To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat
6-2025, Vol.8, No.2, hal,402-414
ISSN(P): 2622-6332; ISSN(E): 2622-6340
http://www.ojs.unanda.ac.id/index.php/tomaega

Tranformasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Keterampilan Guru Madrasah Ibtidaiyah Melalui Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Interaktif Di Kecamatan Sugihwaras

Moh. Yusuf Efendi[1*], M. Jauharul Ma`Arif [2], Usman Roin[3]

Anwar Saleh Hasibuan[4]

[1] Bimbingan Konseling, Universitas nahdlatul Ulama Sunan Giri
[2] Pendidikan Agama islam, Universitas nahdlatul Ulama Sunan Giri
[3] Pendidikan Agama Islam , Universitas nahdlatul Ulama Sunan Giri
[4] Hukum Ekonomi syariah, Universitas nahdlatul Ulama Sunan Giri

**Correspondent Email: moh.yusufefendi@unugiri.ac.id*

Article History:
Received: 02-02-2025; Received in Revised: 23-05-2025; Accepted: 17-06-2025
DOI: http://dx.doi.org/10.35914/tomaega.3102.9669

Abstrak

Kemajuan teknologi digital yang begitu pesat menuntut para pendidik untuk menyesuaikan diri dengan menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan relevan. Namun demikian, banyak guru Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Sugihwaras masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Untuk menjawab tantangan tersebut, Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital para guru melalui pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Metode yang digunakan adalah Participatory Learning and Action (PLA), yaitu pendekatan partisipatif yang melibatkan guru secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan pelatihan, diskusi kelompok, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis Canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum mengenal platform ini, namun setelah pelatihan, sekitar 80% dari mereka mulai aktif menggunakan Canva dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Materi yang dihasilkan, seperti infografis dan video interaktif, terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Selain itu, terbentuk pula komunitas digital guru yang menjadi wadah untuk berbagi ide dan inovasi secara berkelanjutan. Dengan demikian, program ini menyimpulkan bahwa pendekatan yang partisipatif dan berbasis teknologi dapat memberdayakan guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, serta mendorong terbentuknya ekosistem pendidikan yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan era digital.

***Kata kunci**: Participatory Learning and Action; Canva, keterampilan digital; guru madrasah; pembelajaran interaktif; transformasi pendidikan.*

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Abstract

The rapid advancement of digital technology requires educators to adapt by creating creative and relevant learning media. However, many Madrasah Ibtidaiyah teachers in Sugihwaras Sub-district still experience difficulties in utilizing technology to support the learning process. To answer this challenge, this Community Service Program (PkM) aims to improve the digital skills of teachers through training on the use of Canva as an interactive learning media. The method used is Participatory Learning and Action (PLA), which is a participatory approach that actively involves teachers in the learning process through training activities, group discussions, hands-on practice, and mentoring. The results of this program show a significant improvement in teachers' ability to design Canva-based learning media. Before the training, most of the participants were not familiar with this platform, but after the training, around 80% of them began to actively use Canva in classroom learning activities. The resulting materials, such as infographics and interactive videos, proved to be able to increase student engagement in the learning process. In addition, a digital community of teachers was also formed as a forum for sharing ideas and innovations on an ongoing basis. Thus, the program concludes that a participatory and technology-based approach can empower teachers, improve the quality of learning, and encourage the formation of a more innovative and adaptive education ecosystem to the development of the digital era.

Keywords*: Participatory Learning and Action; Canva, digital skills; madrasah teachers; interactive learning; educational transformation.*

1. Pendahuluan

Perkembangan pesat dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Perubahan ini menuntut para pendidik untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara adaptif ke dalam proses belajar mengajar. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran sehari-hari. Dalam hal ini, hasil penelitian oleh Amrina dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat mendukung peningkatan penguasaan kosakata (mufradat) dalam pembelajaran Bahasa Arab bagi siswa kelas III MI. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas dan kualitas proses belajar.

Beragam upaya telah dilakukan untuk memperkuat kapasitas guru dalam hal integrasi teknologi dalam pembelajaran. Salah satunya adalah pelatihan pembuatan media berbasis PowerPoint interaktif yang diselenggarakan untuk guru-guru di lingkungan Pondok Tahfidz Ahlul Jannah Sanrobone (Azhar dkk., 2023). Selain itu, program pelatihan penggunaan aplikasi Canva juga telah diterapkan untuk mengembangkan media pembelajaran yang mengandung unsur lokalitas budaya. Meskipun demikian, guru-guru MI pada umumnya belum banyak mendapat kesempatan untuk mengikuti pelatihan serupa. Oleh sebab itu, perlu dirancang strategi pelatihan yang berkelanjutan dan sistematis guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal dalam konteks pembelajaran (Siburian dkk., 2024).

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Keterampilan pedagogis guru merupakan fondasi utama dalam menyelenggarakan proses pembelajaran yang efektif, bermakna, dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik. Menurut Mulyawati dan Purnomo (2021), keterampilan ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan mengajukan pertanyaan, memberikan penguatan, melakukan variasi dalam penyampaian materi, membuka dan menutup pelajaran dengan tepat, serta membimbing diskusi kelompok kecil dan mengelola kelas. Penguasaan atas keterampilan tersebut memungkinkan guru menciptakan suasana belajar yang dinamis dan menyenangkan, sehingga mendorong peserta didik untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar.

Selain itu, keterampilan guru juga mencakup empat ranah kompetensi utama: kepribadian, pedagogik, profesional, dan sosial. Kompetensi kepribadian berkaitan dengan kualitas personal guru yang mencerminkan kematangan emosional, integritas moral, serta kemampuan menjadi teladan. Kompetensi pedagogik berfokus pada kemampuan dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran, termasuk memahami karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Kompetensi profesional mencerminkan penguasaan substansi materi ajar, sedangkan kompetensi sosial mencakup kemampuan guru dalam membangun hubungan interpersonal yang baik dengan siswa, rekan sejawat, orang tua, dan masyarakat (S, 2020).

Di era abad ke-21, guru tidak hanya dituntut menguasai keterampilan dasar mengajar, tetapi juga keterampilan baru seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas, dan inovasi. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan guru untuk menganalisis situasi pembelajaran secara lebih objektif dan mengambil keputusan yang tepat, sementara kemampuan berinovasi dan berkreasi diperlukan untuk menyusun metode pengajaran yang menarik dan kontekstual. Kemampuan-kemampuan ini sangat penting dalam mendorong partisipasi aktif siswa dan membentuk kemandirian dalam proses pembelajaran (Dina Mardiana & Pristiwati, 2021).

Penguasaan keterampilan secara komprehensif oleh guru akan berdampak langsung pada efektivitas pembelajaran. Seorang guru yang terampil mampu merancang strategi pengajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta menjawab tantangan zaman yang terus berkembang. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang mendukung pengembangan potensi siswa secara maksimal, tidak hanya dalam aspek kognitif, tetapi juga afektif dan sosial (Hikmah, 2023).

Sebagai respons terhadap tantangan tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada peningkatan keterampilan guru MI dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Melalui rangkaian pelatihan yang dirancang secara sistematis, para guru diharapkan mampu merancang media yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Tidak hanya itu, kegiatan ini juga bertujuan membentuk komunitas guru profesional yang dapat menjadi ruang kolaborasi dan pertukaran ide dalam pengembangan media pembelajaran digital secara berkelanjutan.

Kendala utama yang dihadapi guru MI saat ini berkaitan dengan keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam pemanfaatan media digital untuk mendukung proses belajar. Hal ini diperparah oleh terbatasnya akses

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

terhadap pelatihan serta pendampingan dalam pengembangan media berbasis teknologi. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang menarik dan tidak efektif, yang berdampak pada rendahnya minat dan capaian belajar peserta didik.

Tantangan tersebut mempertegas urgensi peningkatan kualitas pendidikan melalui integrasi teknologi pembelajaran. Dengan meningkatnya literasi digital guru, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Selain itu, pemanfaatan teknologi secara tepat juga mempersiapkan peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan di era digital, baik dalam konteks pendidikan maupun di luar lingkup sekolah.

Program pelatihan ini menargetkan guru MI yang belum familiar dengan aplikasi Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan ini, para guru memiliki keterampilan yang cukup dalam menyusun media ajar yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus membuka ruang kreatifitas dalam penyampaian materi. Selain itu, pembentukan komunitas guru digital menjadi langkah strategis untuk mendukung keberlanjutan inovasi dan kolaborasi antarguru dalam pengembangan pembelajaran berbasis teknologi.

Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi katalisator dalam meningkatkan mutu pembelajaran di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah. Guru yang terampil dalam memanfaatkan media digital akan mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, aktif, dan berdampak positif terhadap motivasi serta capaian akademik siswa. Keberadaan komunitas guru yang aktif dan produktif dalam berbagi pengalaman serta strategi inovatif, akan menjadi pilar utama dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang tangguh dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Sebagai simpulan, peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif menjadi kebutuhan mendesak di tengah transformasi pendidikan abad ke-21. Pelatihan yang terstruktur dan disertai pendampingan berkelanjutan merupakan langkah strategis dalam memfasilitasi perubahan tersebut. Dengan penguasaan media digital, guru dapat lebih optimal dalam menciptakan proses belajar yang efektif, menyenangkan, dan bermakna. Program ini diharapkan menjadi langkah awal untuk mewujudkan pendidikan dasar yang berkualitas, inklusif, dan berorientasi pada perkembangan teknologi.

2. Metode

Metode Participatory Learning and Action (PLA) merupakan pendekatan berbasis partisipasi yang dikembangkan untuk melibatkan komunitas secara aktif dalam proses pembelajaran, perencanaan, serta pelaksanaan tindakan kolektif. PLA mengintegrasikan berbagai teknik berbasis visual dan metode interaktif, termasuk penggunaan alat bantu seperti pemetaan partisipatif, diagram analisis, dan diskusi terbuka yang dipadukan dengan wawancara informal. Tujuannya adalah untuk mendorong terjadinya proses analisis kritis dan pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan anggota komunitas untuk menilai kondisi mereka secara reflektif serta merumuskan solusi yang tepat dan relevan secara kontekstual.

Pendekatan ini telah banyak digunakan dalam berbagai konteks pengembangan masyarakat, karena terbukti efektif dalam mengidentifikasi kebutuhan lokal, merancang intervensi program, serta memantau dan

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

mengevaluasi hasil kegiatan secara partisipatif. Lebih dari itu, PLA tidak hanya menempatkan masyarakat sebagai objek, melainkan sebagai subjek utama yang aktif dalam proses perubahan, yang diberdayakan untuk mengambil keputusan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman mereka sendiri (Allaham et al., 2022).

Dalam konteks kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, metode PLA digunakan untuk memperkuat peran dan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan di wilayah Kecamatan Sugihwaras, Kabupaten Bojonegoro, dengan menyasar sebanyak 36 guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) yang tergabung dalam Kelompok Kerja Madrasah (KKM) di wilayah tersebut. Para peserta merupakan representasi dari berbagai madrasah yang memiliki latar belakang dan pengalaman berbeda, sehingga pendekatan PLA dipilih untuk mengakomodasi dinamika partisipatif dalam proses pelatihan dan refleksi.

Adapun tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini disusun secara sistematis, mengacu pada prinsip dasar PLA yang bersifat inklusif dan memberdayakan. Setiap tahapan dirancang untuk memastikan keterlibatan aktif peserta mulai dari identifikasi kebutuhan pelatihan, perencanaan bersama, pelaksanaan pelatihan berbasis praktik, hingga evaluasi partisipatif terhadap hasil dan tindak lanjut kegiatan. Dengan pendekatan ini, diharapkan para guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memiliki kesadaran reflektif atas pentingnya inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi secara berkelanjutan.



Gambar 1. Tahapan pelaksanaan metode PLA

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Adapun uraian pelaksanaan kegiatannya adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap awal pelaksanaan, tim pelaksana yang terdiri dari empat orang bersama dengan komunitas yang melibatkan satu pengawas madrasah tingkat kecamatan, satu Ketua Kelompok Kerja Madrasah (KKM), dan sembilan kepala Madrasah Ibtidaiyah, bekerja secara kolaboratif untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi. Kegiatan diawali dengan observasi lapangan guna memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai kondisi sosial, pendidikan, ekonomi, dan budaya masyarakat setempat. Dalam proses identifikasi isu, tim menggunakan metode diskusi kelompok terarah (*Focus Group Discussion*/FGD) yang melibatkan seluruh pemangku kepentingan tersebut. Selain itu, teknik pemetaan sosial turut diterapkan untuk mengidentifikasi aset komunitas dan permasalahan lokal yang ada. Tahap ini menghasilkan daftar prioritas permasalahan yang dinilai paling mendesak dan relevan menurut perspektif komunitas.

Tabel 1. Daftar prioritas masalah

No	Masalah	Penyebab Utama	Dampak	Prioritas
1	Minimnya kemampuan dalam memanfaatkan teknologi pendidikan	Kurangnya pelatihan teknologi dan fasilitas yang terbatas	Proses pembelajaran monoton, kurang menarik perhatian siswa	Tinggi
2	Kurangnya kemampuan guru dalam merancang metode pembelajaran interaktif	Belum ada pelatihan intensif tentang metode pembelajaran aktif	Siswa menjadi pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran	Tinggi
3	Rendahnya penguasaan guru terhadap materi pembelajaran berbasis kurikulum terkini	Akses terbatas terhadap sumber belajar dan pembaruan kurikulum	Pembelajaran tidak relevan dengan kebutuhan siswa	Sedang
4	Kurangnya kolaborasi antar-guru untuk berbagi strategi pembelajaran	Tidak ada forum diskusi atau komunitas belajar guru yang aktif	Keterampilan mengajar tidak berkembang secara kolektif	Sedang
5	Keterbatasan dalam mengevaluasi hasil pembelajaran berbasis pendekatan autentik	Tidak memahami alat dan metode evaluasi yang sesuai	Evaluasi tidak mencerminkan capaian pembelajaran siswa secara komprehensif	Tinggi

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

6	Ketergantungan pada metode ceramah sebagai teknik pengajaran utama	Tidak mengenal variasi teknik pengajaran	Pembelajaran kurang bervariasi, tidak mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa	Tinggi
7	Rendahnya kepercayaan diri dalam mencoba metode pembelajaran baru	Takut gagal atau mendapat penolakan dari siswa dan pihak lain	Potensi inovasi pembelajaran tidak terealisasi	Sedang
8	Kurangnya waktu untuk mempersiapkan bahan ajar interaktif	Beban administratif yang tinggi	Materi ajar kurang kreatif dan tidak mendukung pembelajaran berbasis aktivitas	Tinggi
9	Minimnya pemahaman guru tentang psikologi pendidikan anak usia dini	Tidak ada pelatihan khusus untuk memahami kebutuhan emosional dan kognitif siswa	Metode pengajaran tidak sesuai dengan kebutuhan perkembangan siswa	Sedang
10	Kurangnya akses ke fasilitas dan bahan ajar modern (misalnya, perangkat multimedia)	Dana operasional terbatas	Kesulitan dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi	Tinggi

Keterangan Prioritas:

- **Tinggi**: Masalah yang harus segera diatasi karena memiliki dampak besar terhadap kualitas pembelajaran.
- **Sedang**: Masalah yang perlu diatasi tetapi dampaknya tidak seurgensi prioritas tinggi.

2. Perencanaan Bersama

Setelah permasalahan berhasil diidentifikasi, tahap selanjutnya adalah merancang rencana aksi secara kolaboratif. Komunitas bersama tim pelaksana melakukan pertemuan untuk menyusun langkah-langkah strategis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Proses perencanaan ini dilaksanakan melalui diskusi intensif yang bertujuan untuk merumuskan tujuan bersama, menetapkan alternatif solusi yang paling relevan, serta merancang kegiatan yang dapat dilaksanakan secara realistis berdasarkan ketersediaan sumber daya. Setiap anggota yang terlibat diberikan ruang untuk menyampaikan pandangan dan aspirasinya. Pada akhir tahap ini, seluruh pihak mencapai kesepakatan terhadap rencana tindakan yang mencakup jadwal pelaksanaan, pembagian peran, serta tanggung jawab masing-masing pihak yang terlibat.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Tabel 2. Kesepakatan pembagian tugas dan tanggung jawab

No	Nama	Tugas dan peran
1	Tim pelaksanana	Memberikan Sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva untuk pembelajaran interaktif
2	Pengawas MI Tingkat kecamatan	Memastikan kegiatan mendapatkan izin dari kementrian agama kabupaten Bojonegoro
3	KKM	Menentukan Lokasi kegiatan dan jumlah peserta yang diikutsertakan
4	Kepala MI	Memastikan peserta dari setiap MI datang dan mengikuti kegiatan

3. Pengumpulan Data

Guna memastikan bahwa solusi yang dirumuskan bersifat relevan dan efektif, proses pengumpulan data dilakukan secara partisipatif dengan melibatkan komunitas sebagai mitra aktif. Partisipasi masyarakat diwujudkan melalui berbagai metode seperti wawancara, survei, serta kegiatan transek wilayah, yaitu pengamatan langsung terhadap kondisi lingkungan. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan diperolehnya data yang lebih kaya dan kontekstual karena mengandalkan pengetahuan lokal yang dimiliki oleh warga. Data yang dihimpun mencakup analisis akar permasalahan, potensi sumber daya komunitas, serta berbagai hambatan yang kemungkinan dihadapi dalam proses implementasi solusi.

4. Analisis dan Refleksi

Pada tahap ini, data yang telah diperoleh dianalisis secara kolaboratif antara komunitas dan tim pelaksana. Beragam alat analisis partisipatif digunakan untuk memperdalam pemahaman terhadap permasalahan, seperti diagram Venn untuk memetakan relasi antar pemangku kepentingan, matriks prioritas untuk mengidentifikasi solusi yang paling mendesak, serta analisis SWOT guna mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman yang ada dalam lingkungan internal dan eksternal. Kegiatan refleksi bersama turut dilakukan untuk meninjau kembali temuan yang ada dan memastikan bahwa seluruh pihak memahami akar permasalahan secara menyeluruh. Proses ini berperan penting dalam membangun konsensus mengenai langkah-langkah tindakan yang akan diambil secara kolektif.

5. Tindakan Kolektif

Tahap implementasi kolektif merupakan fase pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan komunitas secara aktif dalam merealisasikan rencana yang telah disusun bersama. Setiap langkah dalam pelaksanaan dimonitor secara partisipatif guna memastikan kesesuaian dengan rencana yang telah

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

disepakati sebelumnya. Proses ini tidak hanya berfokus pada penyelesaian masalah yang diidentifikasi, tetapi juga berkontribusi dalam membangun solidaritas serta memperkuat rasa kepemilikan komunitas terhadap hasil yang dicapai. Output dari tahap ini adalah terlaksananya rangkaian kegiatan sebagai solusi konkret atas permasalahan yang dihadapi oleh mitra.



Gambar 2. Tahap implementasi kegiatan

6. Evaluasi dan Pembelajaran

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan ini adalah evaluasi yang bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan pelaksanaan program serta menggali pembelajaran penting dari proses yang telah berlangsung. Evaluasi dilakukan melalui diskusi kolaboratif antara komunitas dan tim pelaksana untuk meninjau capaian, mengidentifikasi keberhasilan, serta mencermati berbagai tantangan yang dihadapi. Dokumentasi hasil evaluasi menjadi elemen krusial agar temuan dan pengalaman yang diperoleh dapat dijadikan acuan bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang. Selain itu, tahap evaluasi juga dimanfaatkan untuk merancang strategi keberlanjutan guna memastikan bahwa dampak positif dari kegiatan ini dapat terus dirasakan dalam jangka panjang oleh komunitas.

3. Hasil dan Pembahasan

Program pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan di Kecamatan Sugihwaras bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital para guru Madrasah Ibtidaiyah (MI) melalui pemanfaatan platform Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama, yaitu pelatihan penggunaan Canva, penerapan dalam proses pembelajaran di kelas, serta evaluasi terhadap hasil implementasinya. Sebanyak 36 guru dari 9 Madrasah Ibtidaiyah yang berada di wilayah tersebut berpartisipasi dalam pelatihan intensif yang diselenggarakan melalui kombinasi metode tatap muka dan daring.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



Gambar 3. Kegiatan pelatihan canva oleh tim pelaksana PkM kepada guru MI se-Kecamatan Sugihwaras

Pelatihan yang diselenggarakan mencakup pengenalan dan pendalaman berbagai fitur Canva yang mendukung proses pembelajaran, seperti pembuatan slide presentasi, infografis, poster, serta materi ajar interaktif lainnya. Setelah memperoleh pemahaman mengenai dasar-dasar penggunaan Canva, para peserta diberikan tugas untuk merancang materi ajar berbasis Canva yang relevan dengan kurikulum masing-masing. Hasilnya menunjukkan bahwa mayoritas peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan kemampuan menggunakan teknologi untuk mengembangkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Sebagian besar guru peserta pelatihan mengakui bahwa penggunaan Canva memberikan berbagai manfaat, di antaranya kemudahan dalam merancang materi ajar yang visual, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa. Canva juga memungkinkan integrasi elemen visual yang dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap isi pelajaran. Selain itu, pendekatan pembelajaran interaktif berbasis Canva turut mendorong keterlibatan siswa secara lebih aktif, serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Meski demikian, dalam implementasinya masih ditemukan sejumlah tantangan, terutama bagi beberapa guru yang mengalami kesulitan dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, seperti animasi dan elemen video. Tantangan ini diatasi melalui penyediaan sesi pelatihan lanjutan dan pendampingan teknis tambahan, yang bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri serta kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva secara optimal sebagai media pembelajaran.

Pada tahap evaluasi, dilakukan observasi terhadap praktik pembelajaran yang menggunakan materi ajar berbasis Canva di kelas. Hasil observasi menunjukkan peningkatan antusiasme dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

tampak lebih aktif dalam diskusi dan kerja kelompok, serta menunjukkan pemahaman yang lebih baik terhadap materi berkat penyajian visual yang lebih menarik dan mudah dicerna.

Tabel 3. Hasil observasi penerapan pembelajaran berbasis Canva di kelas

Aspek yang Diamati	Observasi Sebelum Penggunaan Canva	Observasi Setelah Penggunaan Canva	Perubahan
Keterlibatan Siswa dalam Diskusi Kelas	50% siswa aktif berpartisipasi	85% siswa aktif berpartisipasi	Peningkatan 35%
Minat Siswa terhadap Materi Pembelajaran	55% siswa tertarik pada materi	90% siswa tertarik pada materi	Peningkatan 35%
Kreativitas Siswa dalam Menyelesaikan Tugas	45% siswa menunjukkan kreativitas	80% siswa menunjukkan kreativitas	Peningkatan 35%
Peningkatan Pemahaman Materi	60% siswa memahami materi dengan baik	85% siswa memahami materi dengan baik	Peningkatan 25%
Motivasi Belajar Siswa	55% siswa termotivasi belajar	80% siswa termotivasi belajar	Peningkatan 25%
Interaksi Siswa dengan Media Pembelajaran	50% siswa tertarik dengan media	80% siswa tertarik dengan media	Peningkatan 30%

Secara umum, program pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai sasaran yang telah ditetapkan, yaitu peningkatan keterampilan digital guru-guru Madrasah Ibtidaiyah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Walaupun beberapa peserta masih menghadapi kendala dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, secara keseluruhan, mayoritas guru menunjukkan kemampuan yang memadai dalam memanfaatkan platform tersebut untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif. Adapun hasil evaluasi dari pelatihan serta implementasi Canva dalam pembelajaran disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil evaluasi pelatihan dan penerapan Canva dalam pembelajaran

Aspek	Nilai Sebelum Pelatihan	Nilai Setelah Pelatihan	Peningkatan
Pemahaman penggunaan	50%	85%	35%

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Canva			
Kemampuan membuat materi ajar	40%	80%	40%
Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran	45%	75%	30%
Keterlibatan siswa dalam pembelajaran	55%	85%	30%
Motivasi siswa untuk belajar	60%	90%	30%

4. Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat yang mengusung tema *"Transformasi Pembelajaran Digital: Peningkatan Keterampilan Guru Madrasah Ibtidaiyah melalui Pemanfaatan Canva untuk Pembelajaran Interaktif di Kecamatan Sugihwaras"* telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yakni meningkatkan kompetensi digital para guru dalam merancang pembelajaran yang inovatif dan menarik. Melalui pelatihan yang diberikan, para guru mampu mengembangkan materi ajar berbasis Canva yang tidak hanya lebih menarik secara visual, tetapi juga relevan dengan kebutuhan peserta didik. Implementasi materi ajar berbasis Canva dalam kegiatan pembelajaran turut memberikan dampak positif terhadap siswa. Terlihat adanya peningkatan antusiasme, motivasi, serta partisipasi aktif siswa selama proses belajar berlangsung. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva bukan hanya memperkuat kapasitas guru dalam menyusun materi ajar yang kreatif, tetapi juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas.

5. Ucapan Terimakasih (Optional)

Kami menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri (UNUGIRI) atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Kontribusi yang diberikan menjadi elemen kunci dalam menunjang keberhasilan seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari tahap pelatihan, pendampingan, hingga evaluasi. Berkat dukungan tersebut, tujuan program dapat direalisasikan secara optimal. Kami berharap kerja sama dan sinergi yang telah terjalin ini dapat terus berlanjut guna mendorong peningkatan mutu pendidikan secara berkelanjutan di masa yang akan datang. Terima kasih atas kepercayaan dan dukungan yang diberikan.

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

6. Daftar Pustaka

Allaham, S., Kumar, A., Morriss, F., Lakhanpaul, M., Wilson, E., Sikorski, C., Martin, J., Costello, A., Manikam, L., & Heys, M. (2022). Participatory learning and action (PLA) to improve health outcomes in high-income settings: A systematic review protocol. *BMJ Open*, *12*(2), 1–6. https://doi.org/10.1136/bmjopen-2021-050784

Amrina, Adam Mudinillah, & Isnain, D. N. I. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Penguasaan Mufradat dalam Pembelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, *1*(2), 55–65. https://doi.org/10.25008/jitp.v1i2.14

Azhar, M., Wahab, A., Sudarmono, M. A., Zainal, A. Q., & Junaedi. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Guru Pondok Tahfidz Ahlul Jannah Paddinging Sanrobone. *AMMA: Jurnal ...*, *2*(10), 1293–1301.

Dina Mardiana, R. M. T. S. dan, & Pristiwati, R. (2021). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Mewujudkan Kompetensi Guru Kelas DalamMengaplikasikan Metode Pengajaran Bahasa. *TUNAS JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, *6*(2), 1–18.

Hikmah, S. N. A. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru Dalam Pendidikan Komprehensif. *Jurnal Pendidikan & Pengajaran (Jupe2)*, *1*(1), 1–10. https://doi.org/10.54832/jupe2.v1i1.89

Mulyawati, Y., & Purnomo, H. (2021). Pentingnya Keterampilan Guru untuk Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Elementa: Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, *3*(2), 25–32. https://doi.org/10.33654/pgsd

S, S. (2020). Kompetensi Profesional bagi Seorang Guru dalam Manajemen Kelas. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, *12*(1), 1–15. https://doi.org/10.37640/jip.v12i1.202

Siburian, R., & dkk. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro*, 1246–1254. https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548

©To Maega | Jurnal Pengabdian Masyarakat. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).