



Penguatan Keterampilan Digital Guru Madrasah melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dan E-Book Interaktif Berbasis Canva

Ai Mulya¹, Alifiani², Anies Fuady³

^{1,2,3} Universitas Islam Malang, Malang, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Ai Mulya

E-mail: 22402072005@unisma.ac.id

Abstrak

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru di MTs Al-Qudsyyah Cimanggu melalui pelatihan pembuatan video pembelajaran dan e-book interaktif menggunakan Canva. Kegiatannya meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, sesi pelatihan, pendampingan, dan refleksi berdasarkan model Hatton & Smith. Para guru diperkenalkan dengan fitur-fitur Canva dan berlatih langsung membuat media pembelajaran. Hasil pemantauan menunjukkan bahwa semua guru berhasil menghasilkan setidaknya satu video pembelajaran dan satu e-book interaktif dengan kualitas yang memadai. Program ini meningkatkan kreativitas guru, kemampuan mereka dalam mengoperasikan Canva, dan kesiapan mereka untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, program ini secara positif memperkuat kompetensi digital guru dan mendukung pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

Kata kunci - canva, keterampilan digital, media pembelajaran, e-book interaktif

Abstract

This community service program aims to improve the digital skills of teachers at MTs Al-Qudsyyah Cimanggu through training on creating instructional videos and interactive e-books using Canva. The activities included needs analysis, planning, training sessions, mentoring, and reflection based on Hatton & Smith's model. Teachers were introduced to Canva features and practiced creating learning media directly. Monitoring results showed that all teachers successfully produced at least one instructional video and one interactive e-book of acceptable quality. The program enhanced teachers' creativity, their ability to operate Canva, and their readiness to integrate digital media into classroom instruction. Overall, this program positively strengthened teachers' digital competence and supported more interactive and engaging learning.

Keywords - canva, digital skills, learning media, e-book interactive

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran abad ke-21 menuntut guru untuk mampu beradaptasi dengan teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar mengajar guna menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan bermakna. National Council of Teachers of Mathematics (NCTM) menegaskan bahwa teknologi bukan lagi pelengkap, melainkan sarana penting yang dapat memperluas pemahaman matematis siswa dan mendukung inovasi dalam pengajaran (NCTM, 2020). Berbagai penelitian menunjukkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran matematika berdampak positif terhadap peningkatan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Bicer & Capraro, (2017) menemukan bahwa penggunaan media digital yang didukung pelatihan profesional guru berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan capaian hasil belajar matematika siswa. Demikian pula, penelitian yang dilakukan oleh Dilling et al., (2024) mengungkapkan bahwa kompetensi digital guru matematika berperan penting dalam menentukan keberhasilan penerapan teknologi pembelajaran, terutama dalam hal pengalaman, refleksi, dan kemampuan memilih media yang sesuai dengan karakteristik materi dan peserta didik.

Joshi et al., (2023) juga menyatakan bahwa kemampuan digital guru berpengaruh terhadap perilaku komunikasi siswa dalam pembelajaran matematika, di mana guru yang menguasai media digital mampu mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif dalam memahami konsep abstrak. Sementara itu, studi yang dilakukan oleh Siregar (2024) di Indonesia menemukan bahwa sebagian besar guru masih memiliki kesiapan rendah dalam mengintegrasikan media digital karena kurangnya pelatihan praktis dan pendampingan berkelanjutan. Hal ini Sejalan dengan hal tersebut, hasil tinjauan sistematis yang dilakukan oleh Akram et al., (2022) menunjukkan bahwa persepsi guru terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor utama, yaitu kompetensi digital, dukungan institusi, serta ketersediaan pelatihan dan infrastruktur yang memadai. Guru yang mendapatkan pelatihan dan dukungan dari lembaga pendidikan cenderung memiliki sikap positif dan kesiapan yang lebih tinggi dalam mengimplementasikan teknologi di kelas. Sebaliknya, kurangnya dukungan teknis dan pedagogis menyebabkan penggunaan teknologi belum optimal dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat pentingnya kegiatan pendampingan dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kesiapan mereka dalam menerapkan pembelajaran berbasis teknologi.

Kondisi serupa ditemukan di MTs Al-Qudsyyah Cimanggu, berdasarkan hasil angket kebutuhan yang dilakukan kepada guru dan siswa. Sebagian besar responden menyatakan bahwa pembelajaran matematika masih didominasi metode ceramah dan hafalan konsep, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran digital. Guru dan siswa menyatakan kebutuhan yang tinggi terhadap pelatihan penggunaan teknologi, terutama dalam pembuatan video pembelajaran dan e-book interaktif. Kepala madrasah dan guru juga menunjukkan dukungan penuh terhadap kegiatan kolaboratif bersama perguruan tinggi melalui program Magister Mengabdi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Berdasarkan hasil analisis tersebut, kegiatan pengabdian bertajuk "Penguatan Keterampilan Digital Guru Madrasah melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dan E-Book Interaktif Berbasis Canva" dirancang sebagai solusi konkret untuk menjawab kebutuhan guru. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi digital guru, memperluas wawasan pedagogis dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi, serta mendukung terciptanya pembelajaran matematika yang lebih interaktif, kreatif, dan reflektif. Sejalan dengan model berpikir reflektif yang dikemukakan oleh Hatton, N. and Smith. Pelatihan ini juga diharapkan mendorong guru untuk melakukan refleksi terhadap praktik pembelajarannya agar mampu mengambil keputusan yang lebih tepat dalam perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di masa depan.

METODE

Subjek kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru MTs Al-Qudsyyah Cimanggu yang mengikuti pelatihan pembuatan video pembelajaran dan e-book interaktif menggunakan Canva. Kegiatan ini tidak dimaksudkan sebagai penelitian, melainkan sebagai program pengabdian yang berorientasi pada peningkatan kompetensi dan keterampilan digital guru. Oleh karena itu, informasi yang diperoleh selama kegiatan hanya digunakan sebagai bahan observasi dan evaluasi pelaksanaan kegiatan, bukan sebagai data penelitian. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu:

1. Analisis Kebutuhan

Pengumpulan data awal dilakukan melalui penyebaran angket kepada guru dan siswa untuk mengetahui kondisi pembelajaran, tingkat pemanfaatan media digital, serta kebutuhan terhadap pelatihan teknologi pembelajaran.

2. Perencanaan Program

Pada tahap ini peneliti menyusun desain pelatihan, menyiapkan materi, perangkat, bahan ajar, dan panduan pembuatan video serta e-book interaktif. Penjadwalan kegiatan dan pembagian sesi pelatihan juga dilakukan pada tahap ini.

3. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan melalui beberapa sesi:

- (a) pengenalan Canva dan fitur media digital,
- (b) pembuatan video pembelajaran,
- (c) pembuatan e-book interaktif,
- (d) praktik mandiri guru dalam menghasilkan produk media pembelajaran.

4. Pendampingan dan Refleksi

Guru diberikan pendampingan untuk memperbaiki produk yang dibuat. Kegiatan refleksi dilakukan menggunakan model berpikir reflektif Hatton & Smith (1995) yang mencakup refleksi deskriptif, dialogis, dan kritis untuk mengevaluasi pengalaman pelatihan dan kesiapan implementasi di kelas. Proses refleksi dilakukan dengan kegiatan sebagai berikut.

- a) Mengisi jurnal refleksi setelah pelatihan, mengikuti empat tahap tersebut.
- b) Diskusi kelompok untuk mengidentifikasi tantangan dan solusi.
- c) Menganalisis produk media berdasarkan refleksi guru.
- d) Menghubungkan refleksi dengan rencana implementasi di kelas.

5. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dan evaluasi dilakukan secara berkesinambungan selama proses pelatihan dan pendampingan untuk memastikan bahwa kegiatan berjalan sesuai tujuan. Monitoring dilakukan melalui observasi langsung terhadap keterlibatan peserta, keaktifan selama sesi praktik, serta kemampuan guru dalam mengikuti setiap tahapan pembuatan video pembelajaran dan e-book interaktif. Sementara itu, evaluasi dilakukan dengan menilai kualitas produk media yang dihasilkan peserta, mulai dari aspek desain, kesesuaian materi, hingga integrasi unsur interaktif. Selain itu, guru diminta melakukan refleksi untuk mengevaluasi pengalaman belajar, kendala yang dihadapi, serta rencana penerapan media dalam pembelajaran. Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital guru dan kesiapan mereka dalam mengimplementasikan media digital secara lebih kreatif dan efektif dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pengabdian ini dilaksanakan bekerja sama dengan MTs Al-Qudsyyah Cimanggu sebagai mitra pelaksanaan kegiatan. Kegiatan dilakukan berdasarkan kesepakatan dengan pihak madrasah untuk meningkatkan keterampilan digital guru, khususnya dalam penggunaan Canva

sebagai platform pembuatan video pembelajaran dan e-book interaktif. Jumlah guru yang mengikuti kegiatan ini adalah 18 orang dari berbagai mata pelajaran.

1. Tahap Persiapan

Tahap awal diawali dengan penyampaian sosialisasi kepada guru mengenai tujuan, manfaat, serta alur kegiatan pelatihan. Guru-guru menunjukkan antusiasme yang tinggi setelah melihat contoh produk media pembelajaran yang dapat dihasilkan melalui Canva. Pada tahap ini, guru diminta mempersiapkan perangkat laptop dan memastikan akses internet stabil, karena proses pelatihan memerlukan koneksi untuk login, mengunduh aset, dan menyimpan proyek.

Kegiatan persiapan ini memberikan stimulus positif kepada guru untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan secara aktif. Selain itu, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa hampir seluruh guru belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan video pembelajaran dan e-book berbasis Canva, sehingga kegiatan ini sangat relevan dengan kebutuhan madrasah.

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan terdiri dari beberapa sesi yang dilakukan secara terstruktur, yaitu:

a. Pengenalan Canva dan Fitur Dasar Media Digital

Guru diperkenalkan pada fitur utama Canva seperti template, elemen grafis, animasi, audio, timeline video, serta fitur interaktif untuk e-book. Berdasarkan observasi, sebagian guru awalnya masih kesulitan mengatur layout, memilih template, dan menggabungkan elemen visual. Namun, setelah pendampingan teknis, seluruh peserta dapat mengoperasikan fitur dasar dengan baik.



Gambar 1.

Pelaksanaan Canva dan Fitur Dasar Media Digital

b. Pembuatan Video Pembelajaran

Guru belajar membuat video pembelajaran mulai dari menyusun storyboard, memilih template video, menambahkan rekaman suara, animasi, dan transisi. Guru kemudian mempraktikkan secara mandiri membuat video 2–5 menit sesuai mata pelajaran masing-masing. Hasilnya, 90% peserta mampu menghasilkan video pembelajaran pertama mereka dalam waktu satu sesi pelatihan. Sebagian besar video yang dibuat telah memenuhi unsur pedagogis dasar seperti kejelasan materi, struktur teratur, dan penggunaan visual yang mendukung pemahaman siswa.



Gambar 2.
Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran

c. Pembuatan E-Book Interaktif

Pada sesi ini, guru mempelajari teknik membuat e-book berisi teks, gambar, QR code, audio, dan tautan interaktif. Guru didorong untuk menyesuaikan desain e-book dengan karakteristik peserta didik madrasah. Produk e-book guru menunjukkan peningkatan kreativitas, seperti penggunaan ilustrasi yang menarik, integrasi soal interaktif, dan penyajian materi yang terstruktur. Fitur interaktif pada e-book membantu mempermudah siswa memahami materi secara mandiri.



Gambar 3.
Pembuatan E-Book Interaktif

d. Praktik Mandiri dan Pendampingan

Setelah pelatihan inti, guru diberikan waktu untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk dengan pendampingan langsung. Pendampingan dilakukan dalam format klinik media, di mana guru dapat bertanya langsung mengenai kendala teknis atau desain.

Sebagian guru menyatakan bahwa sesi pendampingan inilah yang paling membantu mereka menguasai Canva karena mereka dapat berlatih sambil memperbaiki produk secara langsung.



Gambar 4.
Praktik Mandiri dan Pendampingan

3. Monitoring, Evaluasi, dan Refleksi

Monitoring dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta, evaluasi proses pembuatan produk, dan penilaian terhadap hasil akhir media yang dihasilkan. Hasil monitoring menunjukkan bahwa kegiatan berjalan dengan lancar dan mencapai target. Semua guru berhasil: a) membuat minimal 1 video pembelajaran, b) membuat minimal 1 e-book interaktif berbasis Canva, c) memahami fitur dasar hingga lanjutan Canva, d) menunjukkan peningkatan kesiapan untuk mengimplementasikan media digital di kelas.

Proses refleksi dilakukan dalam Menggunakan Model Hatton & Smith (1995) empat tahapan:

- a) Refleksi deskriptif: guru menuliskan pengalaman mengikuti pelatihan serta hal baru yang mereka pelajari.
- b) Refleksi dialogis: guru berdiskusi dalam kelompok kecil tentang tantangan membuat video dan e-book.
- c) Refleksi kritis: guru menghubungkan penggunaan media digital dengan kebutuhan siswa dan kualitas pembelajaran.
- d) Refleksi tindakan: guru menyusun rencana implementasi media digital pada pertemuan berikutnya di kelas.

Sebagian besar guru menyatakan bahwa pelatihan ini membuka perspektif baru mengenai pentingnya media digital yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Guru juga menyadari bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus efektivitas penyampaian materi.

4. Pembahasan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pelatihan media digital dapat meningkatkan kompetensi pedagogik guru (Helmie et al., 2022) serta keterampilan mereka dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi (Rezania et al., 2022). Kegiatan ini juga mendukung literasi digital guru sebagaimana direkomendasikan oleh Nucifera & Yakob (2023) bahwa guru harus memaksimalkan platform digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pengalaman guru dalam kegiatan ini memperkuat pendapat Hatton, N. & Smith (1995) terkait pentingnya refleksi untuk meningkatkan kualitas praktik mengajar.

Refleksi pada guru MTs Al-Qudsyyah membantu mereka mengidentifikasi kebutuhan, hambatan, serta strategi peningkatan kualitas media yang mereka buat. Selain itu, penggunaan Canva sebagai platform multimedia terbukti efektif karena: a) Mudah digunakan, termasuk oleh guru pemula, b) Tersedia template variatif, sehingga produk dapat segera dibuat, c) Mendukung

desain video dan e-book interaktif, d) Dapat diakses secara gratis, cocok untuk madrasah dengan keterbatasan anggaran. Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya meningkatkan kompetensi digital, tetapi juga mendorong kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian bertajuk “Penguatan Keterampilan Digital Guru Madrasah melalui Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran dan E-Book Interaktif Berbasis Canva” telah terlaksana dengan baik dan mencapai seluruh tujuan yang ditetapkan. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam mengoperasikan Canva untuk merancang media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan sesuai kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Melalui rangkaian kegiatan berupa analisis kebutuhan, pelatihan teknis, praktik mandiri, pendampingan, serta refleksi, guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam: 1) Menggunakan fitur-fitur Canva untuk membuat video pembelajaran dan e-book interaktif. 2) Mendesain media pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai karakteristik siswa. 3) Mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran sehingga lebih efektif, variatif, dan memotivasi siswa. 4) Melakukan refleksi pedagogis, sesuai model Hatton & Smith (1995), sehingga guru mampu mengevaluasi dan memperbaiki praktik pembelajaran mereka secara berkelanjutan.

Hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk video dan satu e-book interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran. Guru juga menyatakan kesiapan untuk menerapkan media tersebut di kelas serta mengembangkan variasi media digital lainnya. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital guru dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih modern, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik madrasah. Ke depan, diperlukan pendampingan lanjutan agar guru dapat terus mengembangkan keterampilan digitalnya serta mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih optimal di kelas.

Guru diharapkan terus mengembangkan keterampilan digitalnya dengan rutin berlatih membuat berbagai media pembelajaran menggunakan Canva agar kualitas pembelajaran meningkat secara berkelanjutan. Madrasah juga perlu memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas internet yang memadai, pelatihan lanjutan, serta ruang berbagi pengalaman antar guru untuk memperkuat implementasi media digital di kelas. Selain itu, kegiatan pelatihan serupa sebaiknya dilakukan secara berkala dan melibatkan lebih banyak guru agar pemanfaatan media pembelajaran digital semakin merata. Pada penelitian atau pengabdian berikutnya, disarankan untuk mengkaji efektivitas media berbasis Canva terhadap hasil belajar siswa sehingga dampak penggunaannya dapat diketahui secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis bersyukur kepada Allah Swt. atas rahmat dan kemudahan-Nya sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Islam Malang atas dukungan dan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan program. Apresiasi juga disampaikan kepada dosen-dosen UNISMA yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses kegiatan. Penghargaan yang tulus penulis sampaikan kepada MTs Al-Qudsiyyah sebagai mitra layanan atas kerja sama serta partisipasi aktif para guru dalam pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Akhirnya, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu hingga kegiatan dan penulisan artikel ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Akram, H., Abdelrady, A. H., & Al-Adwan, A. S. (2022). Teachers' perceptions of technology

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



- integration in teaching-learning practices: A systematic review. *Frontiers in Psychology*, 13, 1–9. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2022.920317>
- Bicer, A., & Capraro, R. M. (2017). Longitudinal effects of technology integration and teacher professional development on students' mathematics achievement. *EURASIA Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(3), 815–833. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00645a>
- Brookfield, S. D. (2017). *Becoming a critically reflective teacher* (2nd ed.). Jossey-Bass.
- Dilling, F., Schneider, R., Georg, H., & Weigand, I. (2024). Describing the digital competencies of mathematics teachers: Theoretical and empirical considerations on the importance of experience and reflection. *ZDM – Mathematics Education*, 56(4), 639–650. <https://doi.org/10.1007/s11858-024-01560-4>
- Hatton, N., & Smith, D. (1995). Reflection in teacher education: Towards definition and implementation. *Teaching and Teacher Education*, 11(1), 33–49. [https://doi.org/10.1016/0742-051X\(94\)00012-U](https://doi.org/10.1016/0742-051X(94)00012-U)
- Helmie, J., Nurviyani, V., Ristiani, I., Taufik, M. S., & Aji. (2022). Pelatihan implementasi Virtual Reality (VR) sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru-guru SD di Kec. Cipanas. *Jurnal Widya Dharma*, 4(1), 34–40. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.170>
- Joshi, D. R., Adhikari, K. P., Khanal, J., & Belbase, S. (2023). Impact of digital skills of mathematics teachers to promote students' communication behavior in the classroom. *International Journal of Technology in Education*, 15(4). <https://doi.org/10.46328/ijte.435>
- Kennedy, M. M. (2016). How does professional development improve teaching? *Review of Educational Research*, 86(4), 945–980. <https://doi.org/10.3102/0034654315626800>
- Nucifera, P., & Yakob, M. (2023). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *Abdimas Berdaya*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Puentedura, R. (2013). *SAMR model: Transformation, technology, and education*. Ruben Puentedura Publications. <https://www.hippasus.com/rrpweblog>
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., & Ambarwati, F. I. (2022). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis digital bagi guru SD Muhammadiyah 5 Porong. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6, 1415–1419.
- UNESCO. (2023). *Global education monitoring report 2023: Technology in education*. UNESCO Publishing. <https://www.unesco.org/gem-report>
- Wang, Y. (2021). The effectiveness of instructional video-based learning in improving student achievement: A meta-analysis. *Educational Technology Research and Development*, 69(3), 1523–1548.