

Peningkatan Kreativitas Mengajar melalui Pelatihan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Informasi di Komunitas 56 Pancoran Jakarta

Haryani^{1*}, Wati Erawati², Sudirja³, Sofian Wira Hadi⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jl. Kramat Raya no. 98, Kwitang, Jakarta Pusat, Jakarta, Indonesia

e-mail: ^{1*}haryani.hyi@bsi.ac.id, ²wati.wti@bsi.ac.id, ³sudirja.sdj@bsi.ac.id, ⁴sofian.swh@bsi.ac.id

Diterima	Direvisi	Disetujui
20-05-2025	23-06-2025	30-06-2025

Abstrak - Perkembangan teknologi informasi memberikan peluang yang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam hal kreativitas mengajar. Artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan dampak pelatihan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi terhadap peningkatan kreativitas mengajar di Komunitas 56 Pancoran, Jakarta. Urgensi dilaksanakannya pelatihan ini karena adanya kebutuhan adaptasi digital dalam pembelajaran, pentingnya kreativitas dalam menghadapi generasi digital, dan pemberdayaan komunitas guru secara mandiri dan berkelanjutan. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan kegiatan berupa pengenalan, simulasi, dan praktik langsung penggunaan aplikasi edukatif yaitu Canva for Education. Canva for Education menyediakan berbagai template interaktif, infografis, presentasi, dan materi visual yang dapat disesuaikan, sehingga sangat mendukung proses pembelajaran yang kreatif dan menarik. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat media ajar visual tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut. Selain itu, fitur kolaboratif dalam Canva memungkinkan interaksi antara guru dan siswa secara real-time, memperkuat aspek partisipatif dalam pembelajaran. Dengan antarmuka yang intuitif dan akses gratis bagi pendidik, Canva for Education menjadi salah satu alat penting dalam meningkatkan keterampilan TIK dan kreativitas mengajar guru di Komunitas 56 Pancoran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta mengalami peningkatan dalam hal variasi metode pembelajaran, pemanfaatan media interaktif, dan kemampuan mendesain materi ajar yang menarik. Evaluasi dilakukan melalui observasi dan kuesioner sebelum dan sesudah pelatihan, yang menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam persepsi kreativitas dan keterampilan digital peserta. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis TIK dapat menjadi strategi efektif untuk memberdayakan komunitas guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara berkelanjutan.

Kata kunci: aplikasi edukasi; kreativitas mengajar; komunitas guru; pelatihan; teknologi informasi.

Abstract - The development of information technology offers great opportunities to improve the quality of education, particularly in terms of teaching creativity. This article aims to describe the implementation and impact of training on educational applications based on information technology on improving teaching creativity in Community 56 Pancoran, Jakarta. The urgency of conducting this training is due to the need for digital adaptation in learning, the importance of creativity in facing the digital generation, and the empowerment of teacher communities in an independent and sustainable manner. The implementation method uses a participatory training approach with activities including introduction, simulation, and direct practice of using the educational application, Canva for Education. Canva for Education provides various interactive templates, infographics, presentations, and customizable visual materials, thus strongly supporting a creative and engaging learning process. This application allows teachers to create visual teaching media without requiring advanced design skills. In addition, the collaborative features in Canva enable real-time interaction between teachers and students, strengthening the participatory aspect of learning. With an intuitive interface and free access for educators, Canva for Education has become one of the essential tools in enhancing IT skills and teachers' creativity in the Pancoran 56 Community. The training results show that participants experienced an increase in the variation of teaching methods, the use of interactive media, and the ability to design engaging teaching materials. Evaluation was conducted through observations and questionnaires before and after the training, indicating significant improvements in participants' perceptions of creativity and digital skills. This activity proves that ICT-based training can be an effective strategy to empower teacher communities and enhance the quality of learning sustainably.

Keywords: educational applications; teaching creativity; teacher community; training; information technology.



Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Teknologi informasi adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung proses pengambilan keputusan, koordinasi, analisis, dan visualisasi dalam suatu organisasi (WULANDARI & INDAH, 2022). Dalam konteks pendidikan, teknologi informasi mencakup penggunaan perangkat keras, perangkat lunak, dan jaringan yang mendukung kegiatan belajar-mengajar. Teknologi informasi berperan sebagai media bantu dalam pembelajaran untuk mempercepat akses informasi, memperkaya sumber belajar, dan memungkinkan terjadinya pembelajaran jarak jauh (Hariyadi et al., 2023). Transformasi digital menuntut para pendidik untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dalam proses pembelajaran (Hasmiza, 2025). Penggunaan aplikasi edukasi berbasis TIK kini menjadi strategi penting dalam menciptakan suasana belajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dalam transformasi pendidikan di era digital (Anggraeni & Fitria, 2023). Penggunaan TIK dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran dan memperluas akses informasi bagi siswa. Guru dituntut untuk tidak hanya memahami materi ajar, tetapi juga menguasai media dan teknologi yang relevan untuk menyampaikannya secara kreatif. Penguasaan aplikasi edukasi oleh guru akan meningkatkan kemampuan mereka dalam menggabungkan teknologi dengan strategi pedagogi dan materi ajar. Berbagai aplikasi edukasi digital telah dikembangkan untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar, baik secara daring maupun luring. Canva for Education, Wordwall, dan Google Workspace for Education menjadi contoh aplikasi yang memungkinkan guru merancang materi ajar visual, interaktif, dan kolaboratif. Menurut (Muflihah, 2024), penggunaan aplikasi edukasi berbasis visual terbukti mampu meningkatkan daya tarik dan motivasi belajar siswa.

Aplikasi edukasi adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk mendukung proses belajar-mengajar, baik dalam bentuk aplikasi berbasis web, mobile, maupun desktop (Handayani & Rachmat, 2022). Aplikasi edukasi merupakan media digital interaktif yang digunakan untuk menyampaikan materi ajar, melatih keterampilan, serta memfasilitasi evaluasi pembelajaran secara mandiri maupun terstruktur (Sholeh & Efendi, 2023). Canva for Education adalah platform desain grafis berbasis web yang disediakan secara gratis bagi pendidik dan pelajar, yang dirancang khusus untuk keperluan pembelajaran (Sirajuddin & Wahditiya, 2024). Canva for Education menyediakan berbagai template pendidikan seperti poster pelajaran, infografis, presentasi interaktif, hingga lembar kerja siswa yang dapat disesuaikan dengan kurikulum atau kebutuhan kelas (Sulistyaningsih, 2024). Canva for Education dapat diposisikan sebagai media pembelajaran visual interaktif dalam kerangka teori media pembelajaran (Rahayu, 2023). Penelitian yang dilakukan oleh (Jannah et al., 2023) menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang lebih bervariasi, kontekstual, dan menyenangkan.

Namun, kenyataannya masih banyak guru, terutama di lingkungan komunitas nonformal seperti Komunitas 56 Pancoran Jakarta, yang belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi edukasi. Keterbatasan akses informasi, pelatihan, dan keterampilan digital menjadi tantangan tersendiri bagi guru-guru dalam mengembangkan kreativitas mengajar berbasis teknologi. Padahal, kreativitas dalam menyampaikan materi sangat berpengaruh terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Menjawab tantangan tersebut, diselenggarakan kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas mengajar para anggota Komunitas 56 Pancoran Jakarta. Kegiatan ini memberikan pengenalan dan praktik langsung menggunakan aplikasi Canva for Education yang dapat membantu guru menciptakan materi ajar visual, kuis interaktif, hingga sistem manajemen pembelajaran digital.

Pelatihan ini diharapkan tidak hanya menambah wawasan teknologi bagi para peserta, tetapi juga memberdayakan mereka agar lebih mandiri dan inovatif dalam merancang pembelajaran. Dengan meningkatnya keterampilan digital dan kreativitas mengajar, maka kualitas pembelajaran di lingkungan komunitas pun akan turut meningkat. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan anggota Komunitas 56 Pancoran Jakarta dalam memanfaatkan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi, yaitu Canva for Education guna mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Melalui pelatihan ini, peserta didorong untuk lebih mandiri dan inovatif dalam merancang materi ajar, serta mampu menyesuaikan metode mengajar dengan kebutuhan peserta didik digital masa kini. Manfaat dari kegiatan ini antara lain adalah peningkatan kualitas pembelajaran, pemberdayaan guru dalam penggunaan teknologi secara berkelanjutan, dan terbentuknya komunitas belajar yang adaptif terhadap perkembangan digital dalam dunia pendidikan.

Seiring dengan percepatan transformasi digital dalam dunia pendidikan, berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian telah dilakukan untuk mengintegrasikan teknologi informasi dalam proses pembelajaran. Beberapa studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi edukasi digital seperti Canva for Education mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar secara visual dan interaktif (Arikarani, 2024). Pelatihan pemanfaatan teknologi juga telah terbukti membantu guru dalam beradaptasi dengan

metode pembelajaran jarak jauh atau hybrid (Hidayat et al., 2025). Studi lain yang dilakukan oleh (Kusumawati et al., 2023) menunjukkan bahwa siswa SMA Negeri 1 Surabaya setuju bahwa pelatihan yang dilakukan dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa dalam membuat desain poster menggunakan Canva, dilihat dari hasil kuesioner dimana 81,33 % siswa memberikan predikat sangat baik terhadap pelatihan yang telah diikuti.

Namun, sebagian besar penelitian dan kegiatan sebelumnya lebih berfokus pada sekolah formal, dengan cakupan peserta yang telah memiliki akses dan kemampuan dasar digital yang cukup. Di sisi lain, komunitas nonformal seperti Komunitas 56 Pancoran masih jarang menjadi sasaran pelatihan TIK secara sistematis dan terstruktur, meskipun perannya dalam pendidikan masyarakat sangat penting.

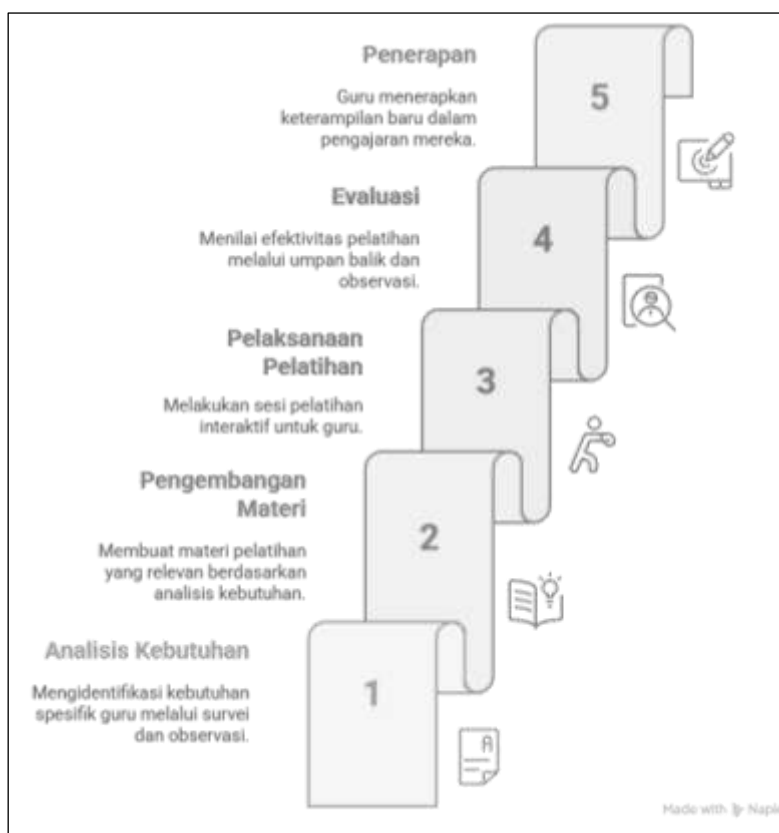
Kebaruan dari artikel ini terletak pada pendekatan pemberdayaan komunitas pendidikan nonformal melalui pelatihan aplikasi edukasi berbasis TIK yang dirancang secara praktis dan kontekstual. Artikel ini berkontribusi dalam pengembangan model pelatihan yang tidak hanya berfokus pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada peningkatan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran. Pendekatan ini mengedepankan pelibatan langsung komunitas (community-based training), yang jarang dibahas dalam literatur pelatihan teknologi pendidikan di Indonesia. Selain itu, artikel ini juga mengangkat best practices pemanfaatan Canva for Education di tingkat komunitas, yang belum banyak didokumentasikan dalam penelitian sebelumnya.

Metode

Metode yang digunakan dalam upaya meningkatkan kreativitas mengajar guru-guru di Komunitas 56 Pancoran Jakarta melalui pelatihan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi. Metode ini dirancang untuk memberikan pengetahuan praktis dan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan pengajaran modern, serta mendorong inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran.

Tahapan Kegiatan

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi beberapa tahapan utama, yaitu:



Gambar 1. Tahapan Pelatihan Peningkatan Level Keberdaya.

1. Analisis Kebutuhan
Tahap awal ini melakukan koordinasi dengan koordinator komunitas 56 dan juga melibatkan guru-guru untuk melakukan identifikasi kebutuhan secara spesifik di Komunitas 56 Pancoran terkait penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran. Analisis kebutuhan adalah suatu proses sistematis untuk mengidentifikasi kesenjangan antara kondisi saat ini (existing conditions) dan kondisi yang diharapkan (desired conditions) dalam suatu konteks tertentu (Musfirah et al., 2025). Analisis ini dilakukan melalui wawancara, dan observasi langsung di kelas untuk memahami tantangan dan peluang yang ada. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang relevan dan efektif.
2. Perancangan Materi Pelatihan
Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, materi pelatihan dirancang dengan fokus pada aplikasi Canva for education yang mudah digunakan, interaktif, dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Materi mencakup pengenalan berbagai aplikasi edukasi, demonstrasi penggunaan, serta studi kasus implementasi dalam berbagai mata pelajaran.
3. Pelaksanaan Pelatihan
Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop intensif dan interaktif yang terdiri dari sesi teori dan praktik. Sesi teori memberikan pemahaman tentang konsep dasar teknologi informasi dalam pendidikan, sementara sesi praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba langsung aplikasi Canva for education yang diperkenalkan. Pelatihan juga melibatkan diskusi kelompok dan studi kasus untuk memfasilitasi pertukaran pengalaman dan ide antar peserta.
4. Pendampingan dan Mentoring
Setelah pelatihan, peserta diberikan pendampingan dan mentoring secara berkelanjutan untuk membantu mereka mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam praktik mengajar sehari-hari. Pendampingan dilakukan melalui konsultasi online untuk memberikan dukungan teknis dan motivasi.
5. Evaluasi dan Refleksi
Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitas pelatihan dan mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan. Evaluasi melibatkan pengumpulan data melalui kuesioner dengan peserta. Hasil evaluasi digunakan untuk merevisi materi pelatihan dan metode pendampingan agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta. Refleksi juga dilakukan oleh tim pelatih untuk mengevaluasi proses pelatihan secara keseluruhan dan mengidentifikasi pelajaran yang dapat dipetik untuk perbaikan di masa mendatang.

Melalui metode ini, diharapkan guru-guru di Komunitas 56 Pancoran dapat meningkatkan kreativitas mengajar mereka dengan memanfaatkan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi secara efektif dan inovatif. Hal ini pada akhirnya akan berdampak positif pada kualitas pembelajaran dan prestasi siswa.

Teknik Analisis Data

Analisis data dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan secara deskriptif dan kuantitatif sederhana, sesuai dengan tujuannya untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kreativitas mengajar peserta kegiatan. Teknis analisis ini dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu:

1. Analisis Data Kualitatif
Data kualitatif ini diperoleh melalui observasi secara langsung dan tanggapan peserta selama kegiatan pelatihan. Analisis data ini dimulai dengan proses pemilihan data penting dari catatan lokasi kegiatan, dokumentasi, dan hasil diskusi kelompok. Selanjutnya pengelompokan data berdasarkan tema kegiatan, respon terhadap kegiatan pelatihan, dan perubahan sikap terhadap penggunaan teknologi informasi dalam proses mengajar. Kemudian penyajian data dalam bentuk uraian untuk memahami bagaimana pelatihan memengaruhi cara berpikir dan kreativitas peserta.
2. Analisis Data Kuantitatif Sederhana
Data kuantitatif diperoleh dari penyebaran kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian kepada masyarakat terkait pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi edukasi. Analisis ini dilakukan dengan menghitung skor rata-rata pre-tes dan post-tes, kemudian menghitung selisih dan persentase peningkatan skor, selanjutnya membandingkan hasil secara deskriptif untuk menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan setelah kegiatan pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang pelatihan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar pada Komunitas 56 Pancoran Jakarta telah berjalan dengan baik dan lancar. Kendala teknis dalam kegiatan ini secara signifikan tidak ditemui, fasilitas ruangan cukup memadai, perlengkapan pelatihan seperti projector, sound system dan laptop cukup bagus untuk mendukung kegiatan pelatihan. Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan pada hari Sabtu, 10 Mei 2025, acara dimulai

pada pukul 09.00 WIB dengan dihadiri oleh peserta dari Komunitas 56 Pancoran Jakarta sebanyak 20 orang. Kegiatan abdimas diawali dengan sambutan dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Bina Sarana Informatika oleh Ibu Haryani. Materi pelatihan diberikan dalam dua sesi dengan durasi waktu masing-masing 60 menit. Sebelum kegiatan dimulai tim pelaksana memberikan kuesioner pre-test kepada peserta terkait materi pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi dan materi penggunaan Canva for Education melalui google form. Acara berikutnya acara inti kegiatan pelatihan yaitu pemaparan tentang pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi yang disampaikan oleh narasumber dari tim pelaksana abdimas yang bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kreatifitas dan inovasi dalam mengajar. Dalam pemaparan materi ini disampaikan juga manfaat yang nyata tentang penggunaan aplikasi edukasi yang dapat memberikan dampak positif kepada peserta didik. Seperti peserta didik lebih antusias melihat materi pembelajaran yang interaktif dan menarik, sehingga peserta didik dapat lebih memahami isi konten pembelajaran yang disampaikan oleh ibu guru. Suasana pelaksanaan kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan ditunjukkan pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Sesi Pertama dengan Materi Pengenalan Pemanfaatan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Informasi

Pemaparan materi pertama sudah selesai, dilanjutkan dengan workshop penggunaan aplikasi edukasi yaitu Canva for education. Materi disampaikan dengan pemaparan tentang: 1) Pengenalan Fitur Dasar, Peserta dikenalkan dengan antarmuka Canva dan fitur-fitur utama seperti pencarian template, elemen desain, penambahan teks, gambar, ikon, dan animasi. 2) Pendaftaran Akun Canva for Education, Peserta diajarkan mendaftar menggunakan email institusi pendidikan agar memperoleh akses penuh ke fitur premium yang disediakan secara gratis bagi pendidik. 3) Simulasi Pembuatan Media Ajar, Peserta diminta membuat satu produk ajar seperti poster tema pelajaran, kartu kosa kata, atau infografis konsep pelajaran. Proses ini dilakukan secara mandiri dengan pendampingan fasilitator. 4) Kolaborasi dan Presentasi, Fitur kolaborasi real-time di Canva juga digunakan, di mana peserta dapat bekerja sama dalam satu dokumen secara daring dan melakukan presentasi hasil desain diakhir sesi. Dari hasil pemaparan sesi kedua ini ada beberapa manfaat yang dapat dirasakan oleh peserta, yaitu: 1) Memudahkan guru membuat media ajar dengan cepat dan profesional tanpa keahlian desain khusus. 2) Meningkatkan daya tarik visual materi ajar bagi siswa, terutama dalam pembelajaran visual. 3) Mendorong kreativitas guru karena tersedianya banyak inspirasi desain yang mudah dimodifikasi. 4) Memungkinkan guru berbagi materi ajar dalam format cetak maupun digital dengan mudah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat

sesi dua diakhiri dengan sesi tanya jawab dan diskusi dengan tim tutor. Acara ditutup oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan evaluasi berupa kuesioner post test kepada para peserta pelatihan. Gambar 2 menunjukkan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi edukasi yaitu aplikasi Canva for education.



Gambar 2. Sesi Kedua dengan Materi Pemanfaatan Aplikasi Canva for Education

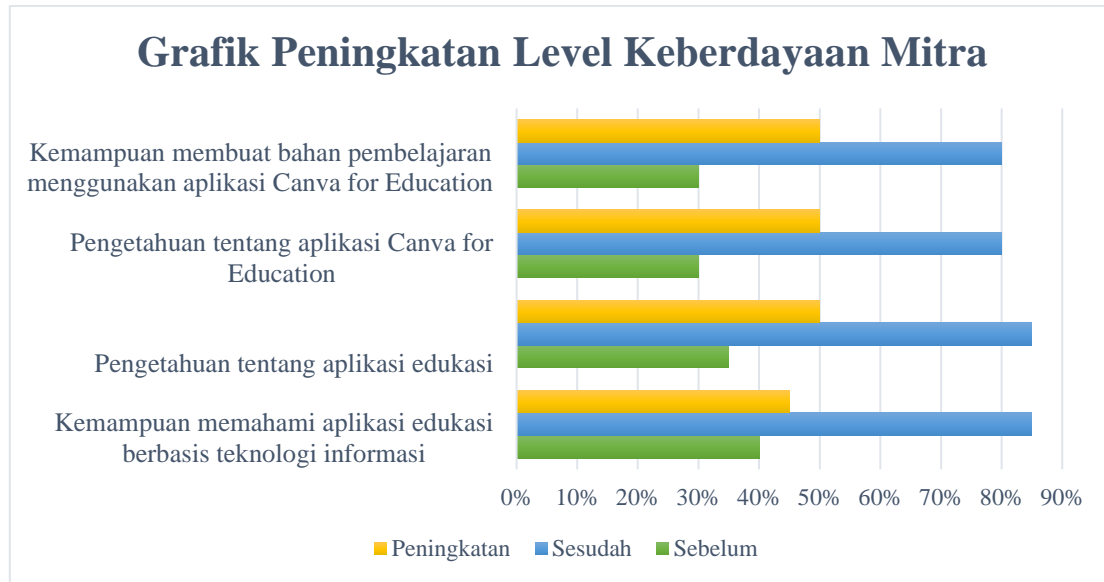
Hasil kuesioner pre test dan post test yang diberikan kepada tim pelaksana ke peserta pelatihan terdiri dari empat indikator penilaian. Proses pengolahan data dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel. Hasil pengolahan data dibuat dalam bentuk persentase untuk mengetahui capaian dari kegiatan apakah ada peningkatan setelah dilaksanakan kegiatan pelatihan yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian kepada masyarakat. Kuesioner tersebut meliputi kemampuan memahami aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi, pengetahuan tentang aplikasi edukasi, pengetahuan tentang aplikasi Canva for Education, dan kemampuan membuat bahan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva for Education. Hasil rekapitulasi capaian peningkatan level keberdayaan mitra kepada peserta dari Komunitas 56 Jakarta terjadi pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Peningkatan Level Keberdayaan Mitra

Indikator	Sebelum	Sesudah	Peningkatan
Kemampuan memahami aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi	40%	85%	45%
Pengetahuan tentang aplikasi edukasi	35%	85%	50%
Pengetahuan tentang aplikasi Canva for Education	30%	80%	50%

Kemampuan membuat bahan pembelajaran menggunakan aplikasi Canva for Education	30%	80%	50%
---	-----	-----	-----

Gambar 2 menunjukkan hasil rekapitulasi dalam bentuk grafik dari peningkatan level keberdayaan mitra pada Komunitas 56 Pancoran Jakarta.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Level Keberdayaan Mitra

Dari hasil capaian peningkatan level keberdayaan mitra yang disajikan pada Tabel 1 dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat dijelaskan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil evaluasi pre-test dan post-test, terjadi peningkatan kemampuan peserta dalam memahami dan mengoperasikan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi sebesar 45%. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan pelatihan dalam memberikan pemahaman praktis mengenai penggunaan aplikasi Canva for Education. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta hanya memiliki pemahaman dasar mengenai teknologi pembelajaran dan terbatas pada penggunaan aplikasi presentasi konvensional yaitu PowerPoint. Namun setelah mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan, peserta tidak hanya mengenal aplikasi-aplikasi baru, tetapi juga mampu menggunakannya untuk membuat media ajar yang kreatif dan interaktif. Dengan capaian peningkatan 45%, pelatihan ini dapat dinilai efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan dasar teknologi pendidikan di lingkungan komunitas nonformal. Hal ini menjadi indikator penting bahwa pemberdayaan guru melalui pelatihan praktis berbasis komunitas dapat memberikan dampak nyata dan langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.
2. Evaluasi kegiatan pelatihan menunjukkan adanya peningkatan sebesar 50% pada indikator pengetahuan peserta mengenai aplikasi-aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi. Dengan peningkatan pengetahuan sebesar 50%, pelatihan ini menunjukkan efektivitasnya dalam memberikan wawasan baru kepada pendidik komunitas tentang pentingnya inovasi digital dalam dunia pendidikan. Pengetahuan ini menjadi dasar penting untuk mengembangkan keterampilan lanjutan dan penerapan teknologi secara berkelanjutan dalam proses mengajar.
3. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan sebesar 50% pada indikator pengetahuan peserta mengenai penggunaan aplikasi Canva for Education. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum mengenal Canva sebagai alat bantu pembelajaran, atau hanya mengetahui penggunaannya secara umum sebagai aplikasi desain grafis. Setelah mengikuti sesi pelatihan yang meliputi pengenalan fitur Canva, praktik langsung, serta pembuatan media ajar berbasis visual, pemahaman peserta meningkat secara signifikan. Peningkatan 50% ini juga tercermin dalam hasil praktik peserta, yang berhasil merancang media pembelajaran. Capaian ini menegaskan bahwa Canva for Education tidak hanya mudah diakses dan digunakan, tetapi juga sangat potensial dalam meningkatkan kreativitas guru dalam menyampaikan materi ajar. Pelatihan ini berhasil membekali peserta dengan pengetahuan dasar yang kuat untuk menerapkan Canva dalam praktik pembelajaran mereka sehari-hari.

4. Pelatihan yang dilaksanakan menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 50% pada indikator kemampuan peserta dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Canva for Education. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum pernah menggunakan Canva secara fungsional dalam konteks pendidikan. Kalaupun pernah, pemanfaatannya masih sebatas pada desain umum dan belum diarahkan untuk mendukung proses pembelajaran. Setelah mengikuti sesi pelatihan yang mencakup pengenalan antarmuka Canva, simulasi pembuatan konten, dan praktik desain media ajar, peserta menunjukkan perkembangan kemampuan yang jelas. Peningkatan kemampuan sebesar 50% ini menjadi indikator kuat bahwa pelatihan berhasil mendorong transformasi kompetensi digital guru komunitas, khususnya dalam hal visualisasi materi ajar yang lebih menarik dan komunikatif.

Kesimpulan

Pelatihan pemanfaatan aplikasi edukasi berbasis teknologi informasi yang dilaksanakan untuk Komunitas 56 Pancoran Jakarta berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mendesain pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pengetahuan peserta tentang aplikasi edukasi mengalami peningkatan sebesar 50%, kemampuan memahami aplikasi edukasi secara umum meningkat 45%, pengetahuan tentang Canva for Education meningkat 50%, Kemampuan membuat bahan ajar menggunakan Canva for Education juga meningkat 50%. Pelatihan ini tidak hanya memperkenalkan teknologi baru kepada guru komunitas, tetapi juga memberdayakan mereka untuk menerapkan keterampilan digital secara langsung dalam kegiatan mengajar. Pendekatan partisipatif dan berbasis praktik nyata terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, kreativitas, dan kesiapan peserta menghadapi tantangan pembelajaran digital.

Saran untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat selanjutnya yaitu kegiatan pelatihan sejenis perlu dilaksanakan secara berkelanjutan, terutama dengan topik lanjutan seperti pengembangan media interaktif tingkat lanjut, strategi pembelajaran berbasis proyek digital, atau pembuatan konten video pembelajaran. Diperlukan dukungan fasilitas dan infrastruktur teknologi bagi komunitas nonformal agar hasil pelatihan dapat terus diterapkan secara maksimal, misalnya dengan penyediaan perangkat, akses internet, dan akun pendidikan resmi.

Daftar Pustaka

- Anggraeni, A., & Fitria, Y. (2023). Transformasi Peningkatan Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar Melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 5463–5477.
- Arikarani, Y. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran Melalui Canva Terhadap Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Kurikulum Merdeka. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 111–127. <https://doi.org/10.37092/ej.v6i2.677>
- Handayani, R., & Rachmat, Z. (2022). Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Website Pada SMP Negeri 3 Watansoppeng. *Jurnal Manajemen Informatika, Sistem Informasi Dan Teknologi Komputer (JUMISTIK)*, 1(1), 43–54. <https://doi.org/10.70247/jumistik.v1i1.8>
- Hariyadi, H., Misnawati, M., & Yusrizal, Y. (2023). Mewujudkan kemandirian belajar: Merdeka belajar sebagai kunci sukses mahasiswa jarak jauh. *BADAN PENERBIT STIEPARI PRESS*, 1–215.
- Hasmiza, H. (2025). Model kurikulum pendidikan Islam di era digital: Mengoptimalkan teknologi untuk pembelajaran yang inovatif. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 164–177. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28068>
- Hidayat, T., Irnawati, N., Amanda, S., Lalika, S. H., & Wati, Y. L. (2025). Manajemen Sumber Daya Manusia Sebagai Pilar Pengembangan Karyawan Di Era Hybrid Work Dan Fleksibilitas Kerja. *Jurnal Pendidikan Kreativitas Pembelajaran*, 7(1). <https://journalpedia.com/1/index.php/jpkp>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146. <https://jurnal.uns.ac.id/JPD/article/view/72716/40178>
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Madani: Indonesian Journal of Civil Society*, 5(2), 145–154.
- Muflihah, M. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(4), 1539–1554. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Musfirah, N., Marjuni, M., & Maulana, A. (2025). Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran. *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(11). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15536374>
- Rahayu, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Poster Di Kelas x SMA Negeri 2 Simpang Hilir. IKIP PGRI PONTIANAK.

- Sholeh, M. I., & Efendi, N. (2023). Integrasi teknologi dalam manajemen pendidikan islam: meningkatkan kinerja guru di era digital. *Jurnal Tinta: Jurnal Ilmu Keguruan Dan Pendidikan*, 5(2), 104–126. <https://doi.org/10.35897/jurnaltinta.v5i2.1049>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Sulistyaningsih, E. N. (2024). *Penerapan Aplikasi Canva For Education Dalam Pembelajaran Menulis Ringkasan Materi Dalam Bentuk Video Presentasi Pada Siswa Kelas Vi Sdn Bangunrejo Kidul 2 Kabupaten Ngawi Tahun Pelajaran 2023-2024*. UNIVERSITAS PGRI MADIUN.
- Wulandari, N. I., & Indah, M. (2022). *Pengaruh Tingkat Pendidikan, Kemampuan Personal, Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Kesesuaian Tugas Terhadap Efektivitas Sistem Informasi Akuntansi Pada Lpd Kecamatan Denpasar Selatan*. Universitas Mahasaraswati Denpasar.