

# Meningkatkan Kreativitas Guru Geografi di Kota Banjarmasin dalam Merancang Media Pembelajaran Interaktif Melalui Pelatihan Canva

Parida Angriani<sup>1\*</sup>, Eva Alviawati<sup>2</sup>, Karunia Puji Hastuti<sup>3</sup>, Nevy Farista Aristin<sup>4</sup>, Deasy Arisanty<sup>5</sup>, Sidharta Adyatma<sup>6</sup>, Muhammad Muhaimin<sup>7</sup>, Aswin Nur Saputra<sup>8</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup>Program Studi Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia

\*e-mail: [parida.angriani@ulm.ac.id](mailto:parida.angriani@ulm.ac.id)<sup>1</sup>, [evaalviawati@ulm.ac.id](mailto:evaalviawati@ulm.ac.id)<sup>2</sup>, [karuniapuji@ulm.ac.id](mailto:karuniapuji@ulm.ac.id)<sup>3</sup>, [nevyfarista@ulm.ac.id](mailto:nevyfarista@ulm.ac.id)<sup>4</sup>, [deasyarisanty@ulm.ac.id](mailto:deasyarisanty@ulm.ac.id)<sup>5</sup>, [sidharta.adyatma@ulm.ac.id](mailto:sidharta.adyatma@ulm.ac.id)<sup>6</sup>, [muhammad.muhamin@ulm.ac.id](mailto:muhammad.muhamin@ulm.ac.id)<sup>7</sup>, [aswin.saputra@ulm.ac.id](mailto:aswin.saputra@ulm.ac.id)<sup>8</sup>

## Abstrak

PKM ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru geografi SMA yang tergabung dalam MGMP Geografi di Kota Banjarmasin dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan era digital. Melalui penggunaan media pembelajaran yang efektif, materi dapat disampaikan dengan lebih baik kepada siswa. Peningkatan kualitas guru dalam merancang media pembelajaran berperan dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam tiga tahap. Tahap pertama meliputi persiapan, seperti observasi lapangan, penentuan lokasi pelatihan, serta penyusunan bahan pelatihan. Tahap kedua adalah pelaksanaan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran. Sedangkan tahap ketiga adalah evaluasi oleh narasumber. Keberhasilan kegiatan ini diukur dari kemampuan peserta dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran secara efektif dan tepat. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru-guru geografi SMA di Kota Banjarmasin berhasil membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Berdasarkan hasil evaluasi, para guru memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini. Mereka menilai Canva sebagai platform yang menarik dan mudah digunakan, sehingga mereka tertarik untuk menerapkannya dalam pengembangan media pembelajaran di kelas.

**Kata kunci:** Canva, geografi, kreativitas, media pembelajaran interaktif, pelatihan

## Abstract

This community service program aimed to enhance the competencies of high school geography teachers in Banjarmasin, organized under the Geography Teacher Working Group (MGMP), in developing digital-based instructional media. The program was implemented in three phases: preparation (including field observations, venue selection, and development of training materials), implementation (design and application of instructional media), and evaluation by experts. Program success was measured by participants' ability to create and effectively utilize instructional media. The training outcomes demonstrated that teachers could design interactive instructional materials using Canva. Evaluation results indicated positive responses from participants, who regarded Canva as an engaging and user-friendly platform. The program successfully fostered teachers' motivation to integrate digital tools into classroom instruction, supporting more effective and enjoyable learning experiences.

**Keywords:** Canva, creativity, geography, interactive learning media, training

## 1. PENDAHULUAN

Pembelajaran geografi dianggap sebagai pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, karena hanya bersifat hafalan. Anggapan ini muncul karena dalam pembelajaran guru terkadang hanya menampilkan fakta-fakta yang harus dihafal oleh siswa. Kondisi ini mengakibatkan pembelajaran geografi dinilai kurang menantang bagi peserta didik untuk mempelajarinya. Oleh karena itu, guru geografi memiliki tugas untuk mengubah paradigma tersebut. Dalam pembelajaran geografi, guru tidak hanya sekedar menggunakan metode atau model pembelajaran yang bervariasi, tetapi dapat dilakukan dengan mengkolaborasikan isu-isu kebumian dengan isu-isu pemanfaatan kemajuan teknologi informasi, seperti penggunaan media pembelajaran interaktif yang dapat menarik perhatian dan motivasi peserta didik untuk belajar geografi [1], [2].

Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran serta hasil pengajaran [3], [4]. Dalam pembelajaran geografi, penggunaan teknologi informasi selain membangkitkan motivasi dan minat peserta didik, juga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman, karena materi disajikan dengan menarik dan terpercaya. Hal ini juga memudahkan guru dalam menafsirkan pemahaman peserta didik [2], [5].

Seiring dengan perkembangan kemajuan bidang pendidikan saat ini, maka dalam proses pembelajaran guru seharusnya dapat memberikan pengajaran yang lebih bervariasi, tidak lagi secara konvensional dengan metode ceramah dan hafalan, karena dianggap sudah kurang produktif [6]–[8]. Pada konteks ini guru menjadi salah satu penentu dalam keberhasilan proses pembelajaran. Sebagai salah satu sumber belajar, guru dituntut memiliki kualitas atau kompetensi dalam penguasaan di bidang teknologi pendidikan, seperti membuat atau menggunakan media pembelajaran interaktif yang berbasis teknologi informasi [9].

Berdasarkan hasil observasi ke beberapa guru geografi di SMA Kota Banjarmasin, umumnya guru-guru dalam pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dalam penyampaian materi pelajaran. Media yang digunakan mayoritas adalah power point sederhana. Kondisi ini tentu saja akan menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik, karena media yang ditampilkan kurang variatif. Para siswa pun menjadi kurang termotivasi untuk belajar geografi, karena pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, diperlukan suatu inisiasi yang dapat mendorong guru untuk meningkatkan kreativitas dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran interaktif. Harapannya pembelajaran geografi yang bermakna dan menyenangkan dapat diwujudkan. Dengan bekal kondisi tersebut, Program Studi Pendidikan Geografi FKIP ULM melakukan diskusi kepada guru-guru geografi yang tergabung dalam MGMP Kota Banjarmasin untuk menginisiasi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Media yang ditawarkan adalah dengan menggunakan Canva.

Secara khusus kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru MGMP Geografi Kota Banjarmasin untuk mengimplementasikan Canva dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Target luaran kegiatan pengabdian ini adalah agar guru dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, sehingga pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan dapat diwujudkan. Pelatihan tersebut berbasis inisiatif dan kreativitas guru agar dapat memanfaatkan media Canva sebagai platform desain grafis untuk merancang media pembelajaran.

## 2. METODE

### a. Lokasi dan Waktu Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada bulan Juni - Juli 2024. Tempat pelaksanaan kegiatan bertempat di SMAN 8 Banjarmasin. Waktu pelaksanaan menyesuaikan dengan kegiatan rutin MGMP, yaitu setiap hari Rabu di minggu pertama dan ketiga setiap bulannya. Berikut disajikan tabel alokasi waktu selama kegiatan.

Tabel 1. Alokasi Waktu Kegiatan

Hari/ Tanggal	Kegiatan	Keterangan	Durasi
Juni 2024	Observasi dan FGD dengan pihak MGMP	Tim Pengabdian	
Rabu, 03 Juli 2024	Memanfaatkan Teknologi Digital dalam Desain PjBL	- Dr. Parida Angriani, M.Pd - Dr. Eva Alviawati, M.Sc	120 menit
	Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence	- M. Muhaimin, S.Pd., M.Sc	90 menit
	Desain Canva: Fungsi dan Pemanfaatannya	- M. Muhaimin, S.Pd., M.Sc	75 menit

	- Diskusi & Tanya Jawab - Persiapan untuk kegiatan praktik pada pertemuan berikutnya	- Tim Pengabdian ULM	45 menit
Rabu, 17 Juli 2024	Praktik Desain Canva: Media Presentasi, Video Pembelajaran, Komik Pembelajaran	- Peserta	135 menit
	Diskusi & Evaluasi Kegiatan	- Peserta - Tim Pengabdian ULM	60 menit

**b. Peserta Kegiatan**

Peserta kegiatan pengabdian ini adalah anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Geografi SMA di Kota Banjarmasin yang berjumlah 22 orang guru.

**c. Alur Kegiatan**

Kegiatan dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu pra kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan pasca kegiatan. Berikut disajikan tabel ringkasan metode pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Tabel 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan

No.	Metode	Kegiatan
1.	Pra kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Observasi ke sekolah untuk melakukan identifikasi permasalahan mitra (MGMP Geografi Kota Banjarmasin)</li> <li>- Sosialisasi kepada guru-guru MGMP Geografi Kota Banjarmasin terkait dengan rencana tim pengabdian</li> <li>- Membuat instrumen kepuasan pihak mitra terhadap kegiatan yang akan dilakukan</li> <li>- Berdasarkan hasil diskusi, maka solusi yang ditawarkan adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi dengan menggunakan aplikasi Canva.</li> </ul>
2.	Pelaksanaan kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pemberian materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi Canva</li> <li>- Praktik membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di komputer/laptop</li> </ul>
3.	Pasca kegiatan	Evaluasi kegiatan untuk perbaikan kegiatan selanjutnya

**d. Evaluasi Kegiatan**

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan tujuan untuk menilai efektivitas dan dampak pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Evaluasi menggunakan angket yang disebarkan kepada guru-guru, terdiri dari angket ketercapaian/penguasaan peserta terhadap aplikasi Canva dan angket kepuasan guru terhadap kegiatan pengabdian. Indikator ketercapaian dan kepuasan guru dilihat berdasarkan kategori hasil penskoran oleh guru. Berikut disajikan Tabel 3 tentang penguasaan guru terhadap aplikasi dan Tabel 4 terkait dengan dengan kepuasan guru terhadap pelaksanaan kegiatan.

Tabel 3. Penguasaan Guru terhadap Aplikasi

Skoring	Persentase	Kategori
22 - 36	0 - 32%	Tidak Menguasai
37 - 51	33% - 66%	Cukup Menguasai
52 - 67	52% - 100%	Menguasai

Sumber: Olah Data Primer, 2024

Tabel 4. Kepuasan Guru terhadap Kegiatan

Skoring	Persentase	Kategori
22 - 38	0 - 24%	Sangat Tidak Puas
39 - 55	25% - 49%	Tidak Puas
56 - 72	50% - 74%	Puas
73 - 89	75% - 100%	Sangat Puas

Sumber: Olah Data Primer, 2024

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah melatih kemampuan guru MGMP Geografi Kota Banjarmasin dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran yang efektif telah menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan modern. Namun, banyak guru menghadapi berbagai tantangan dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Di sinilah peran Canva, platform desain grafis serbaguna, menawarkan solusi yang inovatif. Dengan berbagai fitur dan kemampuannya yang intuitif, Canva menawarkan sejumlah kelebihan dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran [10]–[12], antara lain: a) memungkinkan pengguna untuk menghasilkan konten yang kreatif dan memikat dalam waktu singkat, b) menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan dinamis yang mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, c) memungkinkan pengguna untuk menyesuaikan desain mereka agar sesuai dengan kebutuhan individu siswa, dan d) memiliki aksesibilitas yang luas, sehingga konten pembelajaran dapat diakses kapan saja dan di mana saja dengan menggunakan berbagai perangkat dan browser web [13]–[16].

Berikut disajikan hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim Pengabdian ULM.

#### a. Pra Kegiatan

Tahap pra kegiatan dimulai dengan melakukan observasi ke sekolah untuk melakukan identifikasi permasalahan mitra. Selanjutnya dilakukan sosialisasi kepada guru-guru geografi yang tergabung dalam MGMP Geografi Kota Banjarmasin terkait dengan rencana tim pengabdian untuk melakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi interaktif. Kegiatan ini dilakukan pada tanggal 5 Juni 2024 pada saat kegiatan MGMP di SMAN 8 Kota Banjarmasin. Kemudian pada tanggal 19 Juni 2024 tim pengabdian kembali bertemu guru-guru MGMP untuk melakukan koordinasi terkait dengan waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Koordinasi dengan Pihak MGMP (Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian 2024)

Setelah dilakukan koordinasi dengan pihak mitra, disepakati bahwa kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva bagi guru geografi di kota Banjarmasin akan dilaksanakan sesuai dengan jadwal rutin kegiatan MGMP Geografi Kota Banjarmasin. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun jadwal rencana kegiatan pelatihan yang akan dilaksanakan selama dua kali.

### b. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap pelaksanaan kegiatan adalah pemberian materi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi menggunakan aplikasi Canva. Setelah pemberian materi pelatihan, kegiatan dilanjutkan dengan penerapan teknologi yaitu praktik membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva di komputer/laptop. Kegiatan ini dilakukan oleh tim pengabdian bersama guru-guru geografi yang tergabung dalam MGMP Geografi Kota Banjarmasin sebagai peserta pelatihan. Selama pelatihan, tim pengabdian melakukan pendampingan kepada guru-guru dalam membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Dimulai dari membuat bahan presentasi, komik pembelajaran, hingga video pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan dalam dua kali kegiatan, yaitu pada minggu pertama dan ketiga bulan Juli 2024, sesuai dengan jadwal rutin kegiatan MGMP Geografi Kota Banjarmasin. Tabel berikut adalah rundown kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) ULM untuk kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan canva bagi guru geografi di kota Banjarmasin. Berikut disajikan Tabel 5 terkait rundown kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ULM.

Tabel 5. Rundown Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ULM

Hari/ Tanggal	Waktu (WITA)	Kegiatan	Pemateri
Rabu, 03 Juli 2024	09.00 – 09.15	Pembukaan	- Ketua MGMP - Tim Pengabdian ULM
	09.15 – 11.15	Memfaatkan Teknologi Digital dalam Desain PjBL	- Dr. Parida Angriani, M.Pd - Dr. Eva Alviawati, M.Sc
	11.15 – 12.45	Pembelajaran Berbasis Artificial Intellience	- M. Muhaimin, S.Pd., M.Sc
	12.45 – 13.30	ISHOMA	- Tim pengabdian ULM - Peserta
	13.30 – 14.45	Desain Canva: Fungsi dan Pemanfaatannya	- M. Muhaimin, S.Pd., M.Sc
	14.45 – 15.30	- Diskusi & Tanya Jawab - Persiapan untuk kegiatan praktik pada pertemuan berikutnya	- Tim Pengabdian ULM
	15.30 -16.00	Penutupan	- Tim Pengabdian ULM
	Rabu, 17 Juli 2024	09.00 – 09.15	Pembukaan dan Pengarahan
09.15 – 11.30		Praktik Desain Canva: Media Presentasi, Video Pembelajaran, Komik Pembelajaran	- Peserta
11.30 – 12.30		Diskusi & Evaluasi Kegiatan	- Peserta - Tim Pengabdian ULM
12.30 – 13.00		Penutupan	- Tim Pengabdian ULM

### Kegiatan 1

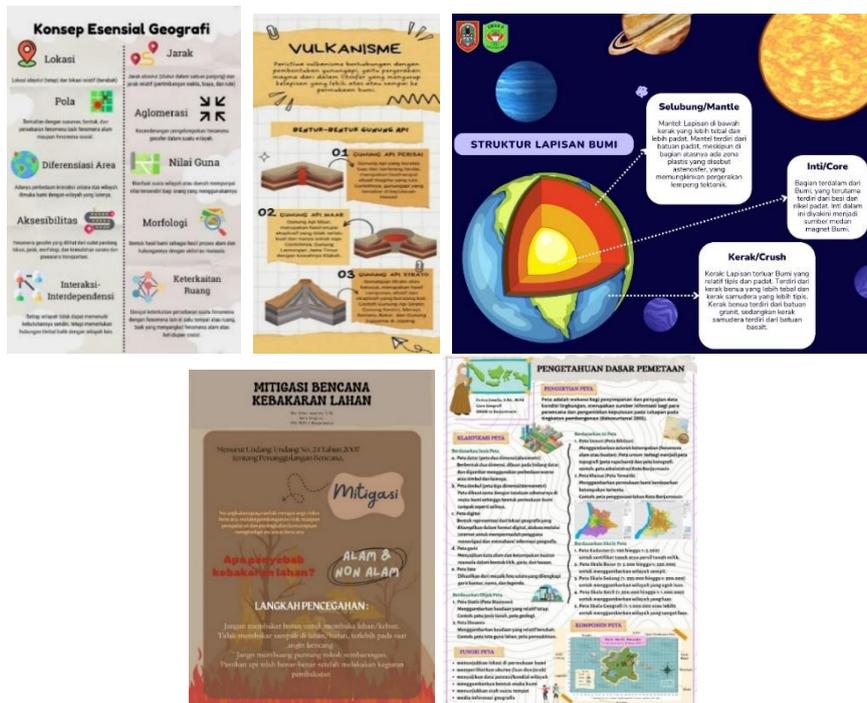
Kegiatan pengabdian masyarakat yang pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Juli 2024. Kegiatan ini dilaksanakan dengan pemberian materi oleh tim pengabdian tentang pemanfaatan teknologi digital dalam desain pembelajaran berbasis proyek (PjBL), pembelajaran berbasis Artificial Intelligence dan desain canva dalam pembelajaran. Pada saat diskusi dan tanya jawab, tim juga menyebarkan angket kepada peserta untuk menjangring informasi terkait dengan pengetahuan awal tentang Canva. Berdasarkan data angket diketahui bahwa seluruh peserta (22 orang/100%) sudah mengetahui tentang Canva. Mereka juga sudah memiliki akun Canva. Berikut disajikan Gambar 2 terkait kegiatan pelatihan pada hari pertama.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan pada Hari Pertama (Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2024)

### Kegiatan 2

Kegiatan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2024 dengan kegiatan praktik desain canva, baik membuat media presentasi, video pembelajaran, komik pembelajaran, ataupun poster pembelajaran. Pada kegiatan ini guru-guru didampingi oleh tim pengabdian ULM. Mereka terlihat bersemangat untuk mendesain media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Ada yang membuat media presentasi (PPT interaktif), video pembelajaran, dan poster. Cuplikan gambar hasil dari praktik para guru dalam mendesain media pembelajaran menggunakan Canva dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Hasil Praktik Para Guru Menggunakan Canva (Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2024)

**c. Pasca Kegiatan**

Pada kegiatan ini dilakukan evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan pada saat sesi diskusi dan tanya jawab serta penyebaran angket kepada guru-guru sebelum penutupan kegiatan. Tujuannya adalah memberikan penilaian terhadap keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan. Apabila terdapat kesalahan, maka dapat segera diperbaiki. Hasil evaluasi kegiatan bersumber dari hasil diskusi tim pengabdian bersama guru-guru terhadap kegiatan yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil diskusi dapat dijelaskan bahwa guru-guru geografi yang tergabung dalam MGMP Geografi Kota Banjarmasin mengapresiasi dengan baik kegiatan yang telah dilakukan. Mereka merasa ada peningkatan kemampuan dan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran digital. Tabel 6 berikut menyajikan hasil analisis terkait penguasaan guru-guru terhadap aplikasi Canva.

Tabel 6. Penguasaan Peserta Terhadap Aplikasi Canva

Pertanyaan	Tidak Mengerti/ Menguasai			Cukup Mengerti/ Menguasai			Mengerti/ Menguasai		
	F	%	Skor	F	%	Skor	F	%	Skor
Pemahaman materi oleh narasumber							22	100	66
Peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva							22	100	66

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Berdasarkan hasil diskusi awal (tanya jawab sebelum pelaksanaan kegiatan), para guru menyatakan kemampuan mereka terkait penggunaan aplikasi Canva masih kurang. Sebelumnya guru-guru hanya menggunakan beberapa fitur yang tersedia yang di Canva, dengan mengikuti pelatihan mereka mengenal lebih banyak fitur-fitur yang tersedia di Canva bahkan menggabungkannya dengan AI. Ini menegaskan bahwa telah terjadi peningkatan kemampuan/penguasaan terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran, yaitu dengan skor maksimal sebesar 66 (100%) seperti yang ditunjukkan pada Tabel 6. Selain itu, jika dilihat dari evaluasi kegiatan, mayoritas guru menyatakan bahwa materi pelatihan relevan dan mudah dipahami, serta mampu diterapkan dalam kegiatan mengajar sehari-hari. Hasil evaluasi terhadap efektivitas pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Evaluasi Kegiatan Pelatihan

Pernyataan	Skor Maksimal	Skor Capaian	Rata-Rata Jawaban	Persentase
Kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan dan kebermanfaatan	88	80	3,91	97,72%
Kejelasan materi yang disampaikan	88	88	4,00	100%
Efektivitas waktu pelaksanaan	88	80	3,63	90,91%
Kemampuan narasumber	88	81	3,68	92,04%
Ketepatan penggunaan metode pelatihan	88	80	3,63	90,91%

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Berdasarkan Tabel 7 dapat dilihat bahwa skor capaian pada setiap item pertanyaan berada pada skor  $\geq 80$ . Skor ini jika dikonsultasikan dengan kategorisasi yang ada pada Tabel 4, maka berada pada kategori sangat puas. Hal ini menegaskan bahwa, antusiasme peserta yang

tinggi terhadap kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini dapat menjawab kebutuhan guru terhadap inovasi media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Penggunaan media digital yang bersifat visual seperti Canva mampu mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran geografi. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan bahwa media berbasis visual memberikan dampak positif terhadap pemahaman konsep dan keterlibatan aktif peserta didik. Penggunaan media yang memadukan elemen visual dan verbal mampu mengoptimalkan proses kognitif dalam pemrosesan informasi [17]. Pendekatan ini sangat sesuai jika digunakan dalam mata pelajaran geografi, yang menuntut kemampuan representasi spasial dan visual dalam memahami fenomena geosfer.

Platform Canva menjadi solusi yang tepat untuk menjawab tantangan pengembangan media pembelajaran yang menarik, tanpa menuntut kemampuan teknis desain yang kompleks. Fitur-fitur Canva yang mudah digunakan dan dapat diakses secara daring memungkinkan guru untuk menyusun materi ajar yang kreatif, komunikatif, dan kontekstual. Penelitian yang dilakukan oleh [18] menunjukkan bahwa guru yang memanfaatkan Canva cenderung lebih inovatif dalam menyajikan materi serta dapat menyesuaikan tampilan visual sesuai dengan karakteristik siswa sekarang yang sangat akrab dengan teknologi digital.

Dilihat dari sisi pedagogis, pelatihan ini memperkuat kapasitas guru sebagai perancang pengalaman belajar (*learning designer*). Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran. Rancangan pembelajaran yang disusun menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik dan kontekstual. Melalui Canva, guru dapat menyesuaikan penyajian materi sesuai dengan tingkat kognitif siswa, memfasilitasi eksplorasi mandiri, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Di sisi lain, peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media digital turut mendukung penguatan literasi digital sebagai bagian dari kompetensi profesional abad ke-21. Literasi digital guru tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir kritis, evaluatif, dan kreatif dalam memilih dan mengadaptasi konten digital sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru dengan literasi digital yang tinggi cenderung lebih adaptif terhadap perubahan kurikulum dan lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi [19].

Pelatihan ini juga memberikan dampak sosial yang positif melalui peningkatan interaksi dan kolaborasi antar anggota MGMP Geografi. Pada saat kegiatan pelatihan, guru saling bertukar ide, mendiskusikan tantangan yang dihadapi, serta mengapresiasi hasil karya rekan sejawat. Kegiatan ini merupakan langkah yang baik dalam membentuk komunitas belajar profesional yang dapat mendukung pengembangan kompetensi guru secara berkelanjutan [20]. Kolaborasi semacam ini tidak hanya memperkuat solidaritas profesi, tetapi juga dapat mendorong terciptanya inovasi-inovasi lokal dalam pembelajaran geografi.

#### **d. Kendala yang Dihadapi**

Secara umum tidak ada kendala yang signifikan dalam pelaksanaan pengabdian, karena dari pihak mitra sangat menyambut baik kegiatan ini dan memberikan dukungan sepenuhnya. Waktu pelaksanaan juga sudah sesuai, karena kegiatan dilaksanakan pada saat pertemuan rutin kegiatan MGMP, yaitu setiap hari Rabu, minggu pertama dan ketiga setiap bulannya. Para guru juga sudah mengenal aplikasi Canva sebelumnya, sehingga mereka sudah memiliki kemampuan awal dalam pemanfaatan aplikasi ini. Kendala yang dirasakan hanya pada keterbatasan waktu praktik, sehingga tim pengabdian memberikan penugasan mandiri untuk menyelesaikan produk media pembelajaran.

Selain itu, ada beberapa kendala teknis yang dihadapi dalam pelaksanaan pelatihan. Keterbatasan akses terhadap perangkat dan koneksi internet menjadi tantangan tersendiri, terutama bagi guru yang berada di sekolah dengan sarana TIK yang terbatas. Adanya perbedaan latar belakang penguasaan teknologi menyebabkan variasi dalam kecepatan adaptasi peserta. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan dengan skema pendampingan baik secara luring maupun daring perlu dirancang sebagai bentuk kesinambungan program.

#### 4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru-guru Geografi yang tergabung dalam MGMP Geografi Kota Banjarmasin. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Selain itu, pelatihan ini juga membuka ruang refleksi bagi guru terhadap pentingnya inovasi dalam penyampaian materi geografi, yang menuntut pendekatan visual, kontekstual, dan interaktif. Berdasarkan perolehan data dan hasil proyek Canva yang telah dikerjakan, semua guru peserta pelatihan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva. Mereka mengikuti kegiatan pelatihan dengan antusias dan motivasi yang tinggi. Guru-guru juga menyebutkan bahwa Canva mudah untuk digunakan, sehingga mereka tertarik untuk menerapkannya dalam pengembangan media pembelajaran di kelas. Walaupun demikian, selain Canva masih banyak aplikasi lain yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, perlu ditidakanjuti dengan kegiatan serupa yang mengaplikasikan berbagai media digital dalam membuat media pembelajaran interaktif. Para guru juga disarankan agar terus berlatih dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan pengabdian ini dibiayai oleh Universitas Lambung Mangkurat Tahun Anggaran 2024 Nomor: SP DIPA-023.17.2.677518/2024.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Kasmianti, L. O. Hadini, A. Andrias, F. Saudi, and E. H. Garusu, "Pelatihan Pembelajaran Geografi Berbasis Geospasial bagi Guru SMA di Kota Kendari," *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, pp. 3883–3891, 2023.
- [2] R. Seviana, "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality pada Pembelajaran Geografi Materi Planet di Tata Surya," *Geodika J. Kaji. Ilmu dan Pendidik. Geogr.*, vol. 6, no. 2, pp. 198–208, Dec. 2022, doi: 10.29408/geodika.v6i2.6122.
- [3] S. M. Westhisi, E. Aprianti, D. Jumiati, N. Nurlaela, and S. Sadiyah, "Pelatihan Pembuatan Video Animasi Powtoon untuk Guru PAUD dalam Peningkatan Kompetensi Profesional di Era Merdeka Belajar," *E-Dimas J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 15, no. 1, pp. 144–148, Mar. 2024, doi: 10.26877/e-dimas.v15i1.15547.
- [4] S. Aisyah *et al.*, "Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital," *J. Inovasi, Eval. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 4, no. 1, pp. 44–52, Apr. 2024, doi: 10.54371/jiepp.v4i1.382.
- [5] D. H. Sasmita, W. S. Utami, and E. Budiyanto, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android untuk Pembelajaran Geografi SMA Kelas X di Surabaya," *J. Educ. Dev.*, vol. 9, no. 4, pp. 621–631, 2021.
- [6] M. Nasrullah, J. J., and S. H. Arhas, "PKM Pembuatan Media untuk Pembelajaran Online Canva di SMKN 1 Barru," *Pinisi J. Art, Humanit. Soc. Stud.*, vol. 2, no. 6, 2022.
- [7] M. Mursalin, M. Ali, and D. Armita, "Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," *J. Solusi Masy. Dikara*, vol. 4, no. 1, Apr. 2024, doi: 10.5281/zenodo.12337816.
- [8] A. Adriani, S. Sasmayunita, and A. Salewangeng, "Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara," *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 4, pp. 3173–3177, 2023.
- [9] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan Media

- Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," *J. Pengabdi. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, Aug. 2024, doi: 10.31599/mwdwxy87.
- [10] H. R. Maharani, N. Ubaidah, M. A. Basir, D. Wijayanti, I. Kusmaryono, and M. Aminudin, "Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education," *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 3, pp. 760–768, Jun. 2022, doi: 10.31849/dinamisia.v6i3.10084.
- [11] G. Gunawan, A. R. Lubis, K. Yusuf, and A. Yani, "Pelatihan Canva Untuk Guru-Guru Di SMA Swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara," *J. Masy. Indones.*, vol. 3, no. 01, pp. 34–37, 2024.
- [12] N. Partasiwi, D. Safitri, and R. S. Syaadah, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi," *J. Pengabdi. Masy. Dan Ris. Pendidikan*, vol. 2, no. 2, pp. 152–156, 2023.
- [13] S. Resmini, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Sliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021.
- [14] V. K. Sari, R. Y. Rusdiana, and W. K. Putri, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso," *J. Pengabdi. Magister Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 3, Sep. 2021, doi: 10.29303/jpmpi.v4i3.952.
- [15] S. Wiyannah, K. Aviory, and C. E. Nuryani, "Pelatihan Aplikasi Canva bagi Guru dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta," *J-ABDI J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 3703–3712, May 2022, doi: 10.53625/jabdi.v2i1.2266.
- [16] R. K. Sari, I. Hamzah, S. M. Wijaya, and A. M. Ikbarfikri, "Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 4, no. 2, pp. 208–213, 2023.
- [17] R. . Mayer, *Multimedia Learning (2nd ed.)*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- [18] F. N. Anissa and A. M. N. Limbong, "Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora," *J. Learn. Educ. Technol.*, vol. 1, no. 1, pp. 33–43, 2024.
- [19] P. H. Pebriana, A. Rosidah, and N. Nurhaswinda, "Peningkatan Literasi Digital Guru untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi di Era Digital," *J. Hum. Educ.*, vol. 5, no. 1, pp. 137–148, 2025.
- [20] I. Holiah, "Penguatan Kompetensi Guru melalui Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan," *Eduvis*, vol. 7, no. 1, pp. 84–96, 2022.