CERIA: Journal Of Community Empowerment
Vol. 1 No. 1, Juni 2026, pp.1-9
https://ejurnal.inhafi.ac.id/index.php/ceria/issue/view/998
DOI: https://doi.org/10.37348/ceria.v1i1.998

Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva di MI Darul Huda Kota Mojokerto

Sitti Nuriani[1]*, Siti Fatimah Azzahrah[2], Arina Sabilina[3], Aisyah Dana Luwihta[4]
[1,2,3,4]Institut Agama Islam Hasan Jufri Bawean
*Corresponding Author: sittinuraini0407@gmail.com

Article history*

Received:	*Revised:*	*Accepted:*	*Published:*
April 29, 2026	*May 11, 2026*	*June 17, 2026*	*June 21, 2026*

*Article history to be added by editorial staff during production

ABSTRACT

The world of education needs to develop an effective approach to improving student performance in the face of rapid developments in information and communication technologies. With current technological advances, teachers are expected to be able to use computer-based learning media to enhance students' interest and motivation. The Canva application was chosen because it helped teachers create interesting presentations of teaching materials. Field survey results show that teachers face a number of challenges when they create learning media. This is especially true of traditional methods. Another obstacle is time constraints. As a result, Canva training at MI Darul Huda City Mojokerto is expected to help teachers overcome this problem. It is hoped that teachers can save time by using Canva as a learning medium. By using Canva to change the appearance of text, animation, and graphics, you can improve student understanding as well as participation in training. In addition, students are expected to be more understanding and skilled to apply in the day-to-day learning process. The training results showed an increase in the knowledge and skills of the participants as well as a high level of enthusiasm during the activity. Overall, Canva training at MI Darul Huda City Mojokerto is considered successful in using technology to improve teacher learning quality. It is expected that this PKL programme will have a positive impact on the development of education in the educational institutions.
Keywords: Interactive Learning Media, Canva, Community Service

ABSTRAK

Dunia pendidikan perlu mengembangkan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan prestasi siswa dalam menghadapi perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Dengan kemajuan teknologi saat ini, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa. Aplikasi Canva dipilih karena membantu guru membuat presentasi bahan ajar yang menarik. Hasil survei lapangan menunjukkan bahwa guru menghadapi sejumlah tantangan ketika mereka membuat media pembelajaran. Ini terutama berlaku untuk metode tradisional. Faktor lain yang menghambat adalah keterbatasan waktu. Akibatnya, diharapkan pelatihan Canva di MI Darul Huda Kota Mojokerto dapat membantu guru mengatasi masalah ini. Diharapkan guru dapat menghemat waktu dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan Canva untuk mengubah tampilan teks, animasi, dan grafik, dapat meningkatkan pemahaman siswa serta partisipasi dalam mengikuti pelatihan. Selain itu, diharapkan siswa lebih memahami dan mahir untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sehari-hari. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta serta tingkat antusiasme yang tinggi selama kegiatan. Secara keseluruhan, pelatihan Canva di MI Darul Huda Kota Mojokerto dianggap berhasil dalam menggunakan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran guru.

Diharapkan bahwa program PkL ini akan memberikan dampak positif pada perkembangan pendidikan di institusi pendidikan tersebut.
Keywords: *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Pengabdian Masyarakat*

PENDAHULUAN

Pendidikan, sebagai pilar utama kemajuan suatu negara, sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat dan menentukan daya saing suatu negara di dunia internasional. Dalam era globalisasi yang terus berkembang, stabilitas ekonomi dan sumber daya alam bukan lagi satu-satunya penentu keunggulan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas dan relevan sangat penting untuk meningkatkan daya saing negara (Halim et al., 2023).

Dunia pendidikan harus mempersiapkan strategi yang tepat dan menguntungkan untuk meningkatkan prestasi siswa karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin pesat. Perkembangan teknologi dalam industri hiburan juga mengalami peningkatan yang pesat, yang berdampak pada minat siswa dalam belajar. Misalnya, siswa lebih suka menonton film, sinetron, permainan video, internet, dan sebagainya (Irsan, 2021). Oleh karena itu, guru harus membuat sistem pembelajaran yang menarik dan menghibur siswa.

Menuju era Society 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Guru memainkan peran penting dalam proses pendidikan, terutama dalam membuat proses belajar yang inovatif dan efektif. Diharapkan guru tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran, mereka juga harus dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Mereka juga harus memahami cara menggunakan dan memanfaatkan alat dan aplikasi untuk membantu persiapan dan proses belajar mengajar. Guru harus dapat menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Canva adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan praktis. (Raras Kartika Sari, dkk: 2023).

Pendidikan sangat bergantung pada kualitas guru dan apa yang mereka pelajari, peningkatan pembelajaran merupakan bagian penting dari peningkatan pendidikan yang logis. Diharapkan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK akan mendorong kemajuan dan perubahan positif dalam pendidikan juga. Kemajuan dalam bidang IPTEK dapat mempengaruhi cara pendidik berpikir tentang penggunaan media pembelajaran, seperti tayangan atau tampilan yang dibuat dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Tangsi et al., 2016).

Media pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

kemampuan atau keterampilan siswa untuk mendorong proses belajar (Rusdiana et al., 2021). Batasan ini sangat luas dan mendalam, dan mencakup pemahaman kita tentang sumber, lingkungan, manusia, dan metode yang digunakan untuk mendorong proses belajar (Rusdiana et al., 2021).

Namun, menurut Jeklin (2016), media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerima sehingga mereka dapat melakukan proses belajar secara efektif dan terencana. Ini memungkinkan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih. Oleh karena itu, media dapat digunakan oleh guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Iasha et al., 2020). Perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dalam aktivitas proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil belajar mereka.

Media pembelajaran sangat penting dan guru harus mempersiapkannya (Nugraha & Sudiyono, 2018; Astuti, dkk, 2020). Diharapkan media pembelajaran dapat membantu guru saat metode belajar mengajar diterapkan di dalam kelas (Syahputri, 2018).

Media pembelajaran berbasis komputer, yang memungkinkan komunikasi dua arah, dapat membantu siswa memahami materi pelajaran. Peserta didik tidak hanya memperhatikan media, tetapi juga berinteraksi dengan media, yang menjadikannya sumber media yang ideal (Dony Novaliendry, 2013).

Satu faktor penting dalam keberhasilan proses pendidikan adalah media pembelajaran. Menurut Ika Mustika dan Latifah (2020), media pembelajaran memiliki tiga tujuan yang saling terkait: mendorong minat siswa untuk mempelajari lebih lanjut, berfungsi sebagai penghubung antara guru dan siswa, dan menyampaikan informasi melalui penjelasan guru. Oleh karena itu, bahan ajar harus menarik untuk mendorong siswa untuk belajar secara online. Aplikasi Canva dipilih sebagai media untuk membantu guru mendesain presentasi bahan ajar yang menarik dalam pengabdian pada masyarakat kali ini. Canva adalah aplikasi desain online yang sangat populer di dunia teknologi. Ini memungkinkan Anda membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi. Anda juga dapat menggunakannya untuk membuat media ajar, seperti presentasi pendidikan.

Survey lapangan menunjukkan bahwa beberapa guru menghadapi kesulitan dalam menyiapkan media pembelajaran. Media yang biasa digunakan guru tidak berubah dari tahun ke tahun. Ada guru yang terus memberikan materi pelajaran kepada siswanya melalui catatan harian. Tidak ada metode pembelajaran baru yang menggunakan teknologi. Mayoritas pendidik

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

mengatakan mereka tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran. (Raras Kartika Sari, dkk, 2023).



Gambar di atas adalah halaman utama aplikasi Canva. Guru dapat menggunakan aplikasi ini untuk membuat presentasi dan rangkuman materi pembelajaran. Canva sangat mudah digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Nurhayati, 2022; Resmini, 2021).

Canva adalah aplikasi yang sangat populer di kalangan guru, tetapi tidak semua guru menggunakannya untuk mendesain materi pembelajaran yang akan digunakan atau diberikan oleh guru kepada siswanya (Irkhamni, 2021).

Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, menurut Tanjung dan Faiza (2019), dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam membuat media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Dengan menyesuaikan tampilan teks, animasi, grafik, dan lainnya dengan tampilan yang diinginkan siswa, aplikasi Canva membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, tampilannya yang menarik membuat siswa berkonsentrasi pada materi (Riza Yuli Rusdiana, dkk, 2021).

Dalam program pengabdian kepada lembaga (PkL) ini, tim PkL bermitra dengan MI Darul Huda Kota Mojokerto. Hasil diskusi tim PkL dengan mitra menggambarkan bahwa mitra belum menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan demikian, tim PkL membantu mitra dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Dalam PkL ini, difokuskan pada pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Adapun manfaat yang diharapkan dari PkL ini adalah pihak mitra dapat menggunakan media pembelajaran dan memanfaatkan teknologi serta memanfaatkan sarana prasarana yang ada.

METODE PENGABDIAN

Dalam kegaiatan pengabdian kepada lembaga(PKL), guru dilatih untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan canva. Solusi yang ditawarkan adalah melakukan kegiatan workshop, sesuai dengan masalah mitra yang telah dijelaskan sebelumnya. Pelatihan dilaksanakan di MI Darul Huda Kota Mojokerto pada bulan Februari 2024.

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

Kegiatan pengabdian kepada lembaga (PKL) MPI Hasan Jufri telah dirancang untuk memberikan pelatihan media pembelajaran kepada guru MI Darul Huda. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk memberikan pelatihan tentang cara menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Pelatihan tatap muka diberikan kepada guru-guru MI Darul Huda, yang terdiri dari pemateri, dosen pamong, dan peserta. Tim PKL MPI Hasan Jufri, yang terdiri dari :

- Analisis kebutuhan mitra Madrasah

  Tim PKL melakukan wawancara dan survey mengenai masalah yang dihadapi mitra Madrasah. Hasil wawancara dan survey tersebut dijadikan dasar untuk desain kegiatan PKL.
- Persiapan

  Tim pengabdian akan melakukan persiapan yang matang sebelum kegiatan dilakukan. Penyusunan materi pembelajaran, instruksi penggunaan aplikasi Canva, dan sumber daya pendukung lainnya adalah bagian dari paket ini. Selain itu, kelompok akan memastikan bahwa perangkat lunak yang diperlukan tersedia dan ketersediaan internet yang stabil. Selain itu, informasi yang jelas tentang kegiatan akan diberikan kepada peserta saat mereka diundang melalui platform.
- Sosialisasi dan Pemanasan

  Sebelum kegiatan dimulai, akan ada sesi sosialisasi singkat tentang tujuan dan keuntungan menggunakan Canva dalam pembelajaran berbasis teknologi. Setelah itu, peserta akan diajak berbicara tentang masalah dan harapan mereka terkait penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
- Pelatihan pembuatan media pembelajaran

  Tim PKL melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran. pelatihan tersebut mulai dari cara login ke aplikasi Canva menggunakan akun. Selanjutnya, Tim PKL juga menjelaskan dalam mengedit beberapa menu, sub menu dan laman dari Canva tersebut. Selain itu, juga menjelaskan cara mengambil atau mencari tamplet yang sesuai dengan kebutuhan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap awal pelaksanaan pelatihan, tim PKL MPI Hasn Jufri melaksanakan survey lapangan ke MI Darul Huda. Survey lapangan bermanfaat untuk mengetahui kebutuhan maupun kendala yang dialami guru maupun peserta didik dalam proses belajar mengajar. Pada saat survey lapangan diperoleh hasil bahwa guru tidak menggunakan atau memanfaatkan media pembelajaran padahal sarana prasarana memadai metode yang digunakan oleh guru di madrasah hanya metode ceramah, mencatat dan tugas sehingga membuat siswa-siswi di madrasah merasah jenuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran. Sehingga kami tim PKL mempunyai inisiatif dalam

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

memilih pengabdian yang berupa pemanfaatan media pembelajaran agar siswa tidak jenuh dalam keberlangsungan belajar.

Pada tahap selanjutnya tim PKL memberikan pelatihan pemanfaatan dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran kepada guru. Pelatihan dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 02 Februari 2024 dengan tatap muka bersama guru-guru di MI Darul Huda. Pelatihan dilaksanakan di Aula MI Darul Huda Kota Mojokerto.



Kegiatan pelatihan diawali dengan pembukaan dan sambutan dari dosen pamong yaitu Ena Erviningsih, S.P. Sebelum memberikan materi, peserta diminta terlebih dahulu untuk mengisi daftar hadir sebagai bentuk kedisiplinan.



Kegiatan utama adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilakukan melalui metode ceramah interaktif, di mana peserta diberikan materi tentang aplikasi Canva dan dijelaskan terkait langkah-langkah pembuatan media pembelajaran secara langsung. Sebelum praktik, peserta diminta untuk mengunjungi situs web www.canvaapp.com untuk login ke aplikasi Canva dan tim menjelaskan cara login ke aplikasi Canva terlebih dahulu kepda peserta sebelum mengoprasikan Canva.

Selanjutnya peserta mempraktekkan langsung membuat media pembelajaran yaitu materi pembelajaran dalam bentuk presentasi. Kegiatan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

diikuti dengan baik oleh semua peserta, gambar berikut menunjukkan peserta sedang mendengarkan penyampaian materi oleh tim pelaksana kegiatan.



Para peserta terlihat sangat antusias mengikuti setiap tahap pelatihan tersebut. Pelatihan berlangsung lancar dan sesuai dengan rencana pelaksanaan yang telah dirancang oleh Tim PkL MPI Hasan Jufri. Peserta juga sangat aktif bertanya tentang praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva dan bagaimana menggunakan beberapa fiturnya.

Dari 18 peserta, hanya 5 guru yang mengetahui manfaat aplikasi Canva sebelum pelatihan, tetapi semua peserta mengetahuinya sebagai aplikasi desain grafis, terutama untuk membuat media pembelajaran. Sebelum pelatihan, 3 guru menyatakan bahwa mereka mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva, dan setelah pelatihan, 10 guru bisa mengoprasikan canva dari sebelumnya. Selain itu, pengetahuan dan keterampilan untuk menggunakan fitur-fitur aplikasi telah meningkat secara signifikan dibandingkan dengan sebelum pelatihan.

Tidak sampai disitu saja tim PKL berharap setelah pelaksanaan pelatihan guru dapat mengimplementasikan hasil dari pelatihan serta bisa dijadikan bentuk program khusus.

KESIMPULAN

Berdasarkan materi yang disampaikan, dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

Survey lapangan awal menunjukkan bahwa di MI Darul Huda, terdapat kendala dalam penggunaan media pembelajaran dan metode pengajaran yang monoton, menyebabkan kejenuhan dan kurangnya semangat belajar siswa.

Tim PKL MPI Hasn Jufri mengambil inisiatif untuk memberikan pelatihan pemanfaatan Canva sebagai solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Tujuan pelatihan adalah mengenalkan dan memberikan keterampilan kepada guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

Pelatihan dilakukan secara tatap muka di Aula MI Darul Huda pada tanggal 02 Februari 2024. Pembukaan dan sambutan dari dosen pamong, Ena Erviningsih, S.P., memberikan arahan dan rasa disiplin dengan mengisi daftar hadir.

Kegiatan utama pelatihan melibatkan ceramah interaktif, praktik langsung pembuatan materi pembelajaran dengan Canva, dan tanggapan aktif dari peserta. Para peserta terlihat sangat antusias dan aktif dalam mengikuti pelatihan. Peserta bertanya dengan antusias terkait pemanfaatan fitur-fitur Canva.

Dari 18 peserta, hanya 5 yang mengetahui manfaat Canva sebelumnya, tetapi setelah pelatihan, 10 guru dapat mengoperasikan Canva. Pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan fitur-fitur Canva meningkat secara signifikan setelah pelatihan. Tim PKL berharap bahwa guru-guru dapat mengimplementasikan hasil pelatihan dalam kegiatan pembelajaran mereka.

Ada harapan untuk mengembangkan program khusus berbasis hasil pelatihan yang dapat memberikan dampak positif lebih lanjut pada pembelajaran di MI Darul Huda.

Dengan demikian, kesimpulan utamanya adalah bahwa pelatihan Canva berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan media pembelajaran, serta terdapat harapan untuk implementasi lebih lanjut dalam bentuk program khusus.

DAFTAR PUSTAKA

Dony N. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). Jurnal Teknologi Dan Pendidikan, 6(2).

Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru Guru SMK Di Bandar Lampung. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN,3(3).

Halim, A., Noor, L. S., Hita, I. P. A. D., Cahyo, A. D., Risdwiyanto, A., & Utomo, J. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bidang Pendidikan Jasmani. Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(2).

Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas II SDN Bojong angka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II.

Irkhamni. (2021) Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan, 2.

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX

Irsan, Andi L. N., G, Adinda P., Fina R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. Jurnal abdidas 2(6).

Nurhayati, N. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi GuruBahasa di Kota Palembang.Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat,6(1).

Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu.Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika,6(2).

Raras K. S., Intan H., Silvia M W., Abiyyu I. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. Jurnal ilmu sosial, 4(2).

Resmini, S. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris.Abdimas Siliwangi,4(2).

Riza Y R., Widya K. P., Vega K. S. (2021) Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. Jurnal pengabdian, 4 (3).

Syahputri, N. (2018). Rancang bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan metode demonstrasi. Jurnal sistem informasi kaputama (JSIK), 2(1).

Tangsi, T., Satriadi,S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2).

Copyright © 2026, *Nuriani, S., Azzahrah, S. F., Sabilina, A., & Luwihta, A. D.*, e-ISSN XXXX-XXX