

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran *Canva for Education* dalam Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* bagi Guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang

Radeni Sukma Indra Dewi^{1*}, Widiyanti², Lismi Animatul Chisbiyah³, Shirly Rizki Kusumaningrum⁴, Muhammad Idris Effendi⁵, Amaliya Islami Nurlaili⁶, Rika Anjarwati⁷, Megania Herawati⁸, Ahwatul Annisa⁹, Windy Fransisca¹⁰
radenisukmaindradewi.pasca@um.ac.id^{1*}

^{1,4}Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (BIPA)

^{2,5}Program Studi Pendidikan Kejuruan

³Program Studi Pendidikan Tata Boga

^{6,7,8,9,10}Program Studi Pendidikan Profesi Guru

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9,10}Universitas Negeri Malang

Received: 14 09 2024. Revised: 24 09 2024. Accepted: 30 09 2024.

Abstract : The Canva for Education training at SDN Bandungrejosari 2 Malang aims to enhance teachers' abilities to create innovative and interactive learning media. This training is essential because many teachers struggle to create engaging and relevant media using modern technology. The training uses the design thinking method, which includes the stages of Define, Ideate, Prototype, and Test. The participants of the training are teachers from SDN Bandungrejosari 2 Malang. Data is collected through surveys, interviews, and observations and then analyzed descriptively. The training results show a significant improvement in teachers' ability to use Canva to create effective learning media. Teachers can identify learning needs, generate creative ideas, and produce engaging and interactive learning media prototypes. Feedback from students indicates that the media created successfully increased their participation and motivation to learn. In conclusion, this training successfully enhanced teachers' technical skills and creativity in using modern design tools and improved the quality of learning at SDN Bandungrejosari 2 Malang.

Keywords : Canva for Education, Learning media, Educational innovation.

Abstrak : Pelatihan *Canva for Education* di SDN Bandungrejosari 2 Malang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Pelatihan ini penting karena banyak guru menghadapi kesulitan dalam menciptakan media yang menarik dan relevan dengan teknologi modern. Pelatihan dilakukan dengan metode design thinking, yang meliputi tahapan *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Peserta pelatihan adalah guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang. Data dikumpulkan melalui survei, wawancara, dan observasi, kemudian dianalisis secara deskriptif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang efektif. Guru-guru mampu mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, menghasilkan ide-ide kreatif, dan membuat prototipe media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Umpan balik dari siswa menunjukkan bahwa media yang dibuat berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar mereka. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi

teknis dan kreativitas guru dalam menggunakan alat desain modern, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di SDN Bandungrejosari 2 Malang.

Kata kunci : *Canva for Education*, Media pembelajaran, Inovasi pendidikan.

ANALISIS SITUASI

Pertumbuhan teknologi informasi yang begitu cepat pada masa kini tentunya membawa dampak positif yang besar bagi para pengguna, terutama dalam sektor pendidikan, di mana salah satunya adalah pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Media pembelajaran merupakan komponen yang paling penting dalam konteks pembelajaran. Alat bantu terpenting dalam pengajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat pembelajaran yang disusun secara menyeluruh dan terstruktur, media berisi serangkaian materi belajar yang direncanakan dan dirancang dalam mencapai tujuan pembelajaran tertentu untuk membantu peserta didik (Roseno et al., 2021; Talakua & Sesca Elly, 2020). Media juga merupakan materi pembelajaran yang ditulis dengan tujuan agar siswa dapat belajar secara mandiri, baik dengan atau tanpa bimbingan guru. Pembelajaran yang interaktif mampu merangsang kreativitas dan inovasi dalam diri peserta didik (Handayani & Rahayu, 2020; Sumarsono et al., 2024). Sebagai seorang pendidik, diharapkan dapat secara kreatif merancang materi pembelajaran sehingga peserta didik dapat langsung mengakses sumber belajar yang ada yang salah satu caranya dapat dilakukan melalui kolaborasi, pelatihan, dan upaya pengembangan profesionalisme (Ilham S et al., 2023; Nurjanah et al., 2023)

Rancangan pembelajaran didasarkan pada kurikulum dengan tujuan mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Ismaya et al., 2024). Media pembelajaran memiliki peran utama dalam membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran di kelas memiliki manfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar secara otomatis. Oleh karena itu, salah satu tantangan bagi guru adalah dapat menggunakan teknologi untuk berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penerapan media pembelajaran dapat berdampak positif terhadap peningkatan prestasi siswa secara optimal (Afifah et al., 2023). Salah satu aplikasi yang mencuat dalam dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah *platform* daring untuk desain dan komunikasi visual dengan tujuan memberdayakan individu di seluruh dunia agar mampu membuat desain dan mempublikasikannya dimana saja (Hadi et al., 2021; Mudinillah & Rizaldi, 2021; Saputra et al., 2022). Dengan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, guru dapat didorong untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik.

Pembuatan bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran menjadi kebutuhan yang sangat penting. Penggunaan Canva sebagai alat untuk membuat materi ajar dapat meningkatkan semangat dan minat belajar peserta didik karena tampilannya yang menarik (Nabillah & Tanjung, 2023; Nguyen Vo Bich & Nguyen, 2024; Pechenkina et al., 2017). Oleh karena itu, guru perlu bersikap kreatif dalam menyediakan sumber belajar guna mendukung pembelajaran yang menarik dan efektif. Dampak positifnya adalah siswa dapat dengan mudah mengakses materi pembelajaran dan termotivasi untuk belajar lebih baik tanpa harus tergantung sepenuhnya pada guru (Chowdhury et al., 2021; Wahyuni et al., 2024). Kurikulum Merdeka di Indonesia adalah pendekatan kurikulum yang berfokus pada pengembangan lingkungan belajar multikultural dan multibahasa. Model kurikulum ini bertujuan untuk meminimalisir pengajaran dalam disiplin ilmu yang terisolasi dengan menggabungkan tujuan dan sasaran dari berbagai bidang. Pengembangan modul ajar sangat penting untuk dikuasai agar guru dapat membangun skenario pembelajaran yang sesuai dengan ciri-ciri mata pelajaran, siswa, hasil belajar, dan tujuan pembelajaran yang telah dikaji dan ditetapkan sebelumnya. Perencanaan yang baik akan memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan menilai pembelajaran yang telah terjadi.

Modul ajar merupakan kumpulan alat atau sarana media, metode, petunjuk, dan pedoman yang disusun secara terencana dan dibuat secara menarik. Modul ajar merupakan implementasi dari alur tujuan pembelajaran yang diturunkan dari capaian pembelajaran, dengan menggunakan Profil Pelajar Pancasila sebagai sarannya. Modul ajar disusun sesuai dengan fase atau tahap perkembangan peserta didik, dengan mempertimbangkan apa yang akan dipelajari dengan tujuan pembelajaran, dan berdasarkan pengembangan jangka panjang. Guru perlu memahami konsep modul ajar agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna (Aji et al., 2018). Model pembelajaran *Problem Based Learning* adalah salah satu model pembelajaran yang direkomendasikan untuk diimplementasikan para pendidik pada era Kurikulum Merdeka. Model pembelajaran ini akan mendekatkan peserta didik kepada berbagai permasalahan praktis sehingga peserta didik mampu tertantang untuk belajar, bersikap kooperatif dan kolaboratif untuk menyelesaikan permasalahan di dunia nyata. Sintaks dalam Model Pembelajaran *Problem Based Learning* adalah : (1) Orientasi siswa kepada masalah, (2) Mengorganisasikan siswa untuk belajar, (3) Membimbing penyelidikan individual maupun kelompok, (4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, dan (5) menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang dalam beberapa mata pelajaran, proses pembelajaran masih tergolong konvensional, yakni pembelajaran masih berfokus pada peran guru (*teacher center*). Kondisi ini menyebabkan siswa cenderung pasif selama pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, bahan ajar yang digunakan guru masih terutama bersumber dari buku, di mana materi dalam buku cenderung kurang bervariasi dan terdiri dari uraian kalimat dengan sedikit ilustrasi, yang membuat materi kurang menarik untuk dilihat dan kurang interaktif untuk dibaca oleh siswa. Selain itu, guru-guru di sekolah ini mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, dan terdapat kekurangan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi, termasuk penggunaan aplikasi Canva dalam membuat Modul Ajar Berbasis *Problem Based Learning*.

SOLUSI DAN TARGET

Salah satu hambatan utama adalah proses pembelajaran masih tergolong konvensional yang cenderung mengakibatkan siswa menjadi pasif selama pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi di lapangan, diskusi, dan wawancara mendalam. Permasalahan mitra adalah guru-guru Sekolah Dasar (SD) di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang memerlukan suatu aplikasi yang dapat dengan mudah diakses dan tidak berbayar untuk mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Serta, dibutuhkan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran agar menarik minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan dengan target pelatihan aktivasi dan pengoperasian aplikasi *Canva for Education* dalam pembuatan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* pada guru sekolah dasar di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang, sehingga terbukanya akses fitur-fitur aplikasi secara maksimal serta pelatihan mendesain Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan aplikasi *Canva for Education*, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang menarik minat belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaannya, pengabdian ini mempertimbangkan secara mendalam kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. Pendekatan terstruktur dan inovatif ini disusun dengan teliti, memastikan bahwa setiap langkah memiliki relevansi dan kontribusi maksimal terhadap pengembangan kompetensi para

guru. Langkah-langkah yang telah dijabarkan tidak hanya bersifat teoritis, melainkan dirancang untuk menciptakan pengalaman praktis yang memungkinkan para guru terlibat secara aktif. Penggunaan platform *Canva for Education* diintegrasikan sebagai alat utama, memberikan solusi efektif bagi perancangan media pembelajaran inovatif. Selain itu, metode ini tidak hanya sekadar mengenalkan teknologi, tetapi juga mengadopsi prinsip *design thinking* sebagai landasan konseptual. Pendekatan ini memungkinkan para guru untuk memahami lebih baik kebutuhan siswa, mengidentifikasi permasalahan, dan menghasilkan solusi yang kreatif dan relevan (Costa et al., 2016).

Dengan demikian, metode pengabdian ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis guru dalam menggunakan *platform Canva for Education*, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan berpikir desain dan inovasi. Pendekatan holistik ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. Proses *design thinking* terdiri dari beberapa tahap yakni *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* (Bender-Salazar, 2023; Kumar et al., 2016; Suauthai et al., 2022). Pada tahap "Define," dilakukan analisis mendalam melalui survei dan wawancara dengan guru-guru SD. Tujuannya adalah mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan menggunakan media Canva. Hasil dari analisis ini menjadi dasar penting untuk merumuskan permasalahan yang perlu diatasi melalui pengembangan kompetensi guru.

Pada tahap "Ideate," kami mengadakan sesi *workshop*, dengan fokus pada penggunaan Canva dalam pembuatan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* sebagai agenda utama pelatihan. Dalam sesi ini, kolaborasi antara para guru menjadi kunci, memungkinkan terciptanya ide-ide kreatif yang dapat diaplikasikan melalui platform *Canva for Education*. Proses *brainstorming* yang dilakukan secara kolaboratif bertujuan untuk menghasilkan ide-ide inovatif terkait desain media pembelajaran menggunakan Canva. Tujuan utama dari analisis ini adalah memilih konsep-konsep yang memiliki potensi maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SD, dengan fokus pada penerapan Canva sebagai alat utama. Tahap selanjutnya "Prototype". Proses pembuatan *prototype* ini dilakukan seiring dengan berlangsungnya pelatihan, memungkinkan guru-guru untuk secara langsung terlibat dalam pengembangan konsep-konsep yang telah diidealkan sebelumnya. Pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk menciptakan pengalaman belajar yang visual yang menarik, tetapi juga untuk memastikan keefektifan dan kepraktisan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

Proses berlanjut ke tahap "Test", di mana *prototype* Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang dibuat dengan menggunakan canva ini diujicobakan oleh sejumlah guru SD

selama pelatihan. Melibatkan langsung para guru dalam pengujian memberikan kesempatan untuk mengumpulkan umpan balik yang sangat berharga. Data umpan balik dari guru-guru ini menjadi dasar kritis untuk melakukan iterasi dan perbaikan terhadap prototipe, memastikan bahwa solusi yang dihasilkan benar-benar memenuhi kebutuhan dan ekspektasi para pengguna. Dalam konteks pelatihan, para guru tidak hanya menjadi penerima prototipe, tetapi juga aktor utama yang menggunakan media pembelajaran tersebut dalam suasana pembelajaran yang nyata. Interaksi langsung mereka dengan prototipe memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang efektivitas dan kepraktisan solusi yang diusulkan, sekaligus memastikan bahwa solusi dapat diintegrasikan secara mulus dalam lingkungan pembelajaran sehari-hari.

HASIL DAN LUARAN

Hasil dari pelatihan *Canva for Education* yang telah dilaksanakan untuk guru-guru di SDN Bandungrejosari 1 Malang dengan menggunakan pendekatan *design thinking* menunjukkan bahwa pelatihan ini sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang inovatif dan interaktif dengan memanfaatkan teknologi desain modern. Melalui berbagai tahapan yang sistematis, yaitu *Define, Ideate, Prototype, dan Test*, pelatihan ini dapat memberikan dampak positif dalam kemampuan guru menyusun media pembelajaran inovatif dan proses pembelajaran di sekolah (Suauthai et al., 2022). Pada tahap "Define," dilakukan analisis mendalam untuk mengidentifikasi kebutuhan dan hambatan yang dihadapi oleh guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang dalam proses pembuatan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning*. Analisis ini dilakukan dengan menggunakan berbagai metode seperti survei, wawancara, dan observasi kelas (Kumar et al., 2016). Survei yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak guru merasa kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat-alat desain modern seperti *Canva*.

Sebagian besar guru masih bergantung pada metode tradisional, seperti menggunakan buku dan papan tulis, yang kurang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan siswa. Wawancara mendalam dengan guru-guru mengungkapkan bahwa mereka merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Banyak guru yang merasa terkendala oleh kurangnya pelatihan dan pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain modern. Mereka khawatir bahwa mereka tidak memiliki keterampilan teknis yang memadai untuk memanfaatkan fitur-fitur canggih dari alat

desain seperti Canva. Selain itu, hasil observasi kelas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini cenderung monoton, kurang variatif, dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Media yang ada sering kali tidak memperhatikan prinsip desain yang baik, sehingga kurang efektif dalam menyampaikan materi pelajaran dan membangkitkan minat belajar siswa yang berkebalikan dengan konsep media pembelajaran interaktif (Afifah et al., 2023).



Gambar 1. Wawancara Mendalam dengan Guru-guru di SDN Bandungrejosari 2

Dari analisis tersebut, teridentifikasi bahwa masalah utama yang perlu diatasi adalah kurangnya keterampilan teknis dan kreativitas dalam mendesain Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang menarik dan efektif. Guru-guru memerlukan pelatihan dan pendampingan yang intensif untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menggunakan teknologi dan alat desain modern untuk meningkatkan profesionalisme mereka dalam menyusun media (Ilham S et al., 2023; Nurjanah et al., 2023). Pelatihan ini akan membantu memahami cara menggunakan Canva dengan lebih baik, teknik-teknik desain yang efektif untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Dengan peningkatan keterampilan ini, diharapkan guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, partisipasi, dan motivasi siswa dalam belajar. Oleh karena itu, program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan sangat diperlukan untuk mendukung guru-guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan berkualitas tinggi.

Tahap "*Ideate*" merupakan fase penting dalam proses pengembangan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang kreatif dan inovatif (Bender-Salazar, 2023). Pada tahap ini, diadakan sesi *workshop* intensif di mana guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang berkolaborasi untuk menghasilkan ide-ide kreatif dengan memanfaatkan *platform* desain Canva. Sesi *workshop* ini dirancang untuk mendorong para guru berpikir *out-of-the-box* dan mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam pembuatan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang menarik dan interaktif sebagaimana yang disampaikan dalam (Ilham S et al.,

2023) proses *brainstorming* yang dilakukan selama workshop sangat dinamis dan produktif. Para guru dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk mendorong diskusi yang lebih mendalam dan pertukaran ide yang lebih bebas.

Setiap kelompok diberi waktu untuk menyampaikan konsep dan kemudian dibahas dan disempurnakan bersama. Ide yang muncul termasuk pembuatan poster interaktif yang dapat digunakan sebagai alat bantu visual dalam mengajar, presentasi dengan *hyperlink* yang memungkinkan navigasi antar topik dengan lebih mudah, serta infografis yang kaya akan visual dan informasi yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi. Antusiasme guru sangat tinggi, mereka menunjukkan semangat yang besar dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva, seperti penggunaan template yang beragam, penambahan elemen grafis, pengaturan warna dan tipografi, serta integrasi multimedia seperti gambar dan video. Melalui eksplorasi ini, para guru menemukan bahwa Canva tidak hanya mempermudah proses desain Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning*, tetapi juga memberikan mereka fleksibilitas dan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran.



Gambar 2. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran *Canva for Education*

Selain itu, *workshop* ini juga menjadi ajang bagi para guru untuk saling belajar dan berbagi pengalaman. Mereka dapat melihat bagaimana rekan-rekan mereka memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik, dan dari situ mereka bisa mendapatkan inspirasi untuk ide-ide mereka sendiri (Hadi et al., 2021; Mudinillah & Rizaldi, 2021; Saputra et al., 2022). Kolaborasi ini menghasilkan sinergi yang kuat, di mana setiap guru dapat memberikan kontribusi yang unik berdasarkan keahlian dan pengalaman mereka. Pada akhir *workshop*, setiap kelompok mempresentasikan Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* hasil karya mereka di depan seluruh peserta. Presentasi ini tidak hanya menjadi ajang untuk menunjukkan kreativitas dan inovasi masing-masing kelompok, tetapi juga sebagai kesempatan untuk mendapatkan umpan balik konstruktif dari rekan-rekan sejawat dan

fasilitator. Umpan balik ini sangat berharga untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran yang telah dirancang.

Pada tahap "*Prototype*," guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang secara langsung terlibat dalam pembuatan prototipe media pembelajaran. Fase ini merupakan kelanjutan dari ide-ide kreatif yang telah dihasilkan pada tahap "*Ideate*" dan bertujuan untuk mewujudkan konsep-konsep tersebut ke dalam bentuk nyata (Kumar et al., 2016). Prototipe yang dihasilkan berupa Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* tidak hanya menarik secara visual tetapi juga fungsional dan relevan dengan kurikulum yang sedang diajarkan. Selama tahap ini, para guru bekerja secara kolaboratif untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran menggunakan Canva dan alat desain lainnya. Beberapa contoh media pembelajaran yang berhasil dibuat meliputi poster interaktif, presentasi multimedia, infografis, dan media berbasis web yang dapat diakses layaknya aplikasi atau *website* (Nabillah & Tanjung, 2023; Nguyen Vo Bich & Nguyen, 2024; Pechenkina et al., 2017).



Gambar 3. Pembuatan Prototipe Media Pembelajaran *Canva for Education*

Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang dibuat oleh guru-guru menampilkan informasi penting dengan tata letak yang menarik dan penggunaan warna yang efektif. Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* ini dilengkapi dengan sintaks dalam model pembelajaran yang digunakan ketika guru mengajar, elemen-elemen *interaktif* seperti kode QR yang dapat dipindai untuk mengakses sumber belajar tambahan, serta *hyperlink* yang mengarahkan siswa ke video pembelajaran atau artikel yang relevan. Dengan fitur *hyperlink* ini, siswa dapat dengan mudah mengakses informasi tambahan yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Presentasi multimedia yang dihasilkan menunjukkan peningkatan signifikan dalam penggunaan teknologi. Guru-guru juga mampu menyusun presentasi yang dinamis dengan menyertakan animasi, transisi yang menarik, dan video yang diintegrasikan ke dalam slide, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih hidup dan

mudah dipahami. Penggunaan *hyperlink* dalam presentasi memungkinkan siswa untuk menavigasi antar topik dengan lebih mudah dan mendalami materi pelajaran secara mandiri.

Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang dibuat oleh para guru menggabungkan teks dan gambar dengan cara yang menarik, sehingga informasi kompleks dapat disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa. Selain itu para guru juga berhasil membuat infografis yang dilengkapi dengan elemen-elemen interaktif seperti *hyperlink* yang mengarahkan siswa ke sumber informasi tambahan, memungkinkan mereka untuk memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang sedang dipelajari. Salah satu inovasi yang dihasilkan dalam tahap ini adalah pembuatan media pembelajaran berbasis web menggunakan fitur Canva yang memungkinkan media terkunci menjadi layaknya aplikasi atau website. Dengan fitur ini, guru-guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan *user-friendly*. Misalnya, guru dapat membuat modul pembelajaran yang berisi berbagai halaman interaktif dengan navigasi yang mudah, menggabungkan teks, gambar, video, dan tugas-tugas interaktif yang harus diselesaikan oleh siswa. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dengan cara yang lebih menyenangkan.

Mereka membuat video pembelajaran yang menampilkan penjelasan materi secara visual dan auditori. Video ini tidak hanya membantu siswa yang memiliki gaya belajar visual dan auditori, tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengulang kembali penjelasan materi sesuai kebutuhan mereka. Beberapa video juga menyertakan tugas-tugas interaktif yang harus diselesaikan oleh siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih *engaging*. Dalam proses pembuatan prototipe, para guru mendapatkan dukungan dan umpan balik dari fasilitator dan rekan-rekan mereka. Hasil dari tahap "*Prototype*" menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan teknis dan kreativitas para guru dalam mendesain Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning*. Mereka tidak hanya mampu menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga memastikan bahwa media tersebut fungsional dan relevan dengan kurikulum (Ismaya, 2024). Dengan adanya prototipe yang telah dibuat, para guru memiliki landasan yang kuat untuk terus mengembangkan dan menyempurnakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Bandungrejosari 2 Malang.

Tahap "*Test*" merupakan langkah penting dalam mengukur efektivitas prototipe Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang telah dibuat oleh guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang. Pada tahap ini, prototipe diuji coba dalam suasana pembelajaran nyata untuk melihat

bagaimana Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* tersebut berfungsi di lapangan dan seberapa baik diterima oleh siswa (Kumar et al., 2016; Suauthai et al., 2022). Selama uji coba, guru-guru menggunakan berbagai jenis media yang mereka buat, seperti Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning*, poster interaktif, presentasi multimedia, infografis, dan media berbasis web, dalam sesi pengajaran di kelas. Umpan balik dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang diberikan kepada siswa dan guru. Hasil umpan balik menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan melalui Canva berhasil meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Siswa menunjukkan minat yang lebih besar terhadap materi yang diajarkan, dan partisipasi mereka dalam diskusi dan kegiatan kelas meningkat (Chowdhury et al., 2021; Wahyuni et al., 2024). Media interaktif seperti presentasi dengan hyperlink dan media berbasis web memfasilitasi interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, memungkinkan siswa untuk mengakses sumber belajar tambahan dengan mudah dan mengikuti materi secara mandiri (Ilham S et al., 2023). Elemen multimedia, seperti video dan animasi, membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi selama pembelajaran.



Gambar 4. Efektivitas Prototype Media Pembelajaran *Canva for Education*

Guru melaporkan bahwa siswa lebih mudah memahami materi yang diajarkan dengan bantuan media visual dan interaktif, yang membantu mereka mengingat konsep-konsep penting dan menerapkannya dalam konteks yang relevan. Sejalan dengan apa yang disampaikan oleh (Handayani & Rahayu, 2020; Sumarsono et al., 2024) dalam penelitian mereka. Berdasarkan umpan balik yang diperoleh, guru-guru melakukan penyempurnaan terhadap prototipe media pembelajaran, termasuk perbaikan desain visual, penambahan fitur interaktif, dan penyusunan konten yang lebih terstruktur. Uji coba lanjutan dilakukan untuk memastikan bahwa media yang telah disempurnakan dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran dengan lebih baik. Secara keseluruhan, tahap "Test" membuktikan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan Modul

Ajar berbasis *Problem Based Learning* memberikan dampak positif terhadap partisipasi dan motivasi belajar siswa. Media yang visual, interaktif, dan mudah diakses membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan efektif. Guru-guru SDN Bandungrejosari 2 Malang berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih *engaging*, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

SIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan "Canva for Education" bagi guru SDN Bandungrejosari 2 Malang berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang inovatif dan interaktif. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kompetensi teknis dan kreativitas guru dalam menggunakan Canva. Guru-guru yang sebelumnya tidak familiar dengan teknologi desain kini mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan efektif, yang terbukti meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar siswa. Kelebihan dari pelatihan ini adalah pendekatan *Design Thinking* yang digunakan, yang memungkinkan guru untuk secara sistematis mengidentifikasi masalah, mengembangkan ide kreatif, dan membuat prototipe Modul Ajar berbasis *Problem Based Learning* yang dapat langsung diuji dalam proses belajar mengajar. Pendekatan ini juga mendorong kolaborasi antar guru, yang menghasilkan ide-ide yang lebih kaya dan beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Negeri Malang yang telah mendukung dan memfasilitasi pendanaan kegiatan Program Pengabdian kepada Masyarakat Dana PPG Tahun 2024.

DAFTAR RUJUKAN

- Afifah, H. N., Siregar, J. S., & Jubaedah, L. (2023). Persepsi Alumni Program Studi Pendidikan Tata Rias Terhadap Kesesuaian Kurikulum Tata Rias Dengan Kompetensi Modifikasi Rias Pengantin Yogya Putri. *Jurnal Tata Rias*, 12(2), 104–114. <https://doi.org/10.21009/jtr.12.1.10>
- Aji, M. P. P., Sulistyani, Suhartono, Susanti, Y., Khoiriyah, & Riwayatiningih, R. (2018). Pelatihan Pengembangan Modul dan Media Ajar Berbasis Interactive Media Untuk Tenaga Pengajar di Sekolah Perhotelan Neptune Kediri. *Jurnal ABDINUS*, 1(2), 107–

113. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/PPM>
- Bender-Salazar, R. (2023). Design Thinking as an Effective Method for Problem-Setting and Needfinding for Entrepreneurial Teams Addressing Wicked Problems. *Journal of Innovation and Entrepreneurship*, 12(1), 0–23. <https://doi.org/10.1186/s13731-023-00291-2>
- Chowdhury, T. A., Roy, S., & Kabilan, M. K. (2021). Learner Motivation in the EFL Classrooms: Voices from a Bangladeshi University. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 11(1), 221–232. <https://doi.org/10.17509/ijal.v11i1.34618>
- Costa, R. P., Roque, B., & Carreira, V. (2016). Monsters, Fear, and Fun. Bringing Creative Methodologies into the Higher Education Classroom to Study Children and Childhood. *7th International Conference on Higher Education Advances (HEAd'21)*, 1–23.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching Writing Through Canva Application to Enhance Students' Writing Performance. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228. <https://doi.org/10.33394/jollt.v9i2.3533>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan Ispring Dan Apk Builder. *MATHLINE Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Ilham S, M., Ramadhani, D. M., Hasanah, U., Kafrawi, K., & Nurfitri, N. (2023). Workshop Media Pembelajaran Interaktif Bagi Guru Sekolah Dasar. *Journal of Community Service and Society Empowerment*, 1(02), 86–95. <https://doi.org/10.59653/jcsse.v1i02.245>
- Ismaya, P., Aisyah, A., Sibuea, J. M., & Marini, A. (2024). Mengoptimalkan Manajemen Pendidikan SD yang Efektif dengan Teknologi dan Standar Kompetensi Guru. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 11. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.530>
- Kumar, A., Lodha, D., Mahalingam, A., Prasad, V., & Sahasranaman, A. (2016). Using 'Design Thinking' to Enhance Urban Re-development: A Case Study from India. *The Engineering Project Organization Journal*, 6(2–4), 155–165. <https://doi.org/10.1080/21573727.2016.1155445>
- Mudinillah, A., & Rizaldi, M. (2021). Using the Canva Application as an Arabic Learning Media at SMA Plus Panyabungan. *At-Tasyrih: Jurnal Pendidikan Dan Hukum Islam*, 7(2), 95–106. <https://doi.org/10.55849/attasyrih.v7i2.67>
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). Canva-Based Interactive Learning Media for Islamic Religious Education Subjects. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2),

- 202–211. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
- Nguyen Vo Bich, N., & Nguyen, A. (2024). The Utilization of the Canva Application for Enhancing Speaking Skills Among Non-English Major Students at the People's Police College II. *Journal of Knowledge Learning and Science Technology*, 3(2), 119–127. <https://doi.org/10.60087/jklst.vol3.n2.p127>
- Nurjanah, L., Wicaksono, B. H., Andini, T. M., & Effendi, M. I. (2023). Evaluation of Teacher Professional Development Program: A Review of Pre-Service English Teacher Professionalism. *Journal of English Language Teaching and Learning (JETLE)*, 5(1), 20–27. <https://doi.org/10.18860/jetle.v5i2.23820>
- Pechenkina, E., Laurence, D., Oates, G., Eldridge, D., & Hunter, D. (2017). Using a Gamified Mobile App to Increase Student Engagement, Retention and Academic Achievement. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1), 1–12. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0069-7>
- Roseno, M. T., Pratomo, Y., & Triesia, D. (2021). Rancang Bangun Media Pembelajaran Biologi di SMP Negeri 10 Prabumulih. *Klik - Jurnal Ilmu Komputer*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.56869/klik.v2i2.267>
- Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Sciencetechno: Journal of Science and Technology*, 1(1), 46–57. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.4>
- Suauthai, W., Huayhongthong, K., Thavornwattanayong, W., Chaiyakittisopon, K., & Lertsirimunkong, J. (2022). Health Innovation Development by Using Design Thinking in Pharmacy. *Siriraj Medical Journal*, 74(6), 401–408. <https://doi.org/10.33192/Smj.2022.49>
- Sumarsono, S., Sabri, I., & Suryandoko, W. (2024). Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 2071–2075. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3712>
- Talakua, C., & Sesca Elly, S. (2020). Effect of the Used of Biology Learning Media Based on Mobile Learning on Learning Interest and Creative Thinking Ability of High School Students in Masohi City. *Biodik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 6(1), 46–57. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i1.8061>
- Wahyuni, E. P., Rejeki, Y. S., & Wardah. (2024). An Analysis of the Students' Motivation Toward English Learning in Online Classes. *Indonesian Journal of Educational Development (IJED)*, 4(4), 459–471. <http://dx.doi.org/10.59672/ijed.v4i4.3576>