



PELATIHAN PEMBUATAN MODUL AJAR INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA

TRAINING ON DEVELOPING INTERACTIVE TEACHING MODULES USING CANVA

**Murni Mahmud^{1*}, Yunitari Mustikawati², Fitri Radhiyani³,
Muftihaturrahmah Burhamzah⁴, Ismail Rahim⁵**

^{1,2,3,4}, Universitas Negeri Makassar

^{1*}murnimahmud@unm.ac.id, ^{2*}yunitarim@unm.ac.id, ^{3*}fitri.radhiyani@unm.ac.id,

^{4*}amaburhamza@unm.ac.id, ^{5*}ismail_rahim@unm.ac.id

Article History:

Received: March 30th, 2025

Revised: April 10th, 2025

Published: April 15th, 2025

Keywords: Canva, Digital
Module, Teacher Training,
Interactive Learning, Merdeka
Curriculum

Abstract: *This community service activity aimed to improve the capacity of teachers at SMP Negeri 1 Segeri in developing interactive teaching modules using Canva. In response to the implementation of the Merdeka Curriculum, which emphasizes contextual, flexible, and student-centered learning, the ability to design attractive and effective learning media has become increasingly essential. This training was conducted over two days through hands-on sessions, focusing on Canva's basic features, visual design principles, and the integration of digital media into teaching materials. The results showed a significant improvement in the teachers' skills in using Canva, as reflected in the quality of the teaching modules they produced. These modules were not only visually appealing but also enriched with audio-visual elements and interactive components. In addition, the training fostered collaboration among teachers and initiated a shift toward more innovative and digital-based teaching practices. This program demonstrated that short, practical, and technology-oriented training can have a sustainable impact on improving the quality of education in schools.*

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan modul ajar berbasis digital menggunakan Canva. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Segeri, Kabupaten Pangkep, dengan tahapan sosialisasi, pelatihan, implementasi di kelas, serta pendampingan dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas guru, kualitas media ajar, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi, dan siswa menunjukkan antusiasme lebih tinggi terhadap materi ajar interaktif. Program ini mendorong terciptanya perubahan positif dalam proses pembelajaran dan kesiapan sekolah menghadapi transformasi digital.

Kata kunci: Canva, Modul Ajar, Kurikulum Merdeka, Literasi Digital, Pelatihan Guru

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya transformasi dalam dunia pendidikan. Kurikulum Merdeka yang saat ini mulai diimplementasikan di berbagai satuan pendidikan di Indonesia mendorong guru untuk lebih mandiri dan kreatif dalam mengembangkan media ajar. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru-guru di daerah, seperti di SMP Negeri 1 Segeri Kabupaten Pangkep, adalah keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi untuk mendesain materi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas guru masih menggunakan metode konvensional berbasis teks dan belum banyak memanfaatkan media visual interaktif. Untuk menjawab tantangan tersebut, pelatihan penggunaan Canva diberikan sebagai alternatif solusi. Canva adalah platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan dan menyediakan beragam template edukatif yang sesuai dengan konteks pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa (Wulandari & Mudinillah, 2022; Sumarno et al., 2023). Oleh karena itu, program pengabdian ini dilaksanakan untuk membekali guru dengan keterampilan praktis menggunakan Canva sebagai alat bantu ajar berbasis digital dan visual.

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dan kolaboratif antara tim pelaksana dan pihak sekolah. Subjek pengabdian adalah guru-guru SMP Negeri 1 Segeri, yang berjumlah 30 orang dari berbagai mata pelajaran. Tahapan kegiatan meliputi: (1) Sosialisasi program kepada kepala sekolah dan guru, (2) Pelatihan penggunaan Canva secara intensif selama dua hari, (3) Implementasi modul ajar hasil pelatihan di kelas, dan (4) Pendampingan serta evaluasi hasil implementasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi pembelajaran, wawancara guru, dan survei kepada siswa. Fasilitator terdiri dari dosen ahli media ajar dan desain grafis yang memberikan bimbingan langsung selama praktik.

HASIL

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa semua guru peserta pelatihan berhasil membuat minimal satu modul ajar interaktif menggunakan Canva. Sebagian besar guru melaporkan peningkatan kemampuan dalam merancang media visual dan menyatakan akan terus menggunakan Canva dalam proses mengajar. Dua modul terbaik dipresentasikan dalam sesi akhir dan diunggah sebagai bahan inspiratif bagi guru lain. Siswa yang menjadi subjek pembelajaran dengan modul ini menunjukkan peningkatan minat belajar, lebih aktif dalam diskusi, dan merasa lebih mudah memahami materi karena tampilannya yang visual dan interaktif.

Hasil dari kegiatan pengabdian ini juga menunjukkan peningkatan signifikan dalam aspek pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Selama dua hari pelatihan intensif, para peserta tidak hanya memahami fitur-fitur dasar Canva, tetapi juga mampu mengembangkan media ajar dengan komponen visual, audio, dan hyperlink yang disesuaikan dengan mata pelajaran yang mereka ampu.

Sebanyak 30 guru berpartisipasi aktif, dan semua peserta mampu menghasilkan minimal satu modul ajar digital interaktif berbasis Canva. Modul-modul yang dibuat mencakup berbagai

tema pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, hingga Pendidikan Kewarganegaraan. Setelah pelatihan, guru-guru diberi kesempatan untuk menerapkan modul tersebut di kelas masing-masing. Hasil observasi tim menunjukkan bahwa penggunaan modul digital ini secara nyata meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.

Beberapa guru juga memodifikasi modul untuk dijadikan bahan presentasi menggunakan proyektor LCD atau diunggah ke platform pembelajaran seperti Google Classroom. Respon siswa pun sangat positif; mereka menyatakan bahwa materi yang disampaikan melalui modul Canva lebih menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan dibandingkan dengan metode sebelumnya. Selain itu, siswa merasa lebih terlibat secara aktif karena dalam beberapa modul, guru juga menyisipkan kuis interaktif dan tugas berbasis proyek yang relevan.

Tim pengabdian juga mengidentifikasi dua modul dengan desain terbaik dan konten yang kuat, yang kemudian ditampilkan dalam sesi presentasi akhir. Modul-modul ini juga direkam dan didokumentasikan untuk disebarluaskan melalui kanal YouTube UNM sebagai bentuk luaran media publik.



Gambar 1. Kegiatan Workshop

PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan modul ajar interaktif menggunakan Canva memberikan sejumlah pembelajaran penting dalam konteks transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya di wilayah sekolah menengah pertama yang berada di daerah non-perkotaan. Dari sisi teoritis,

program ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran yang interaktif dan visual sangat berpengaruh dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009). Guru yang dilibatkan dalam kegiatan ini menunjukkan peningkatan keterampilan secara signifikan, tidak hanya dalam aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga dalam menyusun materi ajar yang sesuai dengan prinsip Kurikulum Merdeka.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibandingkan pendekatan ceramah semata. Selama sesi pelatihan, guru diberikan waktu untuk mengeksplorasi fitur Canva secara mandiri dan dalam kelompok kecil, yang mendorong terbentuknya kolaborasi antar rekan sejawat. Diskusi spontan dan saling berbagi desain antarguru menciptakan atmosfer komunitas belajar yang aktif dan mendukung proses peningkatan kapasitas secara berkelanjutan.

Dalam praktik di kelas, guru yang telah menerapkan modul berbasis Canva mendapatkan respon positif dari siswa. Modul yang visual, penuh warna, serta menyisipkan video dan hyperlink membuat siswa lebih tertarik dan fokus saat pembelajaran berlangsung. Ini membuktikan bahwa bentuk presentasi materi yang menarik dapat menjadi salah satu kunci keberhasilan proses belajar, terutama bagi siswa yang memiliki gaya belajar visual dan kinestetik.

Lebih jauh, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap perubahan sosial di lingkungan sekolah. Terjadi pergeseran peran guru dari sekadar penyampai materi menjadi desainer pembelajaran dan fasilitator proses belajar. Guru mulai membangun kesadaran baru mengenai pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Proses refleksi yang dilakukan saat evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa sebagian guru merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi teknologi pendidikan, serta mulai tergerak untuk berbagi modul ajar mereka kepada rekan guru lainnya, baik di dalam maupun luar sekolah.

Program ini juga menunjukkan bahwa pembentukan komunitas guru digital di tingkat sekolah atau kabupaten menjadi sangat penting untuk menjaga keberlanjutan inovasi. Dengan adanya komunitas, guru memiliki ruang untuk saling berbagi praktik baik, mengatasi tantangan teknis, serta memperbarui pemahaman mereka terhadap tren teknologi pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya menghasilkan produk dalam bentuk modul, tetapi juga membentuk ekosistem inovasi kecil yang dapat ditumbuhkan dan dikembangkan dalam skala yang lebih luas.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan individu guru, tetapi juga menjadi langkah awal dalam proses transformasi budaya pembelajaran di sekolah. Hal ini sejalan dengan semangat *transformative education* dalam pendidikan abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai agen perubahan dan pembelajar sepanjang hayat.

KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif menggunakan Canva yang dilaksanakan di SMP Negeri 1 Segeri memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam menyusun media ajar berbasis digital yang menarik dan kontekstual. Program ini menjadi bentuk konkret kontribusi perguruan tinggi dalam menjawab tantangan implementasi Kurikulum Merdeka, terutama dalam hal penguatan literasi digital di kalangan pendidik.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung dalam kelas. Modul-modul hasil pelatihan memperkaya proses pembelajaran, meningkatkan minat siswa, serta memperluas cakupan strategi pengajaran yang dapat diterapkan oleh guru. Efektivitas penggunaan Canva tercermin dalam

antusiasme guru selama pelatihan dan respons positif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain dampak individual, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya budaya kolaboratif antar guru, serta membuka peluang untuk membangun komunitas pembelajaran digital di tingkat sekolah. Dengan demikian, pelatihan ini memiliki implikasi jangka panjang dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi, khususnya di daerah yang masih minim akses terhadap pelatihan sejenis.

Disarankan agar kegiatan serupa terus dilakukan secara berkala dan berkelanjutan, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan, pendampingan intensif, maupun fasilitasi diseminasi praktik baik ke sekolah-sekolah lain. Perguruan tinggi juga diharapkan terus berperan sebagai mitra strategis dalam membangun kapasitas guru sebagai pelaksana utama perubahan di dunia pendidikan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Segeri, para guru peserta pelatihan, serta pihak Fakultas Bahasa dan Sastra UNM atas dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Husna, A., & Purnamasari, D. (2021). Penerapan Kurikulum Merdeka dalam Pembuatan Modul Ajar Interaktif. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 45–58.
- Handayani, N. D. (2022). Canva Sebagai Inovasi Desain Modul Digital Interaktif di Era Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*, 3(1), 111–117.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal GTK.
- Rusman. (2021). Inovasi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 15–26.
- Sumarno, M., Jamiah, Y., Fitriawan, D., Yani, A. T., & Hartoyo, A. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Merdeka. *Journal of Educational Review and Research*, 6(1), 23–34.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(2), 78–89.
- Wahyudin, D. (2020). Pendidikan Abad 21 dan Implikasinya terhadap Desain Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 1–10.