

## Pelatihan Membuat Bahan Ajar Interaktif Dan Menarik Menggunakan Canva

Juniarti Eka Sapitri<sup>1</sup>, Juarni Siregar<sup>2</sup>, Ani Yoraeni<sup>3</sup>, Findi Ayu Sariasih<sup>4</sup>,  
<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RT.8/RW.13, Cipinang Melayu, Kec. Makasar,  
Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620  
e-mail: <sup>1</sup>[juniarti.jes@nusamandiri.ac.id](mailto:juniarti.jes@nusamandiri.ac.id), <sup>2</sup>[juarni.jsr@nusamandiri.ac.id](mailto:juarni.jsr@nusamandiri.ac.id),  
<sup>3</sup>[findi.fav@nusamandiri.ac.id](mailto:findi.fav@nusamandiri.ac.id), <sup>4</sup>[ani.ayr@nusamandiri.ac.id](mailto:ani.ayr@nusamandiri.ac.id)

### Info Artikel

Diterima: 12-11-2024	Direvisi: 20-11-2024	Diterima: 30-11-2024
----------------------	----------------------	----------------------

**Abstrak** - Tujuan utama pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan keterampilan desain guru dalam membuat bahan ajar interaktif dan menarik menggunakan Canva pada Raudhatul Athfal (RA) Al Muttaqin. Bahan ajar yang interaktif dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, khususnya bagi siswa usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi pelatihan, pendampingan intensif, dan evaluasi hasil karya guru. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan peserta dalam menggunakan Canva, termasuk pemahaman terhadap fitur-fiturnya, penerapan elemen desain yang relevan, dan kemampuan menciptakan bahan ajar berbasis digital yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Sebelum pelatihan, hanya 20% guru yang mampu membuat desain sederhana; namun, setelah pelatihan, angka ini meningkat menjadi 90%, dengan kualitas desain yang lebih menarik dan profesional. Selain itu, peserta melaporkan peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Implikasi dari kegiatan ini mencakup penggunaan bahan ajar digital yang lebih variatif di kelas, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis aplikasi desain modern seperti Canva dapat menjadi solusi inovatif untuk pengembangan kompetensi guru dalam era digital.

Kata Kunci: Canva, bahan ajar interaktif, desain, keterampilan guru.

**Abstracts** - The primary goal of this community service project is to enhance teachers' design skills in creating interactive and engaging teaching materials using Canva at Raudhatul Athfal (RA) Al Muttaqin. Interactive teaching materials can support a more effective and enjoyable learning process, especially for early childhood students. The program was implemented through training sessions, intensive mentoring, and evaluation of the teachers' creations. The results indicate a significant improvement in participants' ability to use Canva, including understanding its features, applying relevant design elements, and developing digital teaching materials tailored to students' needs. Before the training, only 20% of the teachers could create simple designs. After the program, this number increased to 90%, with the designs showcasing higher quality and professionalism. Additionally, participants reported increased creativity and confidence in utilizing technology to support the learning process. The project's outcomes highlight the adoption of more varied digital teaching materials in classrooms, which effectively boosted students' learning motivation. This initiative demonstrates that modern design tools like Canva can serve as innovative solutions for enhancing teachers' competencies in the digital era.

Keywords: Canva, interactive teaching materials, design skills, teacher training.

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Suhardi, 2024). Penggunaan teknologi dalam pembelajaran kini menjadi kebutuhan yang mendesak, terutama untuk menciptakan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Dalam konteks pendidikan anak usia dini, keberadaan bahan ajar yang kreatif sangat penting untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung perkembangan kognitif, sosial, dan emosional siswa.

Setiap lembaga pendidikan anak usia dini tentu memiliki visi dan misi yang bertujuan mencerdaskan anak bangsa dimulai sejak usia dini, begitu pula dengan RA Al Muttaqin yang memiliki visi dan misi yang tidak hanya ingin mencerdaskan anak bangsa tetapi juga selaras dengan pribadi yang beriman serta berakhlak mulia. RA Al Muttaqin sendiri sudah berdiri sejak tahun 1989, seiring berjalannya waktu tentu perlu untuk terus

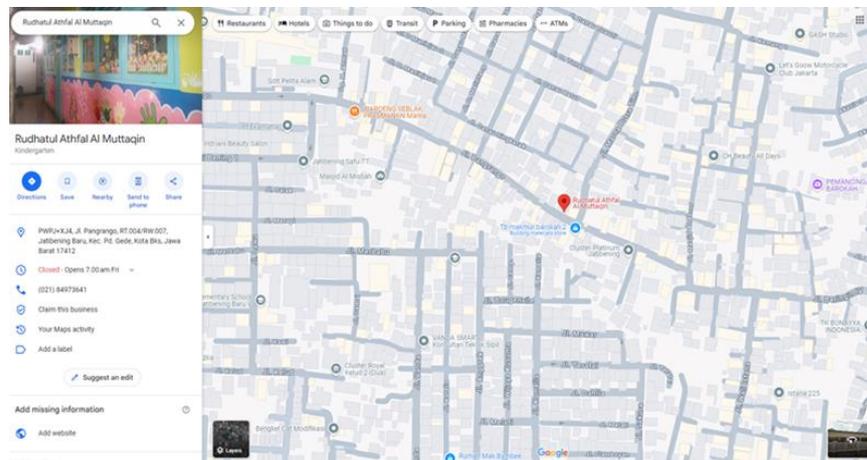


menyelaraskan visi dan misi sekolah agar dapat terus berkembang mengikuti kemajuan zaman serta membawa perkembangan yang baik bagi anak – anak didiknya. Visi merupakan gambaran tentang tantangan masa depan yang diinginkan oleh lembaga guna membawa perkembangan yang baik bagi sekolah sedangkan misi merupakan sesuatu yang harus diemban dan direalisasikan sebagai penjabaran visi sekolah. Oleh karena itu, visi dan misi sangatlah erat kaitannya dalam mewujudkan perubahan bagi sekolah sesuai dengan perkembangan zaman terutama bidang teknologi yang ada sesuai dengan visi yang ditetapkan. Maka dari itu diperlukan peningkatan literasi digital untuk sumber daya manusia (SDM)(Kurnianingsih, I., Rosini, dan Ismayati, 2017).

Adapun permasalahan yang ada di RA Al Muttaqin yaitu perlunya peningkatan kualitas penyampaian materi pengajar dalam memanfaatkan aplikasi yang ada untuk mengembangkan kreatifitas tenaga pengajar dalam menyampaikan materi ajar agar lebih interaktif dan menarik. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam membuat materi ajar yang interaktif serta menarik yaitu Canva. Canva adalah alat desain grafis berbasis web yang mudah digunakan dan memungkinkan penggunaanya membuat bahan ajar yang visual, dinamis, dan interaktif tanpa memerlukan keahlian desain profesional. Dengan kemampuan ini, Canva dapat membantu para guru menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.(Rahmasari, Erisa Adyanti, 2021)

Raudhatul Athfal (RA) sebagai lembaga pendidikan anak usia dini memiliki peran strategis dalam membangun fondasi pendidikan bagi generasi muda. Namun, tantangan yang dihadapi oleh sebagian besar guru di RA adalah keterbatasan keterampilan dalam memanfaatkan teknologi desain untuk membuat bahan ajar yang menarik. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional, seperti papan tulis dan media cetak sederhana, yang kurang mampu menarik perhatian siswa di era digital ini(Ainiyah, 2018).

RA (Raudhatul Athfal) merupakan lembaga pendidikan setingkat dengan taman kanak-kanak (TK) dalam sistem pendidikan di Indonesia. RA biasanya memberikan pendidikan anak usia dini dengan pendekatan agama Islam, di mana anak-anak tidak hanya belajar mengenai keterampilan dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung, tetapi juga mendapatkan pengajaran agama, seperti pengenalan ibadah, doa-doa, dan akhlak [1]. RA Al Muttaqin merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Kota Bekasi yakni di Jl. Pangrango Terusan No 19ART 004 RW 007 Jatibening Baru Kecamatan Pondok Gede. Jika dilihat dari website google map jarak mitra dan universitas nusa mandiri .tidak terlalu jauh, berikut hasil penelusuran google mapnya.



**Gambar 1 Lokasi Mitra Pengabdian Masyarakat RA Al Muttaqin**

Dengan mengetahui permasalahan tersebut maka tim pengabdian masyarakat mengadakan pelatihan ini guna memberikan solusi dan sebagai bentuk kontribusi kepada masyarakat setempat. Maka dari itu tim pengabdian masyarakat memilihkan tema pelatihan Membuat Materi Ajar Interaktif dan Menarik Menggunakan Canva.

Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring, menawarkan solusi praktis dan efektif untuk menghasilkan bahan ajar interaktif (Canva, 2023). Dengan tampilan dan fitur yang ramah pengguna dan fitur yang beragam, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain profesional tanpa membutuhkan latar belakang khusus di bidang desain (Azis & Safitri, 2024). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru RA Al Muttaqin dalam menggunakan Canva untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji dampak pelatihan terhadap kreativitas guru dan penerapan bahan ajar berbasis digital dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi pengembangan kompetensi guru di lembaga pendidikan anak usia dini lainnya dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran (Safitri, 2023).

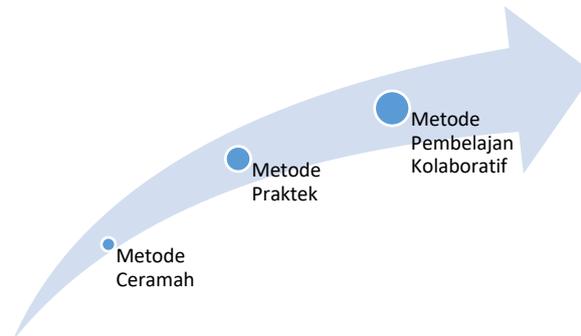
Para pendidik RA Al muttaqin menghadapi sejumlah tantangan yang perlu segera diatasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kreativitas di wilayah tersebut. Salah satu permasalahan utama yang diidentifikasi adalah kurangnya literasi digital serta penguasaan teknologi di kalangan tenaga pengajar, khususnya di RA Al Muttaqin. Dalam era digital ini, kemampuan menggunakan teknologi untuk membuat bahan ajar yang interaktif dan menarik sangatlah penting. Sayangnya, banyak guru yang masih bergantung pada metode pengajaran konvensional sehingga pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Kondisi ini dapat memengaruhi semangat belajar anak-anak serta membatasi potensi mereka untuk memahami materi secara mendalam.

Selain itu, Para pengajar juga mencatat perlunya pengembangan potensi diri dalam aspek kreativitas di kalangan anggota masyarakat, khususnya generasi muda. Kreativitas merupakan salah satu modal utama untuk menghadapi tantangan di masa depan, baik dalam pendidikan, pekerjaan, maupun kehidupan sehari-hari. Namun, banyak pemuda yang belum memiliki ruang atau fasilitas yang mendukung pengembangan kreativitas mereka. Keterbatasan akses terhadap pelatihan keterampilan atau kegiatan yang mendorong inovasi menjadi hambatan utama.

Mengatasi kedua masalah ini memerlukan kolaborasi berbagai pihak, mulai dari pelatihan literasi digital bagi guru hingga penyelenggaraan program pengembangan kreativitas bagi pemuda. Dengan dukungan Karang Taruna, diharapkan tantangan ini dapat diatasi, sehingga tercipta lingkungan yang mendukung pendidikan berkualitas dan tumbuhnya generasi muda yang kreatif serta siap menghadapi era digital.

## II. METODE PENELITIAN

Pengabdian masyarakat dalam bidang pendidikan berfokus pada peningkatan kompetensi guru dan tenaga pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Dalam era digital ini, Canva menjadi salah satu alat yang populer karena kemudahan penggunaannya dan fitur-fitur kreatif yang dapat mendukung pembuatan materi ajar yang lebih menarik. Untuk mencapai tujuan kegiatan ini, digunakan pendekatan yang partisipatif, berbasis pengalaman, dan memanfaatkan teknologi. Tiga metode utama diterapkan untuk memastikan keberhasilan pengabdian ini, yaitu metode ceramah atau presentasi, metode praktik langsung, dan metode pembelajaran kolaboratif (Aprilia et al., 2023). Metode pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat diilustrasikan dalam gambar berikut:



**Gambar 2 Metode Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat**

1. Metode Ceramah atau Presentasi: Pada tahap awal kegiatan, metode ceramah atau presentasi digunakan untuk memberikan pengenalan dasar mengenai Canva sebagai alat pembuatan bahan ajar. Fasilitator menyampaikan materi dengan cara yang sistematis dan terstruktur, mencakup pengenalan fitur-fitur Canva, kegunaannya dalam pendidikan, dan manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran. Peserta akan diajak memahami bagaimana Canva dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis bahan ajar, seperti slide presentasi, infografis, poster, hingga modul pembelajaran. Contoh penerapan nyata juga disertakan untuk memberikan gambaran yang jelas tentang cara kerja Canva. Penyampaian materi ini dapat dilakukan secara langsung atau melalui media digital, seperti video atau webinar, tergantung pada kebutuhan dan ketersediaan peserta. Dengan memberikan dasar pengetahuan yang solid, metode ini bertujuan mempersiapkan peserta untuk tahap-tahap berikutnya dalam kegiatan.
2. Metode Praktik Langsung : Setelah peserta memahami konsep dasar penggunaan Canva, kegiatan dilanjutkan dengan metode praktik langsung atau hands-on. Dalam tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh dengan langsung membuat bahan ajar menggunakan Canva. Fasilitator memberikan bimbingan secara intensif dan mendampingi peserta selama proses pembuatan bahan ajar. Peserta diberikan tugas yang spesifik, seperti membuat slide presentasi, poster edukatif, atau modul pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Praktik langsung ini dirancang untuk mendorong peserta mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri, sehingga mereka merasa percaya diri dalam menggunakannya.

Selain itu, evaluasi dan umpan balik diberikan selama proses berlangsung, sehingga peserta dapat belajar dari kesalahan dan menyempurnakan hasil karyanya. Metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membangun rasa percaya diri mereka dalam menggunakan teknologi untuk keperluan pembelajaran.

3. Metode Pembelajaran Kolaboratif: Pembelajaran kolaboratif merupakan metode yang sangat efektif untuk mendorong kreativitas dan berbagi pengetahuan. Dalam kegiatan ini, peserta dibagi ke dalam kelompok-kelompok kecil untuk bekerja bersama dalam menyelesaikan proyek pembuatan bahan ajar. Setiap kelompok diberi tugas untuk membuat bahan ajar tertentu dengan memanfaatkan Canva, seperti membuat paket materi pelajaran yang mencakup slide presentasi, infografis, dan kuis interaktif. Proses kolaborasi ini memungkinkan peserta untuk saling bertukar ide, berbagi keterampilan, dan belajar dari pengalaman satu sama lain.

Selain itu, kerja kelompok juga mendorong suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan adanya pembelajaran kolaboratif, peserta dapat mengembangkan kemampuan komunikasi dan kerja tim yang penting dalam dunia pendidikan.

Gabungan dari ketiga metode ceramah atau presentasi, praktik langsung, dan pembelajaran kolaborasi dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik dan efektif. Melalui pengabdian masyarakat ini, diharapkan peserta tidak hanya memiliki kemampuan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mampu menghasilkan bahan ajar yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini. Dengan pendekatan ini, pengabdian masyarakat dapat memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada Membuat Bahan Ajar Interaktif dan Menarik Menggunakan Canva dapat dirancang dalam berbagai tahap dan metode agar tujuan dari kegiatan tersebut tercapai dengan efektif.

**Tabel 1. Bentuk Kegiatan Pengabdian Masyarakat**

No	Kegiatan	Penjelasan
1	Pelatihan dan Workshop untuk Pendidik	Mengadakan pelatihan atau workshop untuk guru, pengajar, atau masyarakat yang tertarik untuk belajar membuat bahan ajar menggunakan Canva. Pelatihan ini bisa diselenggarakan secara langsung (tatap muka) atau daring, tergantung pada kondisi dan lokasi peserta. Tujuan untuk memberikan keterampilan dasar dan lanjutan tentang cara menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif, seperti poster, infografis, dan slide presentasi.
2	Bimbingan Teknis (Training) untuk Pembuatan Materi Ajar	Mengadakan sesi bimbingan teknis yang lebih mendalam, di mana peserta diberi kesempatan untuk berlatih langsung menggunakan Canva dalam membuat materi ajar. Peserta bisa membuat bahan ajar berbentuk presentasi, materi visual, atau modul pembelajaran dengan pendampingan langsung. Tujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan praktis dalam pembuatan bahan ajar yang relevan dengan konteks pembelajaran mereka.
3	Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Secara Kolaboratif	Mengorganisir kelompok kecil yang terdiri dari pengajar atau peserta didik untuk bekerja bersama dalam membuat bahan ajar menggunakan Canva. Setiap kelompok dapat fokus pada topik tertentu dan menghasilkan bahan ajar yang siap pakai. <b>Tujuan</b> untuk meningkatkan keterampilan kolaboratif dalam pembuatan bahan ajar dan memanfaatkan berbagai perspektif untuk menghasilkan materi pembelajaran yang sesuai.

*Feedback* Kuesioner untuk Penelitian, Pada akhir sesi, evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan peserta untuk mengumpulkan umpan balik mengenai kualitas pelatihan. Kuesioner dirancang untuk menilai pengalaman santri selama pelatihan, termasuk materi yang disampaikan, kejelasan presentasi, dan keefektifan latihan praktis.

Secara keseluruhan, metode pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan jangka panjang yang sangat berarti. Dengan meningkatkan skill desain grafis para remaja masjid, kita sedang mempersiapkan mereka untuk menjadi pemuda yang multi talenta dan mengikuti perkembangan teknologi, dimana dapat menjadi modal bagi para remaja untuk mencari lapangan pekerjaan atau membuka lapangan pekerjaan baru di bidang teknologi saat ini.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berfokus pada pembuatan bahan ajar interaktif dan menarik menggunakan Canva memiliki berbagai manfaat signifikan, baik bagi peserta kegiatan maupun masyarakat secara luas. Dengan pelatihan ini, diharapkan tenaga pengajar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam merancang

materi pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan era digital. Manfaat utama adalah peningkatan kompetensi tenaga pengajar dalam memanfaatkan teknologi modern. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna membuat bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Dengan kemampuan ini, guru dapat menciptakan materi seperti presentasi, poster, dan modul pembelajaran digital yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

Pelatihan ini juga mendorong pengembangan kreativitas dan inovasi di kalangan tenaga pengajar. Dengan akses ke berbagai template, elemen desain, dan fitur interaktif di Canva, guru dapat menyesuaikan bahan ajar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Hal ini akan membantu menciptakan pembelajaran yang lebih personal dan relevan, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik.



**Gambar 3 Foto Bersama dengan Peserta Pelatihan**

Selain itu, kontribusi langsung terhadap peningkatan literasi digital di masyarakat, khususnya di lingkungan pendidikan. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong pemahaman akan pentingnya teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan literasi digital yang lebih baik, para peserta dapat menjadi agen perubahan yang menginspirasi masyarakat lain untuk memanfaatkan teknologi secara produktif. Manfaat dari kegiatan ini juga berdampak pada siswa yang menjadi penerima akhir dari bahan ajar yang dihasilkan. Dengan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, siswa diharapkan menjadi lebih termotivasi untuk belajar, meningkatkan partisipasi mereka dalam kelas, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar. Pelatihan ini membuka peluang kolaborasi antar guru dan institusi pendidikan. Dengan memanfaatkan Canva sebagai alat desain, tenaga pengajar dapat berbagi ide, metode, dan strategi pembelajaran yang inovatif, sehingga tercipta komunitas pendidikan yang lebih solid dan kreatif.

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat langsung kepada peserta, tetapi juga menciptakan dampak jangka panjang bagi dunia pendidikan. Dengan mengintegrasikan teknologi seperti Canva dalam proses pembelajaran, diharapkan tercipta sistem pendidikan yang lebih inklusif, relevan, dan siap menghadapi tantangan era digital. Secara garis besar, pencapaian pengabdian masyarakat ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Digital: Peserta, terutama guru atau pengajar, dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka melalui pemanfaatan alat desain seperti Canva. Mereka belajar untuk membuat bahan ajar yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik secara visual. Dengan keterampilan ini, peserta akan lebih mudah membuat materi pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Bahan ajar yang menarik dan interaktif dapat memfasilitasi proses belajar yang lebih efektif.
2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Bahan ajar yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, karena materi yang visual dan mudah dipahami lebih memotivasi siswa untuk belajar. Canva memungkinkan pembuatan materi ajar yang bisa disesuaikan dengan berbagai gaya belajar. Pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan dan mempercepat proses belajar.
3. Meningkatkan Kemampuan Teknologi dalam Pendidikan: Penggunaan Canva sebagai alat untuk membuat bahan ajar interaktif mengajarkan peserta tentang pentingnya teknologi dalam pendidikan dan bagaimana alat digital dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Peserta (terutama pendidik) memperoleh keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini juga mendukung pengembangan pendidikan yang lebih modern dan relevan dengan

perkembangan zaman.

**Tabel 2. Pencapaian Pengabdian Masyarakat**

Indikator	Hasil	Keterangan
Materi yang diberikan tepat atau sesuai dengan kebutuhan	90 %	Sangat baik untuk menambah wawasan
Cara pengampaian materi dari tutor ke peserta.	85%	Bagus dan bisa dipahami materinya
Waktu atau durasi pelaksanaan kegiatan	90%	Bagus dan sesuai durasinya
Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan	90%	Baik, penting sekali, bermanfaat

Hasil evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif dan menarik menggunakan Canva menunjukkan pencapaian yang sangat positif. Materi yang diberikan dinilai sangat tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta, dengan tingkat kepuasan mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa materi pelatihan berhasil memberikan wawasan baru yang relevan dan aplikatif bagi tenaga pengajar.

Dari segi cara penyampaian materi, pelatih berhasil menyampaikan informasi dengan baik, sehingga peserta dapat memahami materi dengan mudah. Tingkat kepuasan sebesar 85% mengindikasikan bahwa metode pengajaran yang digunakan efektif dan mampu menjawab pertanyaan atau kebutuhan peserta selama pelatihan berlangsung. Adapun dari aspek waktu atau durasi pelaksanaan kegiatan, pelatihan dinilai sangat baik, dengan tingkat kepuasan mencapai 90%. Durasi yang dirancang cukup untuk memberikan penjelasan materi secara komprehensif tanpa membuat peserta merasa terburu-buru atau bosan. Terakhir, pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dengan skor 90%. Peserta merasa bahwa pelatihan ini penting, bermanfaat, dan relevan untuk menunjang tugas mereka dalam menciptakan bahan ajar yang lebih kreatif dan menarik. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan manfaat signifikan, meningkatkan kompetensi tenaga pengajar, dan berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan RA Al Muttaqin.

#### IV. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan Canva bertujuan untuk meningkatkan kompetensi tenaga pengajar dalam menciptakan materi pembelajaran yang kreatif dan menarik, sesuai dengan kebutuhan era digital. Evaluasi pelatihan menunjukkan hasil yang sangat positif, dengan tingkat kepuasan rata-rata peserta mencapai 90%. Materi pelatihan dinilai relevan dan mampu menambah wawasan, sementara cara penyampaian materi oleh tutor dipandang efektif dengan tingkat pemahaman yang baik. Durasi pelatihan dianggap tepat dan tidak membebani peserta, mendukung suasana belajar yang kondusif. Hasilnya, peserta merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dalam pengajaran sehari-hari. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan manfaat signifikan bagi pengembangan tenaga pengajar dan diharapkan berdampak pada peningkatan kualitas pendidikan di lingkungan sekolah.

#### V. REFERENSI

- Ainiyah, N. (2018). Remaja millennial dan media sosial: media sosial sebagai media informasi pendidikan bagi remaja millennial. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(2), 221–236.
- Apriliah, W., Tabrani, M., & Ermawati, E. (2023). Pemanfaatan Platform Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Teknologi Komputer Untuk Staff UPTD Puskesmas Karawang. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(1), 18–24.
- Azis, M. S., & Safitri, J. E. (2024). Pelatihan Pembuatan Logo Kreatif untuk Produk UMKM Menggunakan Canva. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(1 JANUARI), 12–17.
- Canva. (2023). *Canva Unnual 2023*. Canva User Unnual Report 2023.
- Kurnianingsih, I., Rosini, dan Ismayati, N. (2017). (literacy)Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi Digital bagi Tenaga. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61–76.
- Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1).
- Safitri, J. E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Mobile dalam Membuat Presentasi Menarik di Kelurahan Karangpawitan. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 2(1 PEBRUARI), 25–29.
- Suhardi, S. (2024). Membangun Karakter Anak Dengan Public Speaking untuk Generasi Muda Berdaya Saing. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(1 JANUARI), 1–6.