKN 3 Mataram berada di wilayah Mataram. Lokasi sekolah terletak di Kecamatan Mataram, Kabupaten Mataram. Sekolah ini memiliki cukup banyak torehan prestasi di skala kabupaten maupun nasional. Namun, sebagian besar para guru jarang terlibat dalam kegiatan-kegiatan ilmiah yang dilakukan oleh Perguruan Tinggi. Sebagai dampaknya pengetahuan dan pemahaman para guru di sekolah ini masih kurang terkait dengan pembuatan media pembelajaran interaktif ataupun inovasi-inovasi kegiatan pembelajaran lainnya. Menurut Dewi et al. (2020) & Dewi, et al. (2022), guru dengan berbagai kompetensinya, mempunyai peranan sebagai sumber belajar, fasilitator, motivator dan lainnya. Peranan-peranan tersebut tidak bisa dilepaskan dalam rangka pengembangan kecerdasan baik intelektual, emosional dan spiritual.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru dan kepala sekolah di SMKN 3 Mataram yang dilakukan pada bulan Mei 2024, diperoleh informasi bahwa pemahaman para guru masih kurang dalam pembuatan media pembelajaran khususnya media interaktif berbasis canva. Selain itu, pembelajaran yang dilaksanakan selama ini sangat jarang menggunakan media interaktif berbasis canva. Siswa belajar lebih banyak melalui penjelasan secara langsung oleh guru yang didominasi dengan pemberian ceramah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari sarana dan prasarana khususnya terkait dengan media pembelajaran yang tersedia sangat kurang serta keterampilan guru untuk merancang/membuat media pembelajaran juga sangat kurang. Sebagai akibatnya siswa belajar dengan cara-cara yang kurang bermakna. Siswa cenderung menghafal konsep tanpa mengaitkan aplikasi konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini berdampak pada rendahnya prestasi belajar yang dicapai siswa dan pembelajaran berlangsung dengan membosankan.

Mempertimbangkan pemahaman para guru yang masih kurang dalam pembuatan media pembelajaran, khususnya dalam merancang media interaktif berbasis canva, maka para guru dan kepala sekolah bersama dengan pelaksana PKM ini memandang perlu untuk mengadakan kegiatan PKM yang melibatkan para guru di sekolah SMKN 3 Mataram ini, bahkan para kepala sekolah sangat berharap kegiatan ini bisa berlangsung dengan segera. Hal ini karena, mereka memandang para guru di sekolah ini sangat memerlukan inovasi-inovasi kegiatan pembelajaran terkait dengan desain media pembelajaran, agar dapat mengembangkan kemampuan profesionalisme mereka yang bermuara pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sangat penting diperlukan saat ini. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Media interaktif merupakan media audio visual, dapat membantu siswa untuk berpikir konkrit, logis dan menciptakan kegiatan pembelajaran yang imajinatif, kreatif serta berkesan (Dewi, et al., 2022; Rohanawati et al., 2014) . Hampir seluruh guru di SMKN 3 Mataram belum mampu membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva sehingga ketersampaian materi ke siswa masih rendah. Fasilitas wifi dan Laptop di SMKN 3 Mataram diharapkan dapat dimanfaatkan maksimal oleh para guru dengan membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva.

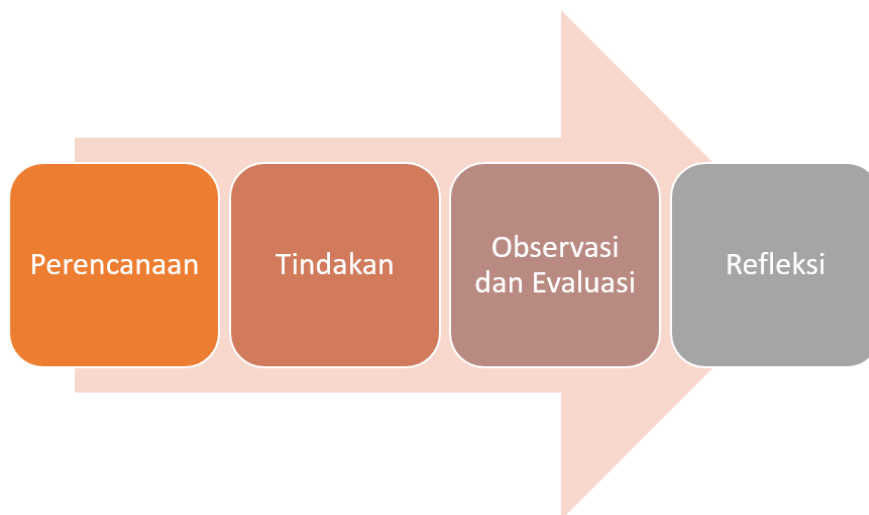
Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, persentasi, video persentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Menurut (Dewi et al., 2021; Dewi & Ahmadi, 2014; Maemunah et al., 2024), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik (Dewi & Ahmadi, 2014). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa (Wulandari & Mudinillah, 2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent dapat menghemat waktu guru dalam membuat desain modul pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Admelia et al., 2022; Roma & Thahir, 2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Darwis et al., 2024).

Kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi para guru di SMKN 3 Mataram agar mampu melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar secara lebih efektif dan inovatif. Di samping itu, agar para guru dalam mengajar dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri dan dengan hasil yang tuntas dan jelas. Untuk menjadikan media interaktif berbasis canva diminati oleh peserta didik maka penggunaan media pembelajaran interaktif tidak dapat dipisahkan dari pengalaman dan lingkungan sehari-hari. Kebaruan dari pendekatan kegiatan ini dibandingkan pelatihan-pelatihan serupa yakni media interaktif berbasis canva didalamnya ada muatan-muatan materi yang dapat mengarahkan siswa untuk lebih semangat belajar karena terdapat informasi

pengaplikasian konsep-konsep yang dipelajarinya dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan dengan mengadopsi langkah-langkah *action research* yang terdiri dari 4 (empat) tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Kegiatan-kegiatan atau aktivitas-aktivitas dari masing-masing tahapan disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram alur tahapan kegiatan

a. Perencanaan

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

(1) Membentuk kelompok guru berdasarkan mata pelajaran

Tim pelaksana diundang untuk mengadakan pertemuan persiapan pelaksanaan kemudian diberikan pembekalan mengenai maksud, tujuan, rancangan mekanisme program PKM, dan beberapa hal teknis berkaitan dengan metode/teknik pelaksanaan.

(2) Sosialisasi program PKM pada sekolah mitra (khalayak sasaran)

Sosialisasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan mengundang semua guru di SMKN 3 Mataram yang dijadikan sebagai mitra yang berkenaan dengan program yang akan dilaksanakan. Kegiatan sosialisasi dilakukan oleh tim pelaksana PKM.

(3) Penyusunan program pelatihan

Berdasarkan hasil identifikasi, hasil analisis permasalahan yang ada, hasil analisis kebutuhan, dan hasil analisis potensi sekolah, selanjutnya disusun program pelatihan.

b. Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa implementasi program. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam implementasi program adalah (a) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media interaktif berbasis canva, (b) mendemonstrasikan teknologi pembuatan media interaktif berbasis canva, (c) pembinaan dan pelatihan teknologi pembuatan media interaktif berbasis canva, dan (d) pelatihan cara penggunaan media interaktif berbasis canva dalam pembelajaran di kelas.

c. Observasi dan Evaluasi

Observasi dilakukan terhadap proses pembuatan media interaktif berbasis canva oleh para guru mitra. Instrumen yang digunakan berupa catatan lapangan. Beberapa

hal yang diobservasi adalah kendala-kendala, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan yang muncul dalam proses pembuatan media interaktif berbasis canva di lapangan maupun dalam proses penggunaan di kelas. Evaluasi dilakukan terhadap kuantitas dan kualitas produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dalam kegiatan pelatihan ini adalah media interaktif berbasis canva. Kuantitasnya dilihat dari banyaknya media ajar yang dihasilkan oleh para guru, sedangkan kualitasnya terlihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dari sebelumnya.

d. Refleksi (Umpan Balik)

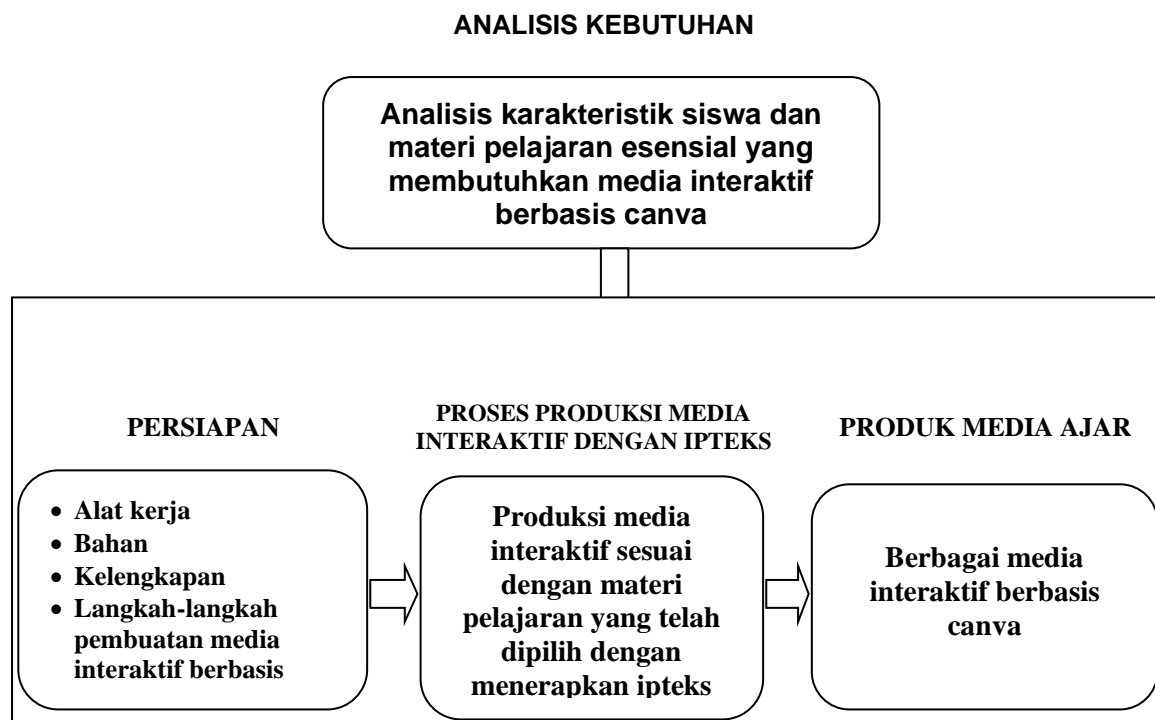
Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka untuk menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Adapun indikator capaian tujuan yang dievaluasi yakni instrumen evaluasi kegiatan pelatihan disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Kreteria Evaluasi	Item Evaluasi
Aplikasi untuk membuat media pembelajaran interaktif	Aplikasi apa yang anda gunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif selama ini?
Seberapa sering membuat media pembelajaran interaktif	Seberapa sering anda membuat media pembelajaran interaktif selama proses pembelajaran di sekolah?
Pengetahuan tentang aplikasi canva	Apakah Anda mengetahui aplikasi canva?
Penggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran interaktif	Dapatkah anda menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran interaktif?
Cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva	Bagaimanakah cara membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva?
Kata kunci untuk mempermudah pencarian di canva	Apa kata kunci yang harus diketik untuk mempermudah pencarian di canva, jika anda ingin mencari tentang icon /objek tentang teknologi?
Memilih template tetapi didalamnya ada objek Canva Pro (ber- <i>watermark</i>)	Bagaimana jika anda ingin memilih template tetapi didalamnya ada objek Canva Pro (ber- <i>watermark</i>) sedangkan anda tetap ingin menggunakan template tersebut?
Menyimpan project yang ada di canva	Jika anda lupa menyimpan project yang ada di canva kemudian koneksi internet terganggu apa yang harus dilakukan?
Format unduhan yang bisa dipilih dalam canva	Apa saja format unduhan yang bisa dipilih dalam canva?
Cara mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat	Bagaimana cara untuk mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat?

Instrumen evaluasi pelatihan yang digunakan bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan keterampilan para guru dalam membuat media interaktif berbasis canva. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil evaluasi dianalisis

berdasarkan distribusi frekuensi data angka, kemudian divisualisasikan dalam bentuk grafik. Berikut disajikan digram alur (Gambar 2) untuk tahapan kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Diagram Alir Proses Desain Media Interaktif Berbasis Canva

HASIL DAN DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan sebagai upaya dalam memberikan solusi kepada para guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis canva. Bentuk kegiatan yang dilakukan berupa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva untuk meningkatkan kompetensi para guru dengan tahapan antara lain; perencanaan, tindakan, praktek dan pendampingan, serta observasi dan evaluasi terhadap kegiatan PKM yang telah dilakukan.

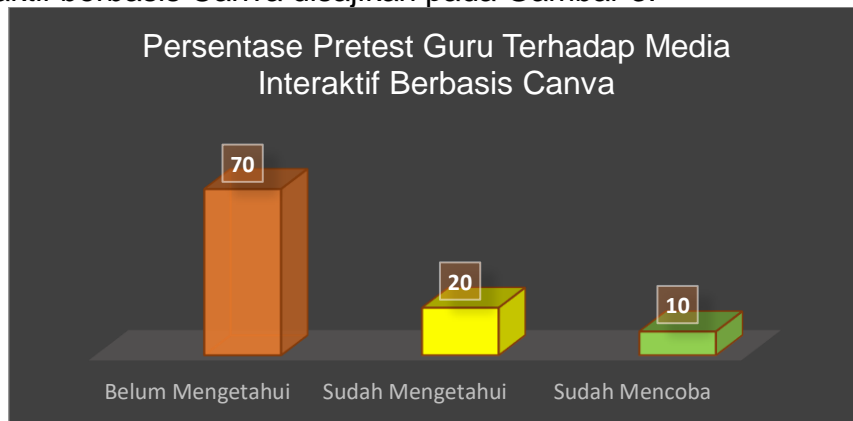
1. Tahapan Perencanaan

Pada tahap perencanaan tim pelaksana membentuk kelompok guru mata pelajaran untuk mengadakan pertemuan dalam mempersiapkan pelaksanaan kegiatan. Pertemuan yang dilakukan bertujuan untuk memberikan pembekalan kepada para guru terkait rancangan mekanisme program pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva dan membahas hal-hal teknis yang berkaitan dengan metode/teknik pelaksanaan kegiatan PKM yang akan dilakukan. Selanjutnya, tim pelaksana melakukan sosialisasi terkait program PKM yang dilakukan pada sekolah mitra. Sosialisasi dilakukan dalam bentuk koordinasi dengan mengundang semua guru di SMKN 3 Mataram yang dijadikan sebagai mitra yang berkenaan dengan program yang akan dilaksanakan. Lebih lanjut, tim pelaksana melakukan survey terhadap sekolah mitra untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada. Permasalahan yang ada dianalisis berdasarkan kebutuhan dan potensi sekolah sehingga tim pelaksana dapat menyusun program pelatihan yang akan dilakukan untuk menyelesaikan permasalahan sekolah mitra.

2. Tahap Tindakan

Tindakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk (a) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru tentang pembuatan media interaktif berbasis canva, (b) mendemonstrasikan teknologi pembuatan media interaktif berbasis canva, (c) pembinaan dan pelatihan teknologi pembuatan media interaktif berbasis canva, dan (d) pelatihan cara penggunaan media interaktif berbasis canva dalam pembelajaran di kelas.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pelatihan telah dilakukan dengan intensif workshop secara luring (offline) yang terdiri dari pemaparan materi terkait "Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva". Selama pemaparan materi, peserta sangat antusias dalam menyimak penjelasan yang telah disampaikan oleh Narasumber. Beberapa poin-poin penting yang disampaikan oleh Narasumber antara lain: cara mendesain media menggunakan canva, penjelasan tentang jenis-jenis media interaktif berbasis canva, penjelasan tentang cara menggunakan media interaktif berbasis canva, keuntungan dan kelemahan menggunakan media interaktif berbasis canva. Setelah pemaparan materi dari Narasumber dilanjutkan dengan kegiatan Tanya jawab dari peserta pelatihan. Sesi Tanya jawab dilakukan selama 4 sesi karena peserta pelatihan banyak yang antusias untuk bertanya terkait pembuatan media interaktif berbasis canva. Jawaban dari Narasumber atas pertanyaan dari peserta pelatihan memberikan pemahaman yang jelas pembuatan media interaktif berbasis canva. Beberapa peserta ada yang belum mengetahui tentang media interaktif berbasis canva, ada juga yang hanya mendengar dan yang sudah pernah mencoba. Data pemahaman dan keterampilan awal peserta tentang Media interaktif berbasis Canva disajikan pada Gambar 3.



Gambar 3. Grafik Distribusi Pemahaman dan Keterampilan Awal Peserta

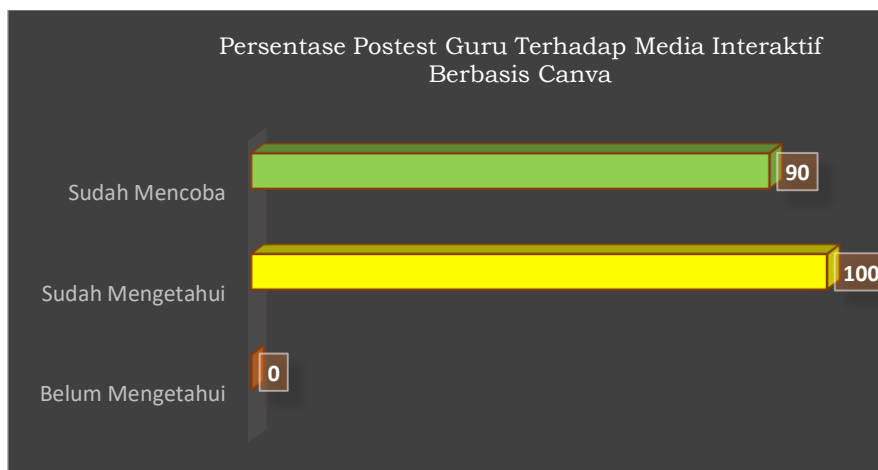
Berdasarkan grafik 1 pada Gambar 3 menunjukkan bahwa pemahaman awal peserta terhadap media interaktif berbasis canva sebagai salah satu aplikasi yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sebesar 70% belum diketahui oleh peserta, 20% sudah diketahui, dan 10% sudah pernah menggunakan. Ini mengindikasikan bahwa media interaktif berbasis canva secara keseluruhan belum pernah diketahui dan digunakan oleh peserta pelatihan selama mengajar. Hal ini dikarenakan kurangnya ide peserta dalam menarasikan media pembelajaran. Salah satu solusi agar para guru mampu menarasikan media pembelajaran adalah melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva secara intensif dan terus menerus. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan disajikan pada Gambar 4.

3. Tahap Praktek dan Pendampingan



Gambar 4. Kegiatan Penyampaian Materi Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva

Selama tahapan pendampingan, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk mendesain media interaktif berbasis canva semenarik mungkin berupa media presentasi, media video, dan media infografis. Media interaktif yang dibuat disesuaikan dengan bidang ilmu dari masing-masing peserta pelatihan. Seluruh rangkaian kegiatan pendampingan pembuatan media interaktif peserta pelatihan memanfaatkan peluang tersebut dengan sangat antusias ditunjukkan melalui aktivitas peserta saat menuangkan ide/gagasan melalui media interaktif yang dibuat, berkomunikasi, memilih dan memilah template yang sesuai dan menarik dengan media interaktif yang dipilih sampai pada media interaktif telah disusun. Dalam hal ini, tim pengabdian membimbing dan mengarahkan setiap peserta dalam proses pembuatan media interaktif sampai menghasilkan karya berupa media interaktif berbasis canva. Setelah kegiatan praktik dan pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva, dilanjutkan dengan kegiatan posttest dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar pemahaman dan keterampilan peserta selama kegiatan pelatihan. Data hasil posttest disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Distribusi Pemahaman dan Keterampilan Akhir Peserta

Gambar 5 menunjukkan bahwa pemahaman dan keterampilan akhir peserta setelah kegiatan praktik dan pendampingan langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sangat bagus yakni sebesar 100% peserta sudah mengetahui media canva dan 90% peserta sudah mencoba menggunakan media canva dalam membuat media pembelajaran interaktif. Ini mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif berjalan lancar dan sesuai dengan harapan dan tujuan yakni mampu meningkatkan kompetensi guru-guru SMKN 3 Mataram dalam kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis canva. Media pembelajaran interaktif berbasis canva yang dihasilkan oleh para guru dapat berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung oleh penelitian sebelumnya yakni penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran (Dewi et al., 2021; Maemunah et al., 2024). Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik (Dewi & Ahmadi, 2014). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian siswa (Wulandari & Mudinillah, 2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent dapat menghemat waktu guru dalam membuat desain modul pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa (Admelia et al., 2022; Roma & Thahir, 2023). Efektivitas penggunaan media pembelajaran aplikasi Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Darwis et al., 2024). Berikut dokumentasi kegiatan praktek dan pendampingan dalam pembuatan media interaktif berbasis canva di kalangan para guru.



Gambar 2. Kegiatan Praktek dan Pendampingan Pembuatan Media Interaktif Berbasis Canva

4. Tahap Observasi dan Evaluasi Terhadap Kegiatan PKM yang Telah Dilakukan

Pada tahap ini, media pembelajaran berupa media interaktif berbasis canva yang telah dihasilkan oleh peserta pelatihan dikumpulkan semua dan dinilai oleh tim pengabdian. Setelah dinilai oleh tim pengabdian, media interaktif tersebut dikembalikan kepada peserta untuk disempurnakan lagi berdasarkan saran dan komentar dari tim pengabdian dengan harapan agar dapat menghasilkan media interaktif yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan. Selanjutnya tim pengabdian melakukan refleksi terhadap hasil kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, dimana dari 20 peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan hanya 15 media interaktif yang dihasilkan sedangkan sisanya 5 media interaktif masih dilakukan proses perbaikan sesuai dengan saran dari tim pengabdian dan peserta pelatihan memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan. Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan telah dilakukan, maka sebagai kegiatan penutup ketua tim pengabdian memberikan pesan kepada seluruh peserta pelatihan untuk terus melatih diri dalam membuat media interaktif sampai menjadi suatu kebiasaan yang bisa meningkatkan kualitas diri terutama dalam peningkatan kompetensi. Selanjutnya kegiatan ini diakhiri dengan melakukan foto bersama antara tim pengabdian dan peserta pelatihan pembuatan media interaktif berbasis canva. Berikut dokumentasi kegiatan foto bersama antara tim pengabdian dan peserta PKM.



Gambar 3. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta PKM

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis canva menunjukkan bahwa program PKM yang telah dilakukan mencapai keberhasilan yang baik sesuai dengan harapan. Hal ini dibuktikan dari antusias pada peserta pelatihan selama mengikuti kegiatan mulai dari pemberian materi, diskusi dan Tanya jawab, praktek dan pendampingan langsung dalam pembuatan media interaktif sampai dengan evaluasi kegiatan PKM yang telah dilakukan. Para peserta pelatihan merasakan kebermanfaatan dari kegiatan ini baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dalam membuat media interaktif sehingga memberikan kemudahan bagi peserta dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa di kelas. Keterampilan membuat media interaktif akan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan-pesan dalam proses pembelajaran dan siswa dapat memutar ulang materi-materi pelajaran. Sejalan menurut Erna et al., (2021) & Yuliatin et al. (2023) bahwa di era sekarang, guru harus mampu berevolusi dan berinovasi dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Rencana tindak lanjut dalam kegiatan pelatihan ini adalah konsisten

dilakukan pendampingan terhadap para guru yang masih kesulitan dalam membuat media interaktif berbasis canva sampai para guru mahir dalam membuat dan menggunakan media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

KESIMPULAN

Kegiatan PKM ini secara keseluruhan berjalan lancar dan baik serta respon para peserta pelatihan sangat antusias selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan pembuatan media interaktif berbasis canva. Berdasarkan hasil evaluasi dari kegiatan pelatihan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa 20 peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan hanya 15 media interaktif yang dihasilkan sedangkan sisanya 5 media interaktif masih dilakukan proses perbaikan sesuai dengan saran dari tim pengabdian. Pemahaman dan keterampilan para guru meningkatkan setelah pelatihan pembuatan media interaktif berbasis canva. Implikasi dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi para guru dalam membuat media interaktif berbasis canva. Kendala yang dihadapi selama kegiatan pelatihan adalah tidak semua peserta pelatihan dapat menarasikan ide/gagasan kedalam bentuk media pembelajaran berupa media interaktif. Kegiatan PKM ini memberikan kebermanfaatan bagi peserta pelatihan baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dalam membuat media interaktif sehingga secara tidak langsung mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

REKOMENDASI

Untuk jangka panjang kegiatan PKM ini diharapkan tetap berlanjut secara terus menerus dengan melibatkan sejumlah guru diberbagai sekolah secara lebih luas sebagai peserta pelatihan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis canva sehingga dapat memberikan kebermanfaatan dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan melalui penggunaan media interaktif kepada siswa baik secara online maupun offline.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Universitas Pendidikan Mandalika yang telah mendanai dan LPPM Universitas Pendidikan Mandalika yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Darwis, D., Atmono, D., Ratumbusang, M. F. N. G., & Hasanah, M. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa MA Ibitidaussalam. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 12(1), 85–91.
- Dewi, C. A., & Ahmadi, A. (2014). Pengaruh Pembelajaran Savi Berbasis Media Simulasi Interaktif terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Materi Elektrokimia. *Prisma Sains: Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 2(1), 8–11.
- Dewi, C. A., Awaliyah, N., Fitriana, N., Darmayani, S., Setiawan, J., & Irwanto, I. (2022). Using Android-Based E-Module to Improve Students' Digital Literacy on Chemical Bonding. *International Journal of Interactive Mobile*

- Technologies*, 16(22).
- Dewi, C. A., Kurniasih, Y., & Khery, Y. (2020). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Online Bagi Guru di SMPN 1 Batulayar Kabupaten Lombok Barat Training on Making Online Learning Media for Teachers at SMPN 1 Batulayar , West Lombok Regency*. 5(1), 16–22.
- Dewi, C. A., Muhali, M., Kurniasih, Y., Lukitasari, D., & Sakban, A. (2022). The impact of Google Classroom to increase students' information literacy. *Int J Eval & Res Educ*, 11(2), 1005–1014.
- Dewi, C., Pahriah, P., & Purmadi, A. (2021). The urgency of digital literacy for generation Z students in chemistry learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*, 16(11), 88–103.
- Erna, M., Dewi, C. A., & Elfizar. (2021). The Development of E-Worksheet Using Kvisoft Flipbook Maker Software Based on Lesson Study to Improve Teacher ' s Critical Thinking Ability. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(01), 39–55.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
- Maemunah, M., Ayu, D. C., & Mayasari, D. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru TK ABA Se-Kota Mataram Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva. *Sasambo: Jurnal Abdimas (Journal of Community Service)*, 6(2), 174–185.
- Rohanawati, R., Suryati, S., & Dewi, C. A. (2014). Pengembangan Media Animasi Dengan Macromedia Flash Pada Materi Struktur Atom. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 2(2), 196–199.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
- Yuliatin, D., Dewi, C. A., Khaeruman, K., Suryati, S., & Kurniasih, Y. (2023). Development of Interactive Multimedia to Foster Students' Information Literacy Ability on Salt Hydrolysis Topic. *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia*, 11(3).