

## PENERAPAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STRUKTUR ALJABAR

Ramadhani<sup>1\*</sup>, Hidayati Rais<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Politeknik Negeri Padang, Indonesia

<sup>2</sup>Universitas Merangin, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [francealdi05@gmail.com](mailto:francealdi05@gmail.com)

### Kata Kunci:

Aplikasi Canva,  
Media  
Pembelajaran  
Interaktif,  
Struktur Aljabar.

### Abstrak

Meskipun teknologi digital telah berkembang pesat, penerapannya di Universitas Merangin belum optimal. Sebagian besar dosen masih bergantung pada materi konvensional berupa teks atau slide sederhana tanpa elemen visual yang menarik. Adapun tujuan utama pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Merangin. Kegiatan ini mencakup analisis kebutuhan, pelatihan, penerapan di kelas, dan evaluasi. Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memastikan penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif Struktur Aljabar dapat berjalan secara efektif dan memberikan dampak yang signifikan pada proses pembelajaran. Tahapan implementasi kegiatan ini melibatkan serangkaian langkah yang sistematis, seperti persiapan, pelaksanaan, penerapan, dan evaluasi. Kegiatan ini dilaksanakan pada mahasiswa prodi pendidikan matematika universitas merangin sebagai mitra. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva mempermudah mahasiswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan berpikir kritis. Evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman mahasiswa sebesar 33,33%. Kendala teknis yang dihadapi sebagian kecil mahasiswa menjadi masukan untuk pengembangan pelatihan lebih lanjut. Hasil akhir meliputi desain media pembelajaran inovatif yang relevan dengan materi Struktur Aljabar dan peningkatan keterampilan teknologi mahasiswa.

### Keywords:

Canva App,  
Interactive  
Learning Media,  
Algebraic  
Structure.

### Abstract

Although digital technology has developed rapidly, its application at Merangin University has not been optimal. Most lecturers still rely on conventional materials in the form of text or simple slides without attractive visual elements. The main objective of this community service is to increase the effectiveness of learning through the application of Canva application in making interactive learning media for students of Mathematics Education Study Program of Merangin University. This activity includes needs analysis, training, classroom application, and evaluation. The method of implementing this activity is designed to ensure that the application of Canva application in making interactive learning media for Algebraic Structure can run effectively and have a significant impact on the learning process. The implementation stages of this activity involve a series of systematic steps, such as preparation, implementation, application, and

1

**How to Cite:** Ramadhani, R., & Rais, H. (2025). PENERAPAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF STRUKTUR ALJABAR. *Masyarakat: Jurnal Pengabdian*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v2i1.330>



---

*evaluation. This activity was carried out on students of the mathematics education study program at Merangin University as partners. The results of the activity show that the use of Canva makes it easier for students to create interesting and interactive learning media, as well as increase learning motivation and critical thinking skills. The evaluation showed an average increase in student understanding of 33.33%. Technical obstacles faced by a small number of students became input for further training development. The results include the design of innovative learning media relevant to the Algebraic Structure material and the improvement of students' technological skills.*

---

*Article submitted: 2024-12-17. Revision uploaded: 2024-12-25. Final acceptance: 2024-12-27.*

---

## PENDAHULUAN

Era digital telah mengubah dunia pendidikan, menuntut pendidik untuk mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan Learning Management System (LMS) menjadi inovasi penting yang mendukung pengelolaan materi ajar secara digital, interaktif, dan terstruktur, mencakup distribusi materi, penilaian, komunikasi, serta kolaborasi [1]. Efektivitas LMS semakin meningkat dengan dukungan media interaktif seperti Canva, yang memadukan teknologi digital dan desain kreatif untuk menciptakan pembelajaran menarik dan mudah dipahami. Pendekatan ini juga membantu mahasiswa memahami materi dengan lebih baik, mempersiapkan mahasiswa menghadapi era digital, dan mendorong pendidik memanfaatkan teknologi dalam pendidikan modern.

Mahasiswa di pendidikan tinggi, khususnya calon pendidik, perlu dilatih untuk menggunakan teknologi kontemporer dalam proses pengajaran. Salah satu contohnya adalah penggunaan aplikasi seperti Canva, yang menyediakan berbagai template dan alat desain yang memudahkan dalam pembuatan materi pembelajaran yang visual dan menarik. Materi yang disajikan secara visual lebih mudah dipahami oleh siswa, terutama mereka yang memiliki gaya belajar visual [2]. Teknologi ini juga mendukung pembelajaran berdiferensiasi, di mana guru dapat menyesuaikan pembelajaran dengan kebutuhan belajar masing-masing mahasiswa. Pembelajaran berdiferensiasi merupakan serangkaian keputusan yang dirancang untuk memastikan setiap mahasiswa mendapatkan pengalaman belajar yang sesuai [3]. Namun, salah satu tantangan yang masih dihadapi dalam dunia pendidikan adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran inovatif dan berbasis teknologi. Metode pendidikan tradisional seperti ceramah dan penugasan tertulis sering kali menyebabkan kebosanan serta kesulitan dalam memahami konsep-konsep abstrak. Oleh karena itu, inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi sangat diperlukan untuk meningkatkan efisiensi dan kualitas proses belajar mengajar, terutama di lingkungan pendidikan tinggi.

Meskipun teknologi digital telah berkembang pesat, penerapannya di Universitas Merangin belum optimal. Sebagian besar dosen masih bergantung pada materi konvensional berupa teks atau slide sederhana tanpa elemen visual yang menarik. Keterbatasan akses dan penguasaan aplikasi pendukung, seperti Canva, menjadi salah satu faktor utama. Kendati demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi juga menghadapi tantangan, termasuk kurangnya kreativitas mahasiswa dalam merancang media interaktif, keterbatasan sarana dan prasarana, serta tidak semua mahasiswa memiliki laptop untuk belajar latihan mandiri. Tantangan lain yang dihadapi adalah pengaruh pasca pandemi COVID-19, di mana selama pembelajaran daring, sebagian besar dosen dan mahasiswa mulai terbiasa menggunakan platform digital. Namun, setelah kembali ke pembelajaran tatap muka, integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi kurang konsisten. Dosen cenderung kembali pada metode

pengajaran tradisional, seharusnya keterampilan teknologi dapat terus dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sebagai generasi digital, mahasiswa membutuhkan pendekatan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan zaman. Pendekatan berbasis teknologi, seperti pemanfaatan Canva, mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses pembelajaran. Canva ialah sebuah platform desain grafis online yang user-friendly dan dapat diakses oleh siapa saja [4]. Canva menyediakan berbagai template menarik, dan memungkinkan pengguna membuat konten kreatif secara online seperti modul, poster, dan presentasi. Platform ini dapat diakses melalui laptop atau ponsel, menjadikannya fleksibel untuk berbagai kebutuhan. Penggunaan canva sangat disukai oleh pengguna pemula karena banyaknya template dengan tema yang menarik [5]. Canva sebagai media pembelajaran juga menawarkan alat desain yang membantu mahasiswa menjadi lebih kreatif. “Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak seperti buku, majalah, dan brosur; media audiovisual seperti video, audio, dan presentasi multimedia; dan media digital seperti perangkat lunak komputer, aplikasi, dan platform pembelajaran online [6]. “Pendidik dapat menggunakan media sebagai perantara untuk menyampaikan informasi yang tidak dapat dipahami mahasiswa secara menyeluruh [7]. Tujuan memakai media pembelajaran ialah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran membuat mahasiswa lebih mudah memahami, mempertahankan, dan menerapkan materi struktur aljabar.

Canva memiliki sejumlah kelebihan yang relevan untuk kebutuhan pendidikan. Kelebihan aplikasi atau web Canva adalah sebagai berikut [8]: 1). Memudahkan pengguna membuat desain yang diinginkan seperti poster, sertifikat, infografis, video, presentasi, dan item lainnya. 2). Karena aplikasi ini menyediakan berbagai template yang sudah jadi dan menarik, pengguna dapat membuat desain yang sudah ada dengan menyesuaikan teks, warna, ukuran, bentuk, dan elemen lainnya sesuai kebutuhan. 3). Aplikasi Canva dapat diakses melalui Android dan Iphone, membuatnya mudah diakses oleh semua orang. Aplikasi ini hanya perlu didownload jika digunakan pada gawai. Jika Anda menggunakan laptop, buka website Canva atau Chrome dan klik aplikasinya tanpa mendownloadnya.

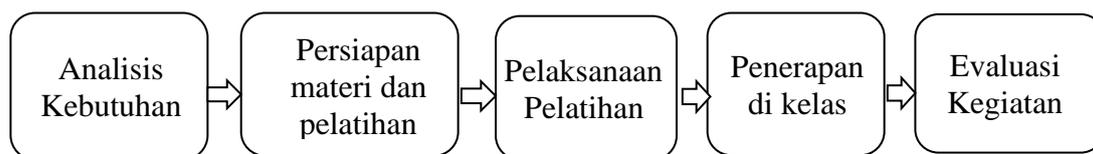
Berdasarkan analisis masalah di atas maka tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ialah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif struktur aljabar mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Merangin. Hasil yang diharapkan dalam pelatihan adalah dapat: (1) meningkatkan kemampuan mahasiswa menggunakan Canva untuk menyusun materi yang interaktif dan visual pada mata kuliah Struktur Aljabar, dan (2) membantu mahasiswa dalam mengembangkan materi ajar yang dapat mempermudah memahami konsep abstrak. (3). Mempersiapkan mahasiswa sebagai sumber daya dan pendekatan yang dapat diterapkan dalam pengajaran masa depan yang sesuai dengan tuntutan pendidikan digital saat ini. Oleh karena itu, dengan menggunakan Canva, program pengabdian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan efektivitas pembelajaran mata kuliah Struktur Aljabar di Universitas Merangin, keterlibatan mahasiswa dan pengembangan materi ajar berbasis teknologi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

## **METODE PELAKSANAAN**

Metode pelaksanaan kegiatan ini dirancang untuk memastikan penerapan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif Struktur Aljabar dapat berjalan secara efektif dan memberikan dampak yang signifikan pada proses pembelajaran. Tahapan implementasi kegiatan ini melibatkan serangkaian langkah yang sistematis, seperti persiapan, pelaksanaan,



penerapan, dan evaluasi. Berikut adalah diagram alir dan penjelasan rinci setiap tahapan:



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan praktik penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran struktur aljabar ini melibatkan 18 mahasiswa semester 5 Prodi Pendidikan Matematika Universitas Merangin melalui tahapan analisis kebutuhan, persiapan, pelatihan, penerapan, dan evaluasi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran Struktur Aljabar. Gambar diagram alir pelaksanaan kegiatan sebagai berikut 1). Analisis kebutuhan dilakukan dengan survei untuk memahami tingkat kesulitan mahasiswa terhadap materi dan minat terhadap media berbasis teknologi, yang mengarah pada pemilihan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. 2). Tahap persiapan mencakup penyusunan modul pelatihan dan template Canva yang relevan, disertai penyediaan fasilitas pendukung. 3). Pelaksanaan pelatihan melibatkan pengenalan Canva, pembuatan media interaktif, dan tugas kreatif mahasiswa yang menunjukkan antusiasme tinggi. 4). Media yang dibuat kemudian diterapkan di kelas untuk memvisualisasikan konsep Struktur Aljabar dengan pendampingan teknis dari tim pengabdian. 5). Evaluasi menunjukkan bahwa media berbasis Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterlibatan mahasiswa meskipun terdapat beberapa kendala teknis, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan interaktif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan iptek bagi masyarakat ini melibatkan serangkaian tahapan yang telah dilakukan dengan hasil sebagai berikut:

### A. Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, dilakukan survei terhadap mahasiswa untuk mengetahui pemahaman awal mahasiswa tentang Struktur Aljabar serta preferensi mereka terhadap penggunaan aplikasi canva sebagai media dalam pembelajaran. Adapun hasil survey yang telah dilakukan didapat bahwa:

Tabel 1. Hasil survey awal pengetahuan mahasiswa tentang aplikasi canva

No	Pertanyaan	Alternatif jawaban		Total
		Mudah/ Pernah/ Ya	Sulit/Belum Pernah/ Tidak	
1	Apakah Anda pernah menggunakan aplikasi Canva sebelumnya?	8	10	18
2	Apakah Anda merasa kesulitan dalam memahami fitur-fitur dasar aplikasi Canva?	8	10	18
3	Apakah Anda pernah membuat media pembelajaran menggunakan Canva?	6	12	18
4	Apakah Anda mengetahui cara menambahkan animasi interaktif pada Canva?	8	10	18
5	Apakah Anda merasa Canva membantu meningkatkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran?	8	18	18

6	Apakah Anda pernah mencoba membuat desain berbasis aljabar menggunakan template di Canva?	10	8	18
7	Apakah Anda mengetahui cara mengatur warna, teks, dan tata letak di Canva untuk mendukung materi?	8	10	18
8	Apakah Anda pernah berbagi desain Canva Anda kepada teman atau dosen untuk keperluan pembelajaran?	9	9	18
9	Apakah Anda merasa Canva lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi desain lainnya?	9	9	18
10	Apakah Anda berminat mendalami penggunaan Canva untuk mendukung pembelajaran Struktur Aljabar?	10	8	18

Dari hasil survey table 1. di atas diketahui sebagian besar mahasiswa belum mengetahui membuat media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva dan ada yang tidak pernah menggunakan aplikasi canva. Setelah Tim pelatihan iptek bagi masyarakat melakukan survey awal, tahap selanjutnya persiapan materi dan pelatihan.

#### **B. Persiapan Materi dan Pelatihan**

Pada tahap persiapan, materi pelatihan disusun dengan tujuan agar mahasiswa memahami cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif struktur aljabar yang relevan. Berikut di paparkan hasil persiapan pengabdian kepada masyarakat yaitu:

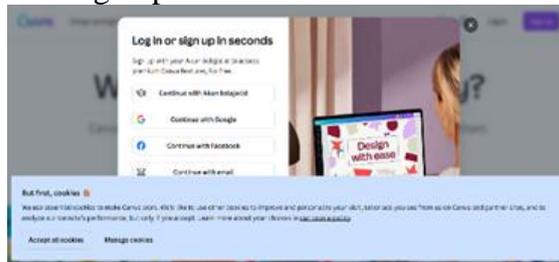
1. Materi pelatihan mencakup pengenalan aplikasi Canva, penggunaan fitur-fitur dasar seperti template, teks, grafik, dan elemen desain lainnya, serta cara membuat diagram atau visualisasi untuk menggambarkan konsep-konsep aljabar.
2. Modul pembelajaran dan template siap pakai dibuat dan diberikan kepada mahasiswa untuk membantu membuat media pembelajaran mahasiswa itu sendiri. "Selanjutnya, media pembelajaran yang efektif dan efisien dapat dihasilkan hanya oleh mahasiswa yang memiliki keterampilan yang baik dalam merancang dan membuat media pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Meskipun Canva adalah aplikasi yang mungkin tidak asing lagi bagi pendidik maupun mahasiswa, tidak semuanya menggunakan media pembelajaran interaktif seperti canva sebagai alat yang dapat membantu dalam pembuatan media pembelajaran [8]. Beberapa cara yang efektif untuk membuat atau merancang media pembelajaran adalah sebagai berikut: 1). Media harus dirancang semudah mungkin sehingga mudah dipahami dan 2). Media harus sesuai dengan materi pelajaran; 3). harus mudah digunakan dan tidak membingungkan peserta didik; 4). harus tetap memiliki makna dan fungsi meskipun dibuat dengan bahan sederhana yang dapat diperoleh dengan mudah; dan 5). media yang didesain dapat berbentuk gambar hingga bagan terstruktur, yang berasal dari bahan yang murah dan mudah ditemukan [8].
3. Fasilitas yang disiapkan, termasuk komputer, akses internet, dan akun Canva, berfungsi dengan baik. Semua mahasiswa dapat mengakses dan menggunakan Canva tanpa kendala teknis berarti.

#### **C. Pelaksanaan Pelatihan**

Pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan mahasiswa bagaimana menggunakan aplikasi Canva untuk merancang media pembelajaran interaktif yang memvisualisasikan

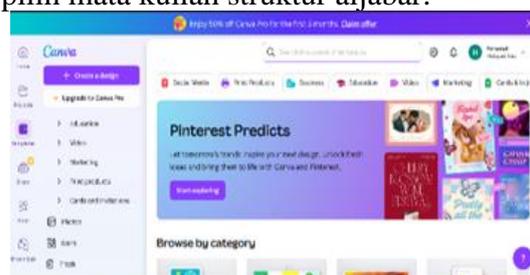
Struktur Aljabar. Selain itu juga melatih mahasiswa bahwa penerapan aplikasi canva mengajarkan etika digital kepada pendidik dan mahasiswa sebagai calon pendidik. Etika digital mencakup penggunaan teknologi secara bertanggung jawab, menjaga privasi orang lain, dan memperlakukan informasi secara adil dan aman [9]. Hal ini membantu membuat pendidikan tinggi menjadi tempat belajar yang aman dan positif di mana mahasiswa dapat belajar dan berinteraksi tanpa khawatir tentang bahaya atau masalah moral yang terkait dengan penggunaan teknologi. Pelatihan ini dibagi menjadi tiga sesi. Media harus didesain sedemikian rupa demi kemudahan mahasiswa dalam pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran harus mengarah pada tujuan akhir yaitu untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pelatihan ini dibagi menjadi tiga sesi sebagai berikut:

1. Pengenalan aplikasi: Pada sesi pertama, tim pelatihan memperkenalkan mahasiswa dengan aplikasi Canva. Mereka diminta untuk mengunjungi situs web [www.canva.com](http://www.canva.com) dengan akun Gmail. Tim pemandu menjelaskan fitur dasar aplikasi, seperti menu template, teks, audio, dan background. Selanjutnya, siswa dapat mempraktekkan langsung membuat media pembelajaran interaktif struktur aljabar, seperti materi presentasi. Mereka dapat dengan mudah mengikuti kegiatan praktik dengan menggunakan aplikasi Canva. Cara menggunakannya dan membuat media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah struktur aljabar ditunjukkan di sini. [10].
  - a. Ketik [www.canva.com](http://www.canva.com) pada google, lalu masuk ke menu sign up untuk membuat akun atau mendaftar menggunakan akun email. Berikut gambar untuk menu sign up.



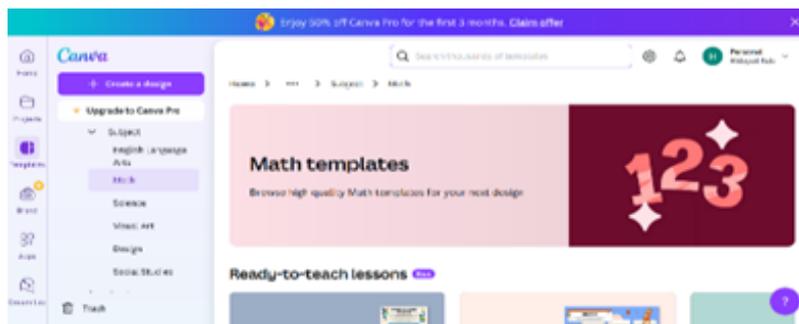
Gambar 2. Menu Untuk Sign Up

- b. Setelah berhasil membuat akun lalu masuk ke halaman menu utama website canva. Ada banyak macam templet yang tersedia biasa digunakan secara gratis ataupun berbayar. Dimenu branda bias di klik bagian templet yang bias digunakan sesuai apa yang diinginkan, contohnya kita klik templet pendidikan, lalu pilih mata kuliah struktur aljabar.



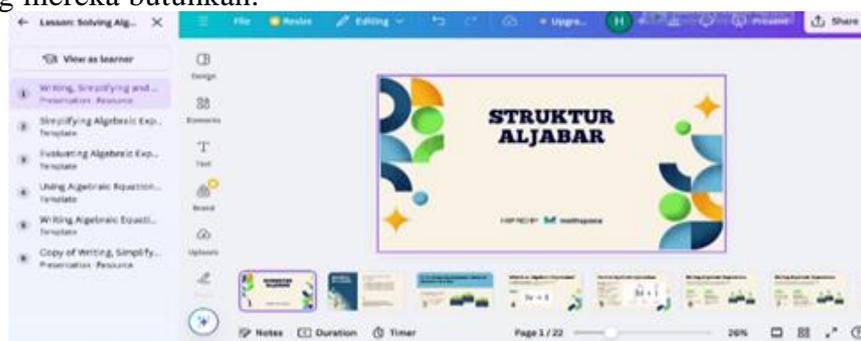
Gambar 3. Menu Utama Canva

- c. Klik presentasi pada bagian cari template presentasi, kemudian pilih tampilan presentasi yang akan digunakan, lalu pilih dibagian mana saja yang akan digunakan dari beberapa slide yang tersedia.



Gambar 4. Cara Untuk Memilih Template Sesuai Materi

- d. Untuk mengubah tulisan atau gambar sesuai dengan materi, klik di bagian yang ingin dirubah. Untuk menambahkan elemen, teks, dan fitur lainnya, klik bagian kiri area tersebut dan pilih banyak opsi. Untuk menambah slide, klik tanda+di bagian bawah dan pilih slide disebelah kiri yang akan digunakan. Dengan cara ini, siswa dapat menambahkan slide sebanyak yang mereka butuhkan.



Gambar 5. Menu Tamplate yang Digunakan

- e. Setelah selesai silahkan mahasiswa simpan dengan klik bagian kiri atas kemudian unduh pilih jenis file pdf setelah itu unduh file.
2. Praktek pembuatan media Pembelajaran: Pada sesi kedua, mahasiswa lebih mendalami penggunaan Canva dengan praktik langsung membuat desain media pembelajaran yang lebih kompleks. Di sini, mahasiswa diberi kebebasan untuk memilih dan mengkreasikan template sesuai kebutuhan pembelajaran, serta dilatih untuk menambah slide dan elemen-elemen lain untuk memperkaya materi pembelajaran Struktur Aljabar. Instruktur memberikan pendampingan untuk memastikan mahasiswa dapat mengoperasikan berbagai fitur Canva dengan baik.
  3. Evaluasi: Pada sesi ketiga, mahasiswa melakukan evaluasi dengan mempresentasikan hasil media pembelajaran yang telah mereka buat. Instruktur memberikan masukan untuk penyempurnaan desain, seperti cara memperbaiki visualisasi dan menambahkan animasi atau elemen lainnya agar media pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif. Mahasiswa melakukan revisi berdasarkan masukan yang diberikan dan menyelesaikan desain mereka dengan format yang siap digunakan. Dokumentasi pelatihan mencakup gambar pemberian modul aplikasi Canva, pengenalan fitur-fiturnya, serta aktivitas praktik langsung yang dilakukan oleh mahasiswa yang membawa laptop masing-masing. Berikut dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan



Gambar 6. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

#### D. Penerapan di Kelas

Setelah pelatihan, mahasiswa diminta menerapkan media pembelajaran dari materi modul yang telah diberikan dalam pelaksanaan pelatihan, seperti menjelaskan konsep-konsep Struktur Aljabar kepada rekan-rekannya. Aplikasi seperti Canva, yang dapat diakses melalui laptop maupun smartphone, mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis komputer karena fleksibel digunakan kapan saja dan di mana saja. Media pembelajaran sendiri merupakan alat atau perantara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, meningkatkan minat, dan memperkuat perhatian mahasiswa [11]. Proses pembelajaran adalah bentuk komunikasi antara pendidik dan mahasiswa, sehingga media pembelajaran berperan penting dalam mendukung komunikasi tersebut untuk mencapai hasil pembelajaran berbasis teknologi yang efektif. Dengan membuat media pembelajaran yang menarik, mahasiswa dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sekaligus memastikan materi yang disampaikan dosen dapat diterima dengan baik oleh mahasiswa sehingga dapat lebih mudah dipahami. Tujuan mahasiswa membuat media pembelajaran adalah agar apa yang disampaikan dosen dapat tersampaikan dengan baik kepada mahasiswa sehingga materi yang diberikan dapat diserap oleh mahasiswa.

Berikut ini data hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diterapkan di kelas saat sesi pelatihan tim melakukan observasi selama kegiatan berlangsung yaitu:

Tabel 2. Hasil Observasi Pelaksanaan Kegiatan Yang Penerapannya Di Kelas

Sesi pelatihan	Jumlah mahasiswa	Jumlah mahasiswa yang kesulitan	Keterangan
Pengenalan aplikasi Canva	18	0	Semua mahasiswa mengikuti pengenalan dasar fitur Canva.
Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran	16	2	Semua mahasiswa diberi panduan untuk membuat desain media pembelajaran.
Praktik langsung membuat media interaktif	15	3	15 mahasiswa berhasil membuat desain media pembelajaran interaktif.

Dari hasil table di atas diketahui bahwa sebagian besar mahasiswa melaporkan bahwa media pembelajaran yang berbasis Canva membantu mereka memahami konsep yang lebih abstrak, seperti sifat grup dan operasi pada ring. Beberapa mahasiswa (3 orang) mengalami kesulitan dalam memanfaatkan media secara maksimal selama penerapan di kelas, terutama dalam mengintegrasikan elemen interaktif dalam materi ajar.

### E. Evaluasi kegiatan

Pada tahap evaluasi, dilakukan pengumpulan umpan balik dari mahasiswa dan dosen terkait efektivitas memakai media pembelajaran yang telah dibuat melalui aplikasi Canva.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pelaksanaan Kegiatan

Indikator Pemahaman media pembelajaran interaktif	Jumlah Siswa	Persentase tes awal	Jumlah Siswa	Persentase tes akhir	Peningkatan pemahaman mahasiswa (%)
Pengenalan aplikasi Canva	12	66,67	17	94,44	27,77
Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran	10	55,56	16	88,89	33,33
Praktik langsung membuat media interaktif	8	44,44	15	83,33	38,89
Rata-rata persentase		55,56		88,89	33,33

Proses evaluasi yang dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis Canva. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari mahasiswa dan dosen, serta membandingkan hasil pemahaman mahasiswa sebelum dan sesudah kegiatan. Berdasarkan Tabel 3, terdapat tiga indikator utama yang diukur, diperoleh hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan pada masing-masing indikator, dengan rata-rata peningkatan sebesar 33,33%. Persentase tes awal mahasiswa berada di angka 55,56%, yang kemudian meningkat menjadi 88,89% setelah pelaksanaan kegiatan, mencerminkan keberhasilan penerapan aplikasi canva dalam pembelajaran interaktif ini dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa.

### F. Pembahasan

Survei ini menunjukkan bahwa ada kebutuhan yang jelas untuk mendukung pemahaman mahasiswa terhadap Struktur Aljabar dengan menggunakan teknologi. Hasil ini juga mengarah pada pemilihan aplikasi Canva sebagai alat yang dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh mahasiswa. Selanjutnya, pada tahap ini, persiapan materi dan fasilitas berjalan lancar. Mahasiswa antusias dalam mengikuti pelatihan, meskipun ada beberapa mahasiswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif dalam memahami fitur-fitur Canva, terutama dalam hal pembuatan diagram matematis.

Canva adalah aplikasi desain grafis dan publikasi online yang bagus untuk pemula. Bahkan untuk desain konten pendidikan, ada banyak template yang dapat digunakan untuk membuat infografis, poster, presentasi, pamflet, brosur, logo, laporan, sertifikat, sampul buku, background virtual, kartu undangan, banner iklan, kolase foto, resume, wallpaper telepon, papan tulis, kalender, menu, video seluler, dan planner [12]. "Canva untuk pendidikan merupakan fitur tambahan yang dirancang untuk pembelajaran interaktif, menyeluruh, dan mendukung proses pembelajaran virtual. Fitur ini memfasilitasi lingkungan belajar yang selaras dengan kebutuhan pendidikan modern, memberikan akses dan struktur yang mendukung pentingnya sekolah tradisional"[13]. Keuntungan utama dari Canva untuk pendidikan adalah kemampuannya diakses secara gratis oleh guru dan siswa tanpa batasan waktu atau penawaran. Selain itu, platform ini kompatibel dengan berbagai layanan lain yang sering digunakan, seperti Dropbox, Google Drive, dan Google Classroom [13]. Canva juga dapat digunakan sebagai sumber

media visual dan aplikasi yang mudah digunakan. Canva memberi mahasiswa kesempatan yang sangat baik untuk meningkatkan kualitas media pendidikan karena platform ini memungkinkan mereka untuk membuat media ajar yang menarik secara visual, termasuk presentasi interaktif.

Pelatihan berjalan dengan baik, meskipun ada sedikit perbedaan dalam tingkat kemampuan teknis di antara mahasiswa. Secara keseluruhan, mayoritas mahasiswa dapat menguasai dasar-dasar Canva dan berhasil menciptakan media pembelajaran yang relevan dan bermanfaat untuk memahami Struktur Aljabar. Sangat penting untuk menggunakan media pembelajaran saat menyampaikan pesan atau materi pelajaran dengan efektif. Proses pembelajaran termasuk media pembelajaran. “Media pembelajaran dapat menyampaikan semua pesan penting dan memungkinkan siswa mengalami pengalaman yang sama secara individual. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan Anda membuat gambar untuk presentasi, poster, media sosial, dokumen, dan konten visual lainnya. Beberapa contoh presentasi adalah tentang bidang pendidikan, bisnis, iklan, dan kreatif” [14]. Oleh karena itu, proses pembelajaran harus diubah untuk menjadi lebih interaktif dan kreatif dengan media pembelajaran.

Pelaksanaan program pelatihan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman mahasiswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran interaktif untuk mata kuliah Struktur Aljabar. Evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata pemahaman mahasiswa sebesar 33,33%, menegaskan efektivitas pelatihan dalam membantu mahasiswa memanfaatkan fitur Canva untuk menyampaikan konsep abstrak, seperti sifat grup dan operasi pada ring, dengan lebih menarik dan interaktif. Implikasi dari kegiatan ini adalah terciptanya media pembelajaran yang inovatif, mudah diakses, dan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Selain itu, keterampilan mahasiswa dalam menggunakan teknologi ini memperkuat kesiapan mereka menghadapi dunia pendidikan yang semakin digital. Temuan ini sejalan dengan pengabdian masyarakat oleh Juliawan dkk, (2023) [15], yang menunjukkan keberhasilan Canva dalam mendukung pengembangan materi ajar yang edukatif dan menarik. Hal ini juga relevan dengan pengabdian masyarakat oleh Farantika, dkk [16] yang membuktikan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan pendidik dalam menciptakan media ajar yang menarik. Untuk pengembangan di masa depan, disarankan penyusunan modul tambahan yang mendalam tentang animasi interaktif, pendampingan berkelanjutan bagi mahasiswa, kolaborasi dengan institusi pendidikan untuk memperluas manfaat program, pengintegrasian alat evaluasi digital, dan pelatihan yang mencakup perangkat lebih beragam seperti smartphone agar lebih inklusif.

## KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif Struktur Aljabar di Universitas Merangin bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran melalui penerapan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Merangin pada semester ganjil tahun akademik 2024/2025 dan melibatkan tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, penerapan di kelas, serta evaluasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman mahasiswa, dengan rata-rata kenaikan sebesar 33,33%, serta kemampuan mereka menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Media ajar yang dihasilkan tidak hanya meningkatkan pemahaman konsep aljabar tetapi juga memotivasi mahasiswa untuk belajar secara lebih inovatif. Implikasi kegiatan ini adalah terciptanya



pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan era digital. Namun, beberapa kendala teknis seperti waktu pelatihan yang terbatas dan kebutuhan pendampingan tambahan perlu menjadi perhatian untuk pelatihan berikutnya. Oleh karena itu, saran untuk pengembangan masa depan mencakup pendampingan intensif, waktu praktik yang lebih panjang, serta pengayaan modul pelatihan untuk integrasi fitur kompleks Canva dalam media ajar. Canva terbukti menjadi platform yang efektif dalam mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovatif.

## REFERENSI

- [1] H. Ayu., Dewi., Astiti, Fivia., Eliza, Muhammad., Hakiki, Radinal., Fadli, Mustofa., Abi. (2024). Workshop Pengembangan Learning Management System. *Masy. J. Pengabdi.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8. <https://doi.org/10.58740/mjp.v1i1.96>
- [2] R. Sudioanto, Isnain and S. Wibowo. (2024). Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. *Saniskala J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 20–24. <https://doi.org/10.31949/jsk.v2i1.11347>
- [3] M. Deden., Dicky., Dermawan, Arrahim, Yudi., Budianti, Dwi., Safitri . and N. Fanny., Sumirat, Khoirun. (2024). Pembelajaran Diferensiasi pada Implementasi Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *Masy. J. Pengabdi.*, vol. 1, no. 1, pp. 19–24. <https://doi.org/10.58740/mjp.v1i1.105>
- [4] Gellysa Urva, T. Yuliati, T. Handayani, and A. Sellyana. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE J. Pengabdi. Masy.*, vol. 4, no. 1, pp. 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- [5] P. Maghfiroh., Yanuarti, Endah., Asmarawati, Aidil. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Pada Guru SMK PGRI 39 Jakarta. *Pengabdi. Kpd. Masy. kreasi Mhs. Manaj.*, vol. 4, no. 2, pp. 161–166. <https://doi.org/10.32493/kmm.v4i2.40807>
- [6] A. Cecep Maulana, Irianto. (2024). Penerapan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah UPT. SD. Sei Muka. *Gudang J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 18–23. <https://doi.org/10.59435/gipm.v2i2.693>
- [7] M. Paramitha, S. Fadllah, and M. Sari. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Sistem Pernapasan. *J. BIOEDUIN Pengabdi. Masy.*, vol. 13, no. 2, pp. 58–68. <https://doi.org/10.15575/bioeduin.v13i2.21203>
- [8] S. Choiriyah, Dwi., Noviani. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. *SelaparangJurnal Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 8, pp. 2023–2030. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v8i2.23404>
- [9] H. Suyato, Budi., Mulyono, Cucu., Sutrisno, Iffah., Nur. (2024). Pelatihan Literasi Dan Kewarganegaraan Digital Guru Mgmp Pendidikan Kewarganegaraan Kabupaten Tasikmalaya. *Masy. J. Pengabdi.*, vol. 1, no. 1, pp. 120–126. <https://doi.org/10.58740/m-jp.v1i1.202>
- [10] M. Ulfa, A. Syazili, D. Irawan, and C. Triana. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan. *J. Pengabdi. Masy. Bangsa*, vol. 1, no. 11, pp. 2874–2880. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i11.610>
- [11] D. Dwi., Marlina, Alusyanti., Primawati, Za'imatun., Niswati, Ilham. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembuatan Media Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak ( TK ). *Kapas Kumpul. Artik. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 3, pp. 376–382. <https://doi.org/10.30998/ks.v2i3.2667>



- 
- [12] S. Ni., Wayan., Switrayni, I Gede., Adhitya., Wisnu., Wardhana, Irwansyah, Qurratul., Aini. (2022). Interactive E-Module Workshop With Canva for Learning During the Covid 19 Pandemic. *J. Abdi Insa.*, vol. 9, no. 2, pp. 390-399. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i2.435>
- [13] H. Annas., Al Fiani, & Muhammad. (2022). Penguatan Pembelajaran Daring Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *J. Pengabdi. Masy. PGSD*, vol. 2, no. 2, pp. 136–146. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.49978>
- [14] M. Widia., Yulianti, Asep. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Negeri 1 Kuningan. *IMEIJ Pengabdi. Indo-MathEdu Intellectuals J.*, vol. 5, no. 4, pp. 5274–5281. <http://doi.org/10.54373/imeij.v5i4.1758>
- [15] S. Juliawan, Suastini, Susanta, Yulastini, Rr Dwi., Umi., Badriyah, Kadek. (2023). Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan. *J. Pengabdi. Kpd. Masy. ( SEWAGATI )*, vol. 2, no. 2, pp. 16–20. <https://doi.org/10.59819/sewagati.v2i2>
- [16] C. Dessy., Farantika, Raras., Ayu., Prawinda, Laela., Lutfiana., Rachmah, Devi. and S. Nindiya, Arif., Muzayin., Shofwan, Maulinda., Sulistyan. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Untuk Peningkatan Kompetensi Guru Paud. *J. AMPOEN akselerasi merdeka belajar dalam Pengabdi. oerientasi Masy.*, vol. 2, no. 1. <https://doi.org/10.32672/ampoem.v2i1b.1890>

