

## Peningkatan Kompetensi Digital Guru MTs melalui Pelatihan Desain Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Heridayani<sup>1</sup>, Nova Yesyca Naipospos<sup>2</sup>, Suci Dianthiny<sup>3</sup>, Fitri Ani<sup>4</sup>, Prima Yanti Siregar<sup>5</sup>, Leo Benny<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Akademi Manajemen Informatika dan Komputer ITMI

Jalan Selamat Ketaren No.38ABC, Medan, Sumatera Utara

[heridayani06@gmail.com](mailto:heridayani06@gmail.com)<sup>1</sup>, [novayesyca@gmail.com](mailto:novayesyca@gmail.com)<sup>2</sup>, [sucidianthiny1@gmail.com](mailto:sucidianthiny1@gmail.com)<sup>3</sup>, [fitri.chaniago91@gmail.com](mailto:fitri.chaniago91@gmail.com)<sup>4</sup>, [primayantiregar@gmail.com](mailto:primayantiregar@gmail.com)<sup>5</sup>, [Asengold@gmail.com](mailto:Asengold@gmail.com)<sup>6</sup>

**Abstract:** *This article presents the outcomes of a Canva-based training program aimed at enhancing the digital competence of teachers at MTs Al-Munawwarah, Kota Binjai, in designing interactive learning media. Implemented through a need-based participatory approach, the workshop emphasized hands-on practice in creating presentation slides, educational posters, and instructional Instagram content. The results indicated significant improvements in participants' technical skills, visual creativity, and pedagogical awareness. In addition to producing innovative and contextual teaching materials, the training fostered an online learning community to support ongoing mentoring. These findings highlight Canva's potential as an effective tool for promoting digital transformation in madrasahs and empowering teachers as change agents in technology-integrated education.*

**Keywords:** *teacher training, digital competence, Canva*

**Abstrak:** *Artikel ini membahas hasil pelatihan penggunaan Canva sebagai upaya peningkatan kompetensi digital guru MTs Al-Munawwarah Kota Binjai dalam merancang media pembelajaran interaktif. Pelatihan dirancang berdasarkan pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan dan berfokus pada praktik langsung seperti pembuatan slide presentasi, poster edukatif, dan konten Instagram pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis, kreativitas visual, dan kesadaran pedagogis guru. Selain menghasilkan produk media ajar yang inovatif dan kontekstual, kegiatan ini juga membentuk komunitas belajar daring untuk mendukung pendampingan berkelanjutan. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi solusi efektif untuk mendorong transformasi digital madrasah dan memberdayakan guru sebagai agen perubahan dalam pembelajaran berbasis teknologi.*

**Kata kunci:** *pelatihan guru, kompetensi digital, Canva*

Dalam era transformasi digital dan tantangan pembelajaran abad ke-21, guru dituntut tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan interaktif (Hattie, 2012; Trilling & Fadel, 2009). Kebutuhan akan integrasi teknologi digital dalam pembelajaran semakin mendesak seiring dengan perubahan karakteristik peserta didik yang merupakan generasi digital-native (Prensky, 2001). Di lingkungan madrasah seperti Madrasah Tsanawiyah (MTs), adaptasi terhadap pendekatan pembelajaran berbasis teknologi menjadi penting untuk memastikan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu tantangan utama yang dihadapi guru MTs adalah kurangnya

kemampuan dalam memanfaatkan alat bantu desain visual yang mendukung penyampaian materi ajar secara menarik dan mudah dipahami.

Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penggunaan Canva telah terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah. Sebagai contoh, guru-guru di MTs Negeri 6 Bantul memanfaatkan Canva untuk membuat Unit Kegiatan Belajar Mandiri (UKBM), yang membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kreatif dan inspiratif (Kemenag Bantul, 2024). Selain itu, pelatihan penggunaan Canva di Madrasah Aliyah Ruhul Islam Anak Bangsa (MARIB) Aceh Besar berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam membuat desain presentasi dan video pembelajaran yang interaktif, sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah tersebut (Susilawati et al., 2023). Namun, minimnya pelatihan dan pendampingan berbasis praktik menyebabkan potensi ini belum dimanfaatkan secara optimal di banyak madrasah.

Meskipun beberapa penelitian dan program pengabdian telah menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat membantu guru meningkatkan kreativitas dan efektivitas media pembelajaran (Yusri et al., 2021; Sulastri & Nugraheni, 2022), sebagian besar studi tersebut lebih banyak difokuskan pada guru di sekolah umum atau jenjang pendidikan dasar dan menengah. Dalam konteks madrasah, terutama Madrasah Tsanawiyah, belum banyak kegiatan pengabdian yang secara khusus mengangkat pelatihan pemanfaatan Canva sebagai solusi untuk tantangan desain pembelajaran digital yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kurikulum madrasah. Sebagian pelatihan TIK untuk guru madrasah juga cenderung bersifat umum, tidak secara eksplisit membahas penggunaan alat visual kreatif seperti Canva (Amalia & Ramdani, 2022). Padahal, guru madrasah menghadapi tantangan ganda: tuntutan inovasi digital dan kebutuhan menjaga relevansi konten pembelajaran dengan nilai-nilai Islam dan karakter lokal madrasah. Oleh karena itu, kegiatan ini menutup celah dengan menghadirkan pendekatan yang lebih aplikatif, kontekstual, dan sesuai kebutuhan guru MTs dalam mendesain bahan ajar digital yang interaktif. Selain itu, kompetensi desain visual yang diperlukan untuk menyampaikan materi secara efektif belum menjadi bagian utama dalam pengembangan profesional guru MTs. Situasi ini diperburuk oleh keterbatasan akses terhadap pelatihan berbasis teknologi yang aplikatif, seperti penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Akibatnya, potensi guru untuk menjadi inovator dalam pembelajaran digital belum sepenuhnya terwujud di lingkungan madrasah.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru Madrasah Tsanawiyah (MTs) melalui pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media desain pembelajaran interaktif. Canva telah terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menghasilkan media ajar yang menarik dan mendorong partisipasi aktif siswa (Yusri et al., 2021; Sulastri & Nugraheni, 2022). Namun, sebagian besar penelitian dan program pelatihan masih berfokus pada guru sekolah umum, bukan pada guru madrasah yang memiliki kebutuhan dan konteks pengajaran yang berbeda (Amalia & Ramdani, 2022). Salah satu madrasah yang menjadi perhatian dalam konteks ini adalah MTs Al-Munawwarah, di mana sebagian besar guru belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran. Hal ini menyebabkan penggunaan teknologi pembelajaran visual belum optimal, dan materi ajar cenderung kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang tidak hanya untuk membekali guru MTs dengan keterampilan teknis menggunakan Canva, tetapi juga mengembangkan kesadaran pedagogis dalam menciptakan media yang relevan secara tematik, visual, dan kontekstual.

Nilai kebaruan (*novelty*) dari kegiatan ini terletak pada pengintegrasian pelatihan desain media visual berbasis Canva secara khusus ke dalam konteks pendidikan madrasah, yang selama ini belum menjadi fokus utama dalam pelatihan TIK guru. Berbeda dengan pelatihan teknologi yang bersifat umum, pendekatan dalam kegiatan ini menekankan literasi pedagogi visual: kemampuan guru untuk menyelaraskan elemen visual dengan prinsip-prinsip pembelajaran efektif dan nilai-nilai pendidikan Islam (Hung et al., 2022). Canva dipilih karena bersifat gratis, mudah diakses, intuitif, serta menyediakan berbagai template edukatif yang mendukung proses kreatif guru (Rahmawati & Siregar, 2023). Selain memenuhi kebutuhan keterampilan teknis, kegiatan ini juga selaras dengan kebijakan transformasi digital madrasah yang dicanangkan oleh Kementerian Agama RI (2022), sehingga memiliki kontribusi strategis bagi penguatan profesionalisme guru dan peningkatan mutu pendidikan di lingkungan madrasah secara berkelanjutan.

## **METODE**

### **1. Profil Mitra dan Sasaran Kegiatan**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) Al-Munawwarah, yang berlokasi di Kota Binjai, Provinsi Sumatera Utara. Madrasah ini

merupakan salah satu lembaga pendidikan Islam tingkat menengah yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan kepala madrasah, diketahui bahwa sebagian besar guru di MTs Al-Munawwarah belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media untuk merancang bahan ajar digital. Para guru masih dominan menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi, dan mengalami kesulitan dalam menyajikan konten pembelajaran secara visual yang menarik bagi siswa. Kondisi ini menjadikan MTs Al-Munawwarah sebagai mitra yang tepat untuk pelaksanaan program pelatihan berbasis teknologi guna mendukung transformasi digital di lingkungan madrasah.

## **2. Pendekatan dan Strategi Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif berbasis kebutuhan (need-based participatory approach), yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam seluruh proses pelatihan. Pendekatan ini dipilih karena pelatihan berbasis keterampilan tidak hanya bertujuan meningkatkan pengetahuan, tetapi juga membentuk kompetensi praktis dan sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Sebelum pelatihan dimulai, tim pelaksana melakukan observasi dan wawancara informal dengan kepala madrasah serta beberapa guru di MTs Al-Munawwarah, Kota Binjai, untuk menggali kebutuhan nyata serta tingkat literasi digital awal peserta. Informasi tersebut digunakan sebagai dasar dalam menyusun materi pelatihan yang kontekstual, aplikatif, dan sesuai dengan kondisi madrasah. Pelatihan difokuskan pada penggunaan Canva sebagai platform desain grafis digital yang praktis dan mudah diakses oleh guru, termasuk mereka yang belum memiliki latar belakang desain.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam format workshop tatap muka interaktif, yang dirancang secara modular dan integratif. Setiap modul terdiri dari tiga bagian utama:

1. Pengenalan konsep tentang desain pembelajaran visual dan pentingnya literasi digital guru,
2. Demonstrasi penggunaan Canva, dipandu langsung oleh fasilitator,
3. Praktik mandiri dan berkelompok, di mana peserta mengembangkan produk media ajar sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Strategi pelatihan mengadopsi prinsip “learning by doing”, dengan peserta aktif membuat berbagai produk media ajar digital berbasis Canva. Produk yang dikembangkan mencakup: slide presentasi interaktif untuk keperluan mengajar di kelas, poster dan infografis untuk materi pembelajaran atau penguatan karakter dan konten media sosial Instagram edukatif, yang bertujuan memperluas jangkauan pembelajaran dan meningkatkan interaksi antara madrasah dan siswa di ruang digital.

Pembuatan konten Instagram menjadi bagian dari strategi untuk melatih guru dalam berpikir kreatif, menyederhanakan pesan pembelajaran secara visual, dan memperluas praktik edukasi di luar kelas fisik. Hal ini juga sejalan dengan tren digitalisasi madrasah dan gaya belajar generasi digital-native.

Agar hasil pelatihan berkelanjutan, tim pengabdian menyediakan sesi refleksi dan umpan balik, di mana guru mengevaluasi karya mereka dan merancang rencana implementasi dalam konteks kelas. Kegiatan ini dilanjutkan dengan pendampingan daring melalui WhatsApp group, yang berfungsi sebagai ruang konsultasi, berbagi praktik baik, dan memperkuat jejaring kolaborasi antarguru.

Melalui pendekatan ini, pelatihan tidak hanya berperan sebagai sarana transfer keterampilan teknis, tetapi juga sebagai bentuk pemberdayaan guru dalam berinovasi dan beradaptasi dengan ekosistem pendidikan digital yang terus berkembang.

### **3. Tahapan Pelaksanaan**

Pelaksanaan program pengabdian ini terdiri dari tujuh tahapan utama yang dirancang secara berurutan, sistematis, dan partisipatif. Setiap tahap disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan mitra serta tujuan untuk mendorong kemandirian guru dalam mendesain dan mengimplementasikan media pembelajaran berbasis Canva. Berikut uraian tiap tahapan:

#### **1. Identifikasi Kebutuhan**

Tim pelaksana melakukan observasi awal dan diskusi dengan kepala madrasah serta beberapa guru MTs Al-Munawwarah, Kota Binjai. Tujuan tahap ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman guru terhadap media pembelajaran digital, terutama penggunaan Canva. Informasi ini digunakan sebagai dasar dalam merancang materi pelatihan yang kontekstual dan aplikatif.

2. Perencanaan Kegiatan

Berdasarkan hasil pemetaan kebutuhan, tim menyusun modul pelatihan, materi presentasi, dan skenario pembelajaran berbasis proyek. Koordinasi teknis dilakukan dengan pihak madrasah untuk menetapkan jadwal pelatihan, jumlah peserta, dan sarana pendukung kegiatan.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan inti dilakukan dalam bentuk workshop yang terdiri atas sesi pengenalan Canva, demonstrasi langsung, serta praktik mandiri. Pelatihan ini bersifat interaktif dan mengutamakan prinsip *learning by doing*, dengan fasilitator yang mendampingi secara aktif di tiap sesi.

4. Produksi Karya oleh Peserta

Guru-guru peserta pelatihan diarahkan untuk membuat dua jenis produk digital yaitu membuat slide presentasi pembelajaran berbasis Canva, disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Selanjutnya membuat konten media sosial Instagram edukatif, berupa poster atau infografis sederhana yang menyampaikan pesan pembelajaran atau nilai karakter. Hasil karya ini menjadi indikator ketercapaian keterampilan teknis dan kreativitas peserta.

5. Refleksi dan Umpan Balik

Setelah praktik desain, peserta diajak untuk melakukan refleksi bersama dan mendiskusikan kendala yang dihadapi selama proses. Tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap hasil karya peserta, baik dari aspek visual, keterpaduan isi, maupun relevansi pedagogisnya.

6. Pendampingan Lanjutan (Follow-up)

Pasca pelatihan, tim membuka kanal komunikasi berbasis WhatsApp Group untuk memberikan pendampingan teknis tambahan. Guru didorong untuk terus mengembangkan karya, berbagi praktik baik, serta mengajukan pertanyaan secara mandiri dalam komunitas tersebut.

7. Implementasi dan Dokumentasi

Guru diminta untuk mulai menggunakan hasil karya mereka dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas. Dokumentasi penggunaan media ajar hasil pelatihan dilakukan oleh guru sendiri, didukung oleh tim pelaksana, sebagai bahan evaluasi dan pelaporan dampak kegiatan PKM.

Dengan urutan tahapan tersebut, pelaksanaan program PKM ini dirancang tidak hanya untuk mentransfer keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga untuk memberdayakan guru MTs sebagai agen perubahan pembelajaran digital di lingkungan madrasah. Setiap tahap dirancang secara integratif agar peserta tidak hanya memahami fungsi alat bantu visual, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang relevan secara pedagogis, menarik secara visual, dan dapat langsung diimplementasikan dalam praktik kelas. Lebih dari sekadar pelatihan satu arah, pendekatan ini membuka ruang reflektif dan kolaboratif antar peserta, serta memperkuat jejaring pendampingan pasca-pelatihan. Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya menghasilkan luaran jangka pendek berupa media ajar digital, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan mutu pembelajaran dan literasi digital guru madrasah secara berkelanjutan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva bagi guru MTs Al-Munawwarah telah dilaksanakan pada tanggal 17 Mei 2025, bertempat di ruang belajar MTs Al-Munawwarah, Kota Binjai, Sumatera Utara. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru dari berbagai latar belakang mata pelajaran, seperti Bahasa Arab, Bahasa Inggris, IPA, PAI, dan IPS. Pelatihan berlangsung dalam suasana aktif, kolaboratif, dan partisipatif.

### **1. Peningkatan Keterampilan Teknis**

Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan Canva, khususnya dalam:

- Membuat slide presentasi interaktif untuk keperluan mengajar,
- Mendesain infografis dan poster edukatif,
- Membuat konten media sosial Instagram untuk publikasi edukatif madrasah.

Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan fitur-fitur dasar Canva. Setelah mengikuti sesi workshop, seluruh peserta mampu membuat media ajar digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik visual pembelajaran abad ke-21.

### **2. Luaran Produk Peserta**

Setiap peserta menghasilkan dua produk utama sebagai luaran pelatihan:

1. Slide presentasi pembelajaran, disesuaikan dengan topik dan mata pelajaran masing-masing,
2. Poster atau konten Instagram bertema edukatif, yang mencerminkan kreativitas peserta dalam menyampaikan pesan pembelajaran secara visual dan komunikatif.

Hasil karya yang dikembangkan menunjukkan peningkatan kualitas dan kreativitas. Beberapa karya bahkan telah digunakan langsung dalam kegiatan belajar mengajar, seperti infografis tata surya dalam pelajaran IPA dan poster etika pergaulan Islami dalam pelajaran PAI.

Sebagai bentuk apresiasi dan motivasi, tim pelaksana memberikan reward kepada tiga guru peserta dengan karya Canva paling kreatif dan aplikatif. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek desain visual, kesesuaian dengan materi pelajaran, dan potensi implementasi di kelas. Tiga guru terpilih menerima penghargaan dan hadiah edukatif, yang diserahkan secara simbolis pada akhir kegiatan. Kegiatan ini tidak hanya mendorong peserta untuk berinovasi, tetapi juga menciptakan atmosfer kompetitif yang sehat dan membangun kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital.

### 3. Refleksi Peserta dan Dampak Langsung

Melalui sesi diskusi dan refleksi di akhir kegiatan, mayoritas guru menyampaikan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat, terutama dalam membangun rasa percaya diri mereka dalam menggunakan media digital. Guru merasakan bahwa siswa menjadi lebih tertarik ketika materi disajikan dengan media yang visual dan estetis.

Kegiatan ini juga memicu kesadaran bahwa media sosial seperti Instagram dapat dimanfaatkan secara positif oleh madrasah sebagai sarana penyebaran konten pendidikan yang menyenangkan namun bermakna.

### 4. Tantangan dan Tindak Lanjut

Beberapa tantangan yang muncul dalam kegiatan ini meliputi:

- Akses internet yang tidak selalu stabil,
- Perbedaan kemampuan awal peserta dalam memahami antarmuka Canva,
- Waktu pelatihan yang dirasakan masih terbatas untuk eksplorasi lebih dalam.

Sebagai bentuk tindak lanjut, tim pengabdian membuka forum WhatsApp Group untuk pendampingan pasca kegiatan. Forum ini digunakan oleh para peserta untuk saling berbagi karya, bertanya, dan mendapatkan masukan dari tim pelaksana serta rekan sesama guru. Hal ini memungkinkan terbentuknya komunitas belajar yang berkelanjutan untuk pengembangan media ajar digital di lingkungan madrasah.

#### 1. Peningkatan Keterampilan Teknis

Kegiatan pelatihan ini secara nyata memberikan dampak pada peningkatan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran digital. Peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan Canva, khususnya dalam tiga area utama, yaitu: membuat slide presentasi interaktif untuk keperluan mengajar, mendesain infografis dan poster edukatif, serta membuat konten media sosial Instagram untuk publikasi edukatif madrasah. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum familiar dengan fitur-fitur dasar Canva dan masih mengandalkan metode penyampaian materi yang bersifat konvensional. Mereka belum terbiasa menggunakan media visual yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran cenderung bersifat satu arah dan kurang menggugah minat siswa.

Setelah mengikuti sesi workshop yang mengusung prinsip *learning by doing*, seluruh peserta mampu membuat media ajar digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik visual pembelajaran abad ke-21. Dalam pelatihan ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada fungsi dasar Canva, tetapi juga diarahkan untuk langsung mencoba berbagai fitur desain seperti penggunaan template, pemilihan warna dan font, penyisipan ikon atau elemen grafis, serta prinsip tata letak visual. Proses pendampingan yang intensif dan penyusunan modul berbasis kebutuhan turut membantu peserta menguasai keterampilan ini secara bertahap dan kontekstual.

Sebagai contoh, salah satu guru PAI berhasil menyusun poster tentang pentingnya menjaga akhlak dalam pergaulan remaja dengan ilustrasi yang komunikatif dan penuh makna. Guru IPA menciptakan infografis mengenai klasifikasi makhluk hidup yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa madrasah, sedangkan guru Bahasa Arab membuat konten Instagram edukatif berupa kosa kata sehari-hari yang disajikan dengan desain warna-warni dan ikon visual pendukung. Guru IPS juga merancang poster sederhana mengenai keragaman budaya Indonesia dengan pendekatan visual yang mampu menarik perhatian siswa. Contoh-contoh ini menegaskan bahwa pelatihan tidak hanya membekali guru dengan kemampuan

teknis, tetapi juga memantik kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi ajar secara lebih menarik, interaktif, dan berdampak.

## 2. Luaran Produk Peserta dan Kreativitas Desain

Sebagai bagian dari capaian kegiatan, seluruh peserta berhasil menyelesaikan dua produk utama: slide presentasi pembelajaran dan konten edukatif untuk Instagram berupa poster atau infografis. Hasil karya tersebut tidak hanya menunjukkan peningkatan keterampilan desain teknis, tetapi juga kreativitas dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru Bahasa Arab, misalnya, memanfaatkan elemen visual untuk menyajikan kosa kata tematik, sementara guru IPS membuat infografis tentang struktur pemerintahan Indonesia dalam format yang ringkas dan mudah dipahami siswa.

Untuk mendorong motivasi peserta, tim pelaksana memberikan penghargaan kepada tiga guru dengan karya Canva paling kreatif dan aplikatif. Penilaian dilakukan berdasarkan kriteria desain visual, keterpaduan isi, dan potensi implementasi di kelas. Penghargaan ini diserahkan secara simbolis pada akhir kegiatan dan menjadi pemicu munculnya semangat berkompetisi secara sehat di antara peserta, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan media digital dalam pembelajaran.

## 3. Dampak terhadap Sikap dan Kesadaran Pedagogis

Pelatihan ini juga membawa dampak positif terhadap sikap guru terhadap teknologi. Pada awalnya, sebagian peserta merasa ragu atau tidak percaya diri menggunakan aplikasi desain grafis. Namun setelah mengikuti pelatihan, mereka menyampaikan bahwa media ajar yang mereka hasilkan membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami siswa. Guru Bahasa Inggris menyatakan bahwa infografis yang dibuat memudahkan siswa memahami grammar karena disajikan dalam bentuk visual yang sederhana dan berwarna. Hal ini menandakan adanya peningkatan kesadaran pedagogis peserta tentang pentingnya visual literacy dalam proses pembelajaran.

Lebih jauh, guru mulai memahami bahwa pemanfaatan media digital tidak hanya soal estetika, tetapi juga bagian dari strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, pendekatan pelatihan yang mendorong refleksi bersama juga memperkuat pemahaman guru mengenai prinsip-prinsip desain instruksional yang efektif.

## 4. Tantangan dan Strategi Pemecahan

Dalam pelaksanaan kegiatan, terdapat sejumlah tantangan yang dihadapi. Kendala utama yang muncul antara lain akses internet yang tidak stabil dan perbedaan tingkat

penguasaan teknologi di antara peserta. Namun demikian, kendala tersebut berhasil diatasi dengan pendekatan pelatihan yang fleksibel, pendampingan langsung oleh fasilitator, serta penggunaan perangkat offline jika diperlukan. Strategi kelompok dan tutor sebaya juga terbukti efektif dalam mempercepat adaptasi guru terhadap penggunaan Canva.

#### 5. Kontribusi terhadap Transformasi Digital Madrasah

Pelatihan ini turut memperkuat agenda transformasi digital madrasah yang dicanangkan oleh Kementerian Agama RI. Guru-guru yang sebelumnya pasif dalam penggunaan media digital kini menjadi lebih proaktif dalam menciptakan media ajar berbasis Canva yang kreatif dan sesuai dengan nilai-nilai pendidikan Islam. Kegiatan ini menunjukkan bahwa platform digital seperti Canva dapat menjadi alat bantu yang inklusif dan kontekstual untuk mendukung pembelajaran di madrasah, selama didampingi oleh pendekatan pedagogis yang tepat.

Dengan meningkatnya literasi visual dan kompetensi digital guru MTs Al-Munawwarah, madrasah kini memiliki potensi untuk menjadi institusi pembelajaran yang lebih adaptif, modern, dan relevan dengan kebutuhan generasi digital-native. Keberhasilan ini diharapkan menjadi inspirasi bagi pelaksanaan pelatihan serupa di madrasah lain di Sumatera Utara maupun secara nasional.





Gambar 1 : Dokumentasi Kegiatan Pelatihan

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dilaksanakan di MTs Al-Munawwarah, Kota Binjai, telah berhasil meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam pembuatan media ajar yang visual, menarik, dan kontekstual. Pelatihan ini memberikan dampak nyata terhadap kemampuan guru dalam membuat slide presentasi interaktif, poster edukatif, dan konten media sosial berbasis nilai-nilai pendidikan madrasah. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dan kreativitas dalam merancang media pembelajaran. Selain itu, terbentuknya komunitas belajar daring melalui WhatsApp Group menjadi bentuk keberlanjutan dan pendampingan jangka panjang yang mendukung ekosistem pembelajaran digital di lingkungan madrasah.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pimpinan dan seluruh jajaran Akademi Manajemen Informatika dan Komputer (AMIK) ITMI Medan atas dukungan moril dan administratif yang telah diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) AMIK ITMI yang telah memberikan kepercayaan, bimbingan, dan fasilitasi penuh, mulai dari tahap perencanaan hingga pelaporan kegiatan. Apresiasi yang tinggi juga ditujukan kepada Kepala Madrasah, dewan guru, dan seluruh civitas MTs Al-Munawwarah Kota Binjai, yang telah menjadi mitra kegiatan dan menunjukkan

antusiasme serta komitmen luar biasa dalam mengikuti pelatihan. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh peserta pelatihan atas partisipasi aktif, semangat belajar, dan kontribusi kreatif yang sangat berarti dalam menyukseskan kegiatan ini. Tak lupa, ucapan terima kasih disampaikan kepada rekan-rekan tim pelaksana dan panitia atas kerja sama yang solid, dedikasi, dan profesionalisme yang tinggi selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Semoga kegiatan ini membawa manfaat nyata dan berkelanjutan bagi pengembangan kompetensi guru serta peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan madrasah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., & Ramdani, A. (2022). Kebutuhan pengembangan media digital di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 113–124.
- Fauzi, A., & Suryani, N. (2021). Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran daring: Studi kasus guru madrasah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 123–134.
- Hattie, J. (2012). *Visible learning for teachers: Maximizing impact on learning*. Routledge.
- Hung, D., Koh, T. S., & Jamaludin, A. (2022). Visual literacy in digital learning environments: Principles and implications. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 31(2), 141–158.
- Kemenag Bantul. (2024). Guru MTs Negeri 6 Bantul memanfaatkan Canva untuk membuat UKBM. <https://bantul.kemenag.go.id/index.php/guru-mts-negeri-6-bantul-manfaatkan-canva-untuk-membuat-ukbm>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Strategi transformasi digital madrasah 2020–2024*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif*. Diva Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Rahmawati, E., & Siregar, N. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital dengan Canva pada guru madrasah. *Jurnal Abdi Pendidikan Madrasah*, 4(1), 55–63.
- Sari, N., Wulandari, F., & Rahmawati, L. (2023). Peningkatan kompetensi guru madrasah melalui pelatihan TIK berbasis kebutuhan. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 44–52.
- Setiawan, D., & Fitrah, M. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran visual. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 98–107.
- Sulastri, D., & Nugraheni, A. (2022). Canva application training to improve teachers' creative teaching materials. *Jurnal Abdimas Inovasi Pendidikan*, 3(1), 32–40.
- Susanti, I., Pramudibyanto, H., & Marwanti, M. (2023). Pelatihan pembuatan media ajar berbasis Canva untuk guru sekolah menengah. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 4(1), 20–28.
- Susilawati, F., Ramadhani, R., Ikhsan, R., Safwan, & Ichsan. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital di Madrasah Aliyah Ruhul Islam Anak Bangsa Aceh Besar. *KALANDRA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 261–266. <https://doi.org/10.55266/jurnalkalandra.v2i6.338>

- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.
- Yusri, M., Rahman, F., & Hamzah, H. (2021). The effectiveness of Canva-based media in improving students' learning outcomes. *International Journal of Instructional Technology and Educational Studies*, 2(3), 45–53.