



Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pemanfaatan Media Cerdas Cermat Berbasis Canva Code untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

**I Putu Herry Widhi Andika^{1*}, Baiq Farisa Dila², Astika Rizki³, Ayu Junita Aryani⁴,
Ayuditiya Prihatin⁵, Ida Ayu Sri Badrawati⁶**

¹²³⁴⁵⁶ Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding author: herry_widhi@ymail.com

Diterima: 22 Oktober 2025

Disetujui: 17 November 2025

Dipublikasi: 30 November 2025

ABSTRAK

Program pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam menggunakan media kuis interaktif berbasis Canva Code untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN 14 Cakranegara. Kegiatan dilaksanakan melalui workshop dan pendampingan dengan melibatkan guru kelas dan mahasiswa fasilitator menggunakan pendekatan partisipatif. Guru dilatih merancang kuis interaktif, mengimplementasikannya di kelas, serta mendapatkan pendampingan berkelanjutan. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara kualitatif.

Hasilnya menunjukkan guru mampu membuat kuis Canva Code yang kreatif, menarik, dan sesuai berbagai mata pelajaran. Penerapan di kelas meningkatkan partisipasi, antusiasme, dan kepercayaan diri siswa. Guru juga mengalami peningkatan kemampuan dalam mengintegrasikan media digital ke pembelajaran. Meskipun terkendala akses perangkat digital dan adaptasi, program ini efektif meningkatkan kompetensi guru dan motivasi belajar siswa, sekaligus mendukung Kurikulum Merdeka yang berfokus pada pembelajaran interaktif dan bermakna.

Kata kunci: Canva 1; interaktif 2; guru 3; pembelajaran 4; sekolah 5.

ABSTRACT

This community service program aimed to enhance teachers' competence in using Canva Code-based interactive quiz media to improve students' learning motivation at SDN 14 Cakranegara. The activities were carried out through workshops and mentoring sessions involving classroom teachers and university student facilitators using a participatory approach. Teachers were trained to design interactive quizzes, implement them in classrooms, and receive continuous mentoring. Data were collected through observations, interviews, and documentation, then analyzed qualitatively.

The results showed that teachers successfully created creative, engaging, and adaptable Canva Code quizzes for various subjects. Classroom implementation increased students' participation, enthusiasm, and confidence. Teachers also improved their skills in integrating digital media into the learning process. Despite challenges such as limited access to digital devices and the need for adaptation, the program effectively enhanced both teacher competence and student motivation, supporting the Merdeka Curriculum's goals of promoting interactive and meaningful learning.

Keywords: Canva 1; interactive 2; teacher 3; learning 4; school 5.

PENDAHULUAN

Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa (Hanipah, 2023). Guru sebagai ujung tombak pendidikan dituntut untuk mampu memanfaatkan berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Mahardika et al., 2021; Mukarromah & Andriana, 2022). Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta memperkuat pemahaman konsep (Melati et al., 2023). Salah satu bentuk inovasi yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media cerdas cermat berbasis digital. Media ini tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga mengembangkan kolaborasi dan komunikasi siswa (Yuliarti et al., 2024).

Permasalahan yang kerap muncul di sekolah dasar adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang dianggap sulit seperti matematika. Siswa sering merasa jenuh dengan metode pembelajaran konvensional yang kurang variatif. Hal ini berdampak pada menurunnya antusiasme, partisipasi, dan hasil belajar siswa di kelas. Guru pun menghadapi tantangan untuk merancang strategi pembelajaran yang menyenangkan sekaligus bermakna. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar.

Canva Code hadir sebagai salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan pembelajaran (Araniri & Nahriyah, 2023) interaktif. Dengan fitur-fitur visual yang menarik, Canva memungkinkan guru merancang kuis cerdas cermat yang dapat diakses dengan mudah melalui perangkat digital (Handoko et al., 2024; MAHMUDAH, 2024; Nazar & Kana Puspita, 2024). Aktivitas cerdas cermat berbasis Canva Code mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena bersifat kompetitif, kolaboratif, dan menyenangkan (Arwen et al., 2025). Selain itu, media ini dapat membantu guru memvisualisasikan materi yang abstrak agar lebih mudah dipahami siswa (Pratama et al., 2023; Rais et al., 2025). Dengan demikian, Canva Code memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Namun, pada kenyataannya tidak semua guru memiliki keterampilan dan pemahaman yang memadai dalam memanfaatkan media digital. Masih banyak guru yang terbatas pada metode ceramah dan penggunaan media sederhana seperti papan tulis. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang variatif dan monoton, sehingga siswa cepat kehilangan minat. Pelatihan dan pendampingan guru menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan tersebut. Melalui pendampingan, guru tidak hanya belajar menggunakan media, tetapi juga mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehari-hari.

Program pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan dan pendampingan guru bertujuan untuk membekali keterampilan praktis dalam penggunaan Canva Code. Kegiatan ini dirancang agar guru dapat merancang, mengembangkan, dan menerapkan media cerdas cermat interaktif di kelas. Selain itu, pendampingan juga menekankan pentingnya kreativitas guru dalam menyesuaikan media dengan karakteristik siswa. Dengan demikian, guru tidak hanya sekadar pengguna teknologi, tetapi juga inovator pembelajaran. Hal ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah dasar.

■
Pelatihan dan pendampingan guru dalam pemanfaatan media cerdas cermat berbasis Canva Code diharapkan mampu memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa akan lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Kolaborasi antar siswa juga dapat berkembang melalui aktivitas kuis interaktif. Dengan meningkatnya motivasi belajar, diharapkan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Oleh karena itu, artikel ini disusun untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru dalam pemanfaatan media Canva Code sebagai strategi peningkatan motivasi belajar siswa.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan metode pelatihan dan pendampingan guru menggunakan pendekatan partisipatif. Tahap persiapan diawali dengan observasi kebutuhan di SDN 14 Cakranegara, koordinasi dengan pihak sekolah, serta perancangan materi yang sesuai dengan kondisi mitra. Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama tiga bulan, dimulai dengan workshop pengenalan Canva Code, pembuatan kuis cerdas cermat interaktif, hingga praktik penggunaannya dalam pembelajaran. Metode ini dipilih agar guru tidak hanya memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di kelas.

Tahap pelaksanaan difokuskan pada workshop dan praktek langsung. Guru diberikan materi mengenai pemanfaatan Canva Code, cara membuat kuis interaktif, serta strategi mengintegrasikan media ke dalam mata pelajaran, khususnya matematika dan bahasa Indonesia. Setelah pelatihan, dilakukan pendampingan intensif saat guru mencoba menerapkan media cerdas cermat berbasis Canva Code di kelas. Tim pengabdian hadir untuk mengamati proses pembelajaran, memberikan masukan, serta membantu guru menghadapi kendala teknis maupun metodologis. Pendekatan ini memungkinkan guru memperoleh pengalaman nyata dan membangun kepercayaan diri dalam menggunakan media digital.

Untuk mengukur keberhasilan kegiatan, data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara singkat dengan guru dan siswa, serta dokumentasi pembelajaran. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan melihat perubahan motivasi belajar siswa, keterampilan guru dalam menggunakan media, serta efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Indikator keberhasilan meliputi meningkatnya antusiasme siswa, variasi metode mengajar guru, dan tersedianya produk media interaktif yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Tahap akhir ditutup dengan evaluasi bersama untuk merumuskan tindak lanjut pengembangan media pembelajaran digital yang lebih variatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

HASIL KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan guru di SDN 14 Cakranegara berjalan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan. Workshop pengenalan Canva Code diikuti dengan antusias oleh para guru karena merupakan pengalaman baru dalam pemanfaatan media digital. Guru merasa bahwa fitur Canva yang sederhana namun variatif memudahkan mereka dalam merancang media pembelajaran. Suasana pelatihan berlangsung interaktif dengan banyak pertanyaan dan diskusi dari peserta. Hal ini menunjukkan adanya motivasi guru untuk berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hasil dari kegiatan workshop menunjukkan bahwa guru mampu membuat produk kuis cerdas cermat berbasis Canva Code yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Guru-guru berhasil memvisualisasikan soal-soal dalam bentuk yang menarik dan interaktif, sehingga lebih mudah dipahami siswa. Selain itu, beberapa guru juga mampu memodifikasi tampilan media sesuai karakteristik kelas masing-masing. Produk-produk ini kemudian diuji coba dalam kegiatan pembelajaran di kelas IV dan V. Uji coba awal memperlihatkan respon positif dari siswa terhadap media yang digunakan.

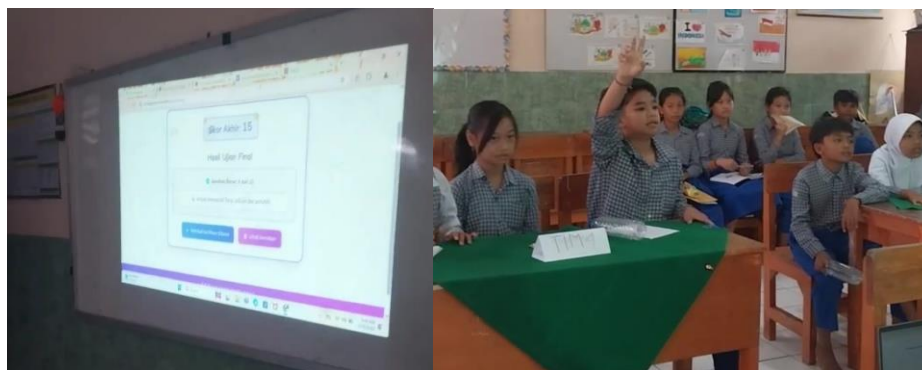
Pendampingan yang dilakukan setelah pelatihan memberikan kesempatan bagi guru untuk langsung mempraktikkan media yang telah dibuat. Tim pengabdian mendampingi guru selama proses pembelajaran berlangsung dengan mengamati keterlibatan siswa dan jalannya kegiatan cerdas cermat. Hasil pengamatan menunjukkan siswa lebih bersemangat dan aktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Mereka terlihat antusias mengikuti setiap soal yang diberikan melalui Canva Code. Bahkan, siswa yang biasanya pasif mulai berani berpartisipasi dan memberikan jawaban.

Dampak yang paling menonjol dari penerapan media cerdas cermat berbasis Canva Code adalah meningkatnya motivasi belajar siswa. Kegiatan kuis interaktif menciptakan suasana kompetitif yang sehat sekaligus menyenangkan. Siswa merasa tertantang untuk menjawab soal dengan benar dan bekerja sama dengan kelompoknya. Hal ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif dan pengalaman bermakna. Dengan demikian, penggunaan Canva Code terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Selain peningkatan motivasi, kegiatan ini juga memberikan manfaat bagi guru dalam hal keterampilan pedagogis. Guru menjadi lebih percaya diri dalam memanfaatkan media digital dan mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Mereka menyadari bahwa variasi metode sangat penting untuk mengatasi kejenuhan siswa. Beberapa guru juga menyampaikan bahwa media ini membantu dalam memvisualisasikan konsep abstrak, seperti pecahan pada matematika. Dengan demikian, media cerdas cermat berbasis Canva Code tidak hanya bermanfaat bagi siswa, tetapi juga bagi peningkatan kompetensi guru.

Namun, terdapat beberapa kendala yang ditemukan dalam implementasi media ini. Kendala utama adalah keterbatasan perangkat digital yang dimiliki siswa maupun sekolah, sehingga perlu pengaturan jadwal penggunaan secara bergantian. Selain itu, beberapa guru masih membutuhkan waktu adaptasi dalam mengoperasikan fitur Canva Code secara maksimal. Tantangan juga muncul saat menghadapi soal dengan tingkat kesulitan tinggi, di mana siswa memerlukan bimbingan lebih intensif. Hal ini menegaskan perlunya strategi pembelajaran berdiferensiasi untuk mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam. Meski demikian, manfaat yang diperoleh dari program ini jauh lebih besar dibandingkan hambatan yang dihadapi.

Berikut contoh gambar pengabdian.



Gambar 1. Foto dokumentasi pengabdian

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan dan pendampingan guru dalam pemanfaatan media cerdas cermat berbasis Canva Code di SDN 14 Cakranegara berhasil dilaksanakan dengan baik. Guru mendapatkan pengalaman baru dalam merancang dan menggunakan media digital yang interaktif, kreatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa, terlihat dari meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, serta keberanian siswa dalam menjawab soal. Selain itu, guru memperoleh keterampilan pedagogis yang lebih variatif dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, program pengabdian ini memberikan manfaat ganda, baik bagi peningkatan kompetensi guru maupun bagi peningkatan motivasi belajar siswa.

Walaupun terdapat kendala berupa keterbatasan perangkat digital dan adaptasi guru terhadap fitur Canva Code, hambatan tersebut tidak mengurangi efektivitas kegiatan. Sebaliknya, kendala tersebut menjadi masukan penting untuk tindak lanjut berupa strategi pembelajaran berdiferensiasi serta pengembangan media lain yang sejenis. Program ini diharapkan dapat berkelanjutan dan diterapkan di sekolah-sekolah dasar lainnya sebagai model inovasi pembelajaran berbasis digital. Keberhasilan kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva Code dapat menjadi solusi strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Secara keseluruhan, pelatihan dan pendampingan ini sejalan dengan upaya mendukung Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan bermakna.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat menjadi acuan untuk tindak lanjut. Pertama, guru diharapkan terus berlatih dan mengembangkan kreativitas dalam merancang media cerdas cermat berbasis Canva Code agar penggunaannya semakin optimal di kelas. Kedua, pihak sekolah dapat mendukung kegiatan serupa dengan menyediakan fasilitas perangkat digital yang memadai sehingga pelaksanaan pembelajaran

■
interaktif lebih lancar. Ketiga, pendampingan lanjutan sebaiknya dilakukan secara berkala agar guru tetap mendapatkan bimbingan dalam mengatasi kendala teknis maupun metodologis. Keempat, penelitian atau pengabdian berikutnya dapat memperluas implementasi media ini pada mata pelajaran lain, seperti IPA atau IPS, untuk menguji efektivitasnya lebih luas. Terakhir, diharapkan kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah dasar lain sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui inovasi media digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada pihak SDN 14 Cakranegara yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini. Apresiasi juga disampaikan kepada para guru yang berpartisipasi aktif dalam seluruh rangkaian pelatihan dan pendampingan. Ucapan terima kasih disampaikan kepada mahasiswa fasilitator yang turut membantu dalam teknis pelaksanaan kegiatan di lapangan. Dukungan dari Universitas Mataram, khususnya program studi PGSD, juga menjadi faktor penting dalam kelancaran program pengabdian ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat berkelanjutan bagi peningkatan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Araniri, N., & Nahriyah, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Kreativitas Pendidik Dalam Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 5(5), 113–119.
- Arwen, D., Chabibah, N., Suharti, D. S., Rasydy, L. O. A., Gunawan, Y. I., Juana, N. A., Yusmaliana, D., Sudarmanto, E., Possumah, L. M. A. B., & Mayratih, S. (2025). *Pembelajaran Inovatif di Perguruan Tinggi*. Penerbit Minhaj Pustaka Indonesia.
- Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. F. (2024). *Implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah*.
- Hanipah, S. (2023). Analisis kurikulum merdeka belajar dalam memfasilitasi pembelajaran abad ke-21 pada siswa menengah atas. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 1(2), 264–275.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- MAHMUDAH, A. (2024). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 36 Samarinda*.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Nazar, M., & Kana Puspita, R. (2024). *Media Pembelajaran Berbasis ICT*. Syiah Kuala University Press.

-
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40–46.
- Rais, G. F., Nugroho, W. T., Sahira, A. F., Awalia, R. C., Fadhilah, R., & Andriani, A. E. (2025). Analisis penerapan media pembelajaran berbasis canva terhadap pemahaman peserta didik kelas 3 pada pembelajaran IPAS. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 4(2), 417–422.
- Yuliarti, Y., Riansi, E. S., & Sultoni, A. (2024). Peran Media Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia: Dimensi Kognitif, Emosional, dan Perilaku. *GERAM (Gerakan Aktif Menulis)*, 12(2), 74–82.