



## Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Berbasis Canva AI pada MGMP Matematika SMP

Muhamad Najibufahmi ✉, Amalia Fitri, Dewi Azizah, Rini Utami, Nurina Hidayah, Dwi Ario Fajar, Sigit Kuncoro, Kartika Dewi Rencani

Universitas Pekalongan

Jl. Sriwijaya 3 Kota Pekalongan, Jawa Tengah 51119, Indonesia

| [muhammadnajibufahmi@gmail.com](mailto:muhammadnajibufahmi@gmail.com) ✉ | DOI: <https://doi.org/10.37729/abdimas.v9i1.5270> |

### Abstrak

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah menjadi salah satu faktor utama keberhasilan guru dalam melaksanakan pembelajaran. Meskipun demikian, masih banyak guru Matematika SMP kabupaten Pekalongan yang kesulitan dalam memanfaatkan TIK untuk menyusun perangkat pembelajaran. Hasil pengisian angket sebelum pelaksanaan menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan salah satu aplikasi berbasis TIK, yaitu Canva (70 persen). Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pendampingan dalam menggunakan aplikasi berbasis TIK yang bersifat mudah dan fleksibel, di antaranya adalah Canva AI. Kegiatan pendampingan ini dilaksanakan menggunakan metode Participatory Action Research. Diperoleh bahwa sebanyak 84 persen guru matematika SMP kabupaten Pekalongan menjadi terampil dalam menggunakan Canva AI untuk menyusun berbagai jenis perangkat pembelajaran. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Canva AI dapat meningkatkan keterampilan guru matematika dalam menyusun perangkat pembelajaran. Informasi lain yang diperoleh setelah kegiatan pendampingan adalah faktor usia cenderung menjadi alasan tidak terbiasanya menggunakan aplikasi berbasis TIK.

**Kata Kunci:** Perangkat pembelajaran, Canva AI, TIK, Matematika



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## 1. Pendahuluan

Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir dan membentuk watak peserta didik dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Pemerintah Indonesia, 2003). Untuk mempercepat pencapaian tujuan tersebut, Kurikulum Merdeka disusun agar peserta didik memiliki banyak alternatif kompetensi dan keterampilan yang relevan dengan perkembangan zaman (Muslimin, 2023). Memperhatikan hal tersebut guru hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran matematika secara efektif, dengan cara mengoptimalkan penggunaan teknologi pada perangkat pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Perangkat pembelajaran adalah hal-hal yang dipersiapkan dan digunakan oleh guru agar pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran dapat berjalan secara sistematis agar tujuan pembelajaran tercapai (Nazarudin, 2007). Dengan demikian, perangkat pembelajaran mempunyai peran penting dalam persiapan dan pelaksanaan pembelajaran. Ada berbagai jenis perangkat pembelajaran, di antaranya adalah kontrak kuliah, silabus, RPS, bahan ajar, dan media pembelajaran.

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tidak dapat dipisahkan dari berbagai aspek kehidupan masyarakat. Dalam pembelajaran, TIK dikenal dapat menambah variasi interaksi antara guru dan peserta didik, dan sekaligus berdampak positif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Mondal & Mete, 2012). Semakin mudahnya akses internet berdampak pada kebutuhan dalam menggunakan TIK pada penyusunan perangkat pembelajaran berbasis digital/elektronik. Meskipun demikian, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya TIK masih menjadi masalah dan sekaligus tantangan dalam dunia pendidikan di Indonesia (Manongga, 2022).

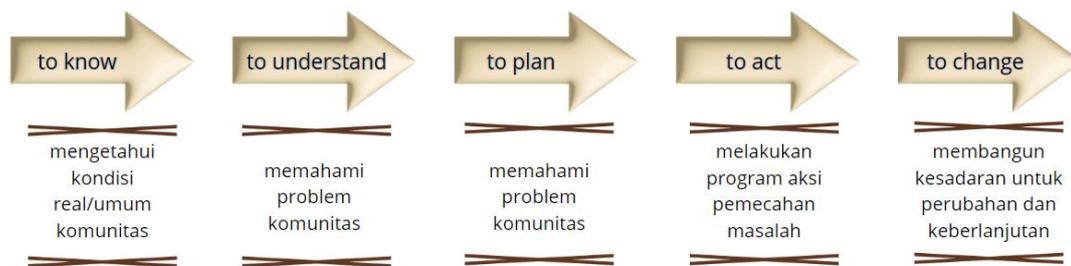
Kendala dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis digital juga dialami oleh guru-guru matematika tingkat SMP di wilayah kabupaten Pekalongan. Berdasarkan wawancara dengan salah satu pengurus MGMP Matematika SMP kabupaten Pekalongan dan diskusi dengan guru-guru di lingkungan MGMP tersebut yang dilakukan secara berkala beberapa minggu sebelum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan, diperoleh temuan awal yaitu guru masih terkendala dalam Menyusun perangkat berbasis digital. Beberapa hal yang menyebabkan hal tersebut di antaranya adalah faktor keterbatasan waktu guru dan padatnya kegiatan guru di sekolah. Di lain pihak, hasil analisis angket sebelum dilaksanakan kegiatan ini menunjukkan bahwa (1) sebanyak 60% guru belum terampil menyusun perangkat pembelajaran berbasis digital; dan (2) sebanyak 70% guru belum terampil menggunakan Canva untuk menyusun perangkat pembelajaran. Berdasarkan hal di atas, perlu adanya pendampingan penyusunan perangkat pembelajaran berbasis digital yang fleksibel dan tidak terlalu rumit, dan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun perangkat pembelajaran. Salah satu TIK yang dapat digunakan untuk menyusun perangkat pembelajaran adalah Canva AI. Monoarfa & Haling (2021) berpendapat bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun media pembelajaran berbasis IT.

Canva merupakan suatu program design secara *online* yang menyediakan berbagai macam kebutuhan baik untuk kegiatan pembelajaran, perkantoran, maupun wirausaha, seperti resume, presentasi, brosur, pamflet, infografis, video, spanduk, sertifikat, undangan, kartu ucapan, logo, dan lain sebagainya (Pelangi, 2020). Keunggulan Canva di antaranya seperti (1) fungsi yang fleksibel sesuai kebutuhan (selain untuk membuat design, Canva dapat digunakan untuk menambah elemen, foto, teks, dan sebagainya ke dalam dokumen); (2) fitur yang lengkap untuk mengedit dan membuat desain; (3) penggunaannya sederhana dibandingkan platform lainnya (Syahrir *et al.*, 2023). Lebih lanjut Jubile Enterprise (2023) mengutarakan bahwa banyak fitur bertenaga *Artificial Intellengence* (AI) yang sudah terintegrasi pada Canva, seperti *Text to Image*, *Magic Eraser*, *Magic Edit*, *Magic Write*, *Magic Design*, dan lain sebagainya. Fitur-fitur ini memungkinkan pengguna untuk membuat design yang menarik dalam waktu singkat. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk mengoptimalkan pembelajaran. Ruswianti *et al.* (2023) menunjukkan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sementara itu, Hapsari & Zulherman (2021) membuktikan bahwa video animasi berbasis Canva dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi dan motivasi belajar siswa. Adapaun Hajar *et al.* (2023) berpendapat dengan berdasarkan hasil penelitiannya bahwa, media pembelajaran berbasis Canva dapat digunakan untuk melatih kreatifitas dan minat siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan yang dialami oleh mitra di atas, dan kelebihan Canva (khususnya, Canva AI), serta kebermanfaatannya dalam pembelajaran, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan untuk melatih melatih keterampilan guru matematika SMP kabupaten Pekalongan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis Canva AI. Perangkat pembelajaran tersebut meliputi *e-book*, bahan presentasi, komik matematika, infografis matematika, dan video pembelajaran.

## 2. Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini dilaksanakan dalam bentuk pendampingan secara luring (di SMP N 1 Wonopringgo Pekalongan) dan daring (melalui aplikasi Zoom) sebanyak empat sesi/pertemuan. Peserta PkM adalah guru-guru di lingkungan MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan yang berjumlah 31 orang. Untuk mencapai tujuan kegiatan PkM yang telah dijelaskan pada bab Pendahuluan, digunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) yang diadaptasi dari (Afandi *et al.*, 2022), sebagaimana disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Metode Participatory Action Research

Pada metode PAR, kegiatan PkM menekankan aspek pemberdayaan dan perubahan masyarakat, yang diupayakan untuk pemenuhan kebutuhan dan penyelesaian masalah praktis, pengembangan ilmu pengetahuan dan keberagaman masyarakat, maupun proses perubahan sosial keberagaman (Afandi *et al.*, 2022). Gambar 1 menjelaskan lima tahapan dalam melaksanakan metode PAR, yang dimulai dari tahap *to know* sampai tahap *to change*. Pada tahapan terakhir tersebut, hasil PkM berfokus pada pembangunan kesadaran peserta PkM, dan kegiatan PkM sejenis dapat dilakukan kembali sehingga diharapkan dapat terjadi perubahan yang lebih baik.

Untuk mendapatkan data pada kegiatan PkM, tim pelaksana menggunakan dua jenis alat pengumpulan data, yaitu kuisisioner/angket dan penugasan. Kegiatan ini terbagi menjadi empat kegiatan yaitu (1) pendampingan pembuatan *e-book* dan bahan presentasi yang disampaikan oleh Dewi Azizah dan Amalia Fitri, (2) pendampingan pembuatan komik Matematika dan Infografis Pendidikan yang disampaikan oleh Rini Utami dan M. Najibufahmi, (3) pendampingan pembuatan Video Pembelajaran yang disampaikan oleh Nurina Hidayah dan Dwi Ario Fajar, dan (4) *progress report* penyusunan perangkat pembelajaran berbasis Canva AI yang dikoreksi oleh M. Najibufahmi, Sigit Kuncoro, dan Kartika Dewi Rencani.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) dalam bentuk pendampingan ini secara umum mendapatkan respon positif dari peserta kegiatan, yaitu guru-guru di lingkungan MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan. Pelaksanaan metode *Participatory Action Research* (PAR) diuraikan sebagai berikut.

### 3.1. Tahap *to Know*

Pada tahapan ini, tim pelaksana menjalin komunikasi dengan pengurus MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan, dan juga berdiskusi dengan guru-guru di lingkungan MGMP tersebut. Pelaksanaan tahapan ini dilakukan secara berkala selama beberapa minggu sebelum kegiatan PkM dilaksanakan. Berdasarkan hal tersebut, tim pelaksana berkesimpulan bahwa guru-guru memerlukan pendampingan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

### 3.2. Tahap *to Understand*

Tahapan ini dilaksanakan dengan memperhatikan permasalahan yang dialami oleh mitra. Lebih khusus, kami menawarkan kepada mitra berupa kegiatan pendampingan dalam memanfaatkan salah satu jenis aplikasi berbasis TIK, yaitu Canva AI untuk menyusun berbagai jenis perangkat pembelajaran. Kemudian, tim pelaksana menyusun tujuan PkM sebagaimana yang telah diuraikan pada bagian akhir dari bab Pendahuluan.

### 3.3. Tahap *to Plan*

Pada tahap ini, tim pelaksana merumuskan perencanaan kegiatan PkM dengan berkomunikasi dengan pengurus MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan. Hal tersebut meliputi (1) penentuan metode PkM dan teknik pengumpulan data yang digunakan; (2) penentuan tugas setiap anggota dari tim pelaksana; (3) penentuan waktu, tempat, dan teknik pelaksanaan kegiatan. Kegiatan nomor 1 telah diuraikan pada bab Metode. Untuk kegiatan nomor 2 dan nomor 3 diuraikan pada tahapan selanjutnya.

### 3.4. Tahap *to Act*

Pada tahapan ini, tim pelaksana berkoordinasi dengan pengurus MGMP Matematika SMP kabupaten Pekalongan dalam melaksanakan kegiatan PkM. Terdapat lima jenis perangkat pembelajaran berbasis Canva AI yang dibahas selama pelaksanaan kegiatan PkM, yaitu *e-book*, bahan presentasi, komik matematika, infografis pendidikan, dan video pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan PkM dilaksanakan dalam dua sesi. Pada sesi pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Mei 2024. Pada sesi ini, materi yang disampaikan meliputi penyusunan bahan ajar elektronik (*e-book*) dan bahan presentasi dengan menggunakan Canva AI. Pelaksanaan sesi ini dilakukan setelah penutupan acara MGMP Matematika SMP kabupaten Pekalongan yang bertempat di SMP N 1 Wonopringgo Pekalongan. Anggota MGMP yang mengikuti kegiatan PkM berjumlah 31 guru.

Pada sesi tersebut peserta mengikuti kegiatan dengan cukup antusias. Beberapa peserta mempraktikkan materi yang disampaikan dengan menggunakan HP, sementara sebagian lainnya menggunakan laptop. Secara umum kegiatan berlangsung dengan lancar. Hanya saja beberapa peserta mengalami kendala berupa sinyal internet yang tidak terlalu lancar. Meskipun demikian, peserta dapat memahami dan mengikuti semua instruksi yang diberikan oleh narasumber. Jika ada kesulitan, peserta langsung bertanya kepada narasumber. Salah satunya, peserta menanyakan mengenai *hyperlink* dalam pembuatan *e-book* dengan Canva AI. Salah satu cuplikan kegiatan ditampilkan oleh Gambar 2.



**Gambar 2.** Kegiatan PkM Sesi Pertama

Pada sesi kedua dilakukan pada hari Rabu, 15 Mei 2024. Pada sesi ini, kegiatan tidak dilakukan secara luring, melainkan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*. Pada sesi ini, narasumber menyampaikan materi mengenai pembuatan komik matematika dan infografis pendidikan menggunakan Canva AI. Pembuatan komik matematika diawali dengan penjelasan mengenai penyusunan *storyboard* terlebih dahulu. Selanjutnya, narasumber menjelaskan pembuatan komik matematika menggunakan Canva AI. Setelah penyampaian materi pertama selesai, dilanjutkan dengan penyampaian materi kedua mengenai infografis pendidikan. Sesi ini diikuti secara antusias oleh 31 peserta. Sesi ini berjalan cukup lancar. Sinyal internet lebih stabil karena guru mengikuti kegiatan di sekolah masing-masing. Salah satu cuplikan kegiatan ditampilkan oleh **Gambar 3**.

Sesi ketiga dilaksanakan pada hari Rabu, 22 Mei 2024 yang dilakukan secara daring yang diikuti oleh 31 guru. Pada sesi ini, narasumber menyampaikan materi mengenai pembuatan video pembelajaran. Peserta menyimak pemaparan yang disampaikan sambil mencoba mempraktikkan apa yang disampaikan oleh narasumber. Pada sesi ini kegiatan berlangsung secara lancar tanpa ada kendala. Sesi ini ditutup oleh tim pelaksana dan pengurus MGMP, sekaligus disampaikan tugas dan dibagikan angket evaluasi. Selanjutnya, disepakati bahwa tugas dikumpulkan paling lambat 2 minggu setelah sesi ini. Pada sesi keempat tim pelaksana mengumpulkan hasil respon peserta kegiatan PkM yang diperoleh melalui *Google Form*. Sebanyak 31 hasil angket dan hasil tugas dari peserta diperoleh. Salah satu hasil penugasan dari peserta dalam membuat bahan presentasi menggunakan Canva AI dapat diakses melalui <https://bit.ly/3WaMFIA>. Rekap hasil angket dan hasil tugas peserta ditunjukkan pada Tabel 2 dan Tabel 3 pada subbab Pembahasan.



**Gambar 3.** Kegiatan PkM Sesi Kedua Secara Daring

### 3.5. Tahap *to Change*

Secara umum, tahapan ini dilaksanakan dengan cara membuat laporan akhir kegiatan PkM. Data yang diperoleh dari angket dan penugasan peserta kegiatan diolah untuk mencapai tujuan kegiatan PkM. Laporan tersebut kemudian disampaikan kepada berbagai pihak yang terlibat, yaitu LPPM Universitas Pekalongan dan MGMP Matematika SMP kabupaten Pekalongan. Hal tersebut dilakukan agar terbangun kesadaran pada mitra kegiatan PkM mengenai kemudahan dan fleksibilitas aplikasi Canva AI untuk menyusun perangkat pembelajaran matematika.

Angket evaluasi kegiatan PkM terdiri dari delapan aspek pernyataan dan disusun menggunakan skala Likert dengan lima alternatif jawaban menurut (Sugiyono, 2017), yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Tiap aspek pernyataan positif mempunyai rentang skor 1 sampai 5, dengan skor 1 untuk STS sampai skor 5 untuk SS. Dilain pihak, penugasan yang diberikan kepada peserta berisi serangkaian instruksi untuk membuat berbagai perangkat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva AI, yang meliputi *e-book*, bahan presentasi, komik matematika, infografis matematika, dan video pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat kepuasan suatu kegiatan, data numerik dari kuisisioner evaluasi kegiatan PkM ini diolah menggunakan rumus rata-rata persentase sebagaimana dilakukan oleh R.L. Levis menurut (Tukan *et al.*, 2019). Adapun data numerik hasil kuisisioner berskala Likert dapat diinterpretasikan menjadi data kualitatif menggunakan pengkategorian menurut (Northrop & Arsneault, 2008) pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Angket Evaluasi

Rata-Rata (%) ( $x$ )	Kriteria
$x \geq 85\%$	<i>Excellent</i>
$70\% \leq x < 85\%$	<i>Very good</i>
$60\% \leq x < 70\%$	<i>Acceptable</i>
$50\% < x < 60\%$	<i>Questionable</i>
$x \leq 50\%$	<i>Not Scientifically Accepted</i>

Berdasarkan hasil angket evaluasi kegiatan PkM yang diperoleh dari 31 peserta, diperoleh hasil seperti disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2.** Rekap Hasil Angket Evaluasi

Aspek Pernyataan	Rata-Rata (1-5)	Rata-Rata (%)
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan peserta	4,45	86,88
Materi kegiatan dapat dipahami dengan baik	4,35	85,63
Materi kegiatan dapat diterapkan dengan mudah	4,13	81,88
Materi kegiatan disampaikan dengan urut dan sistematikanya jelas	4,10	81,88
Narasumber menguasai materi yang disampaikan	4,35	87,50
Narasumber memberikan kesempatan tanya jawab	4,39	88,75
Narasumber menyajikan materinya dengan jelas dan lengkap	4,19	85,63
Jika ada kegiatan sejenis yang diselenggarakan MGMP dan bekerjasama dengan Unikal, saya akan mengikuti kembali	4,32	88,75
Rata-Rata Total (%)		85,86

Tabel 2 menunjukkan bahwa rata-rata persentase dari kegiatan PkM adalah 85,86%. Dengan merujuk pada Tabel 1, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan PkM berjalan dengan baik sekali (*excellent*). Hal di atas menunjukkan bahwa kegiatan PkM berjalan lancar dan mendapat respon positif dari peserta kegiatan.

Pada bagian selanjutnya diuraikan pembahasan dalam mencapai tujuan dari kegiatan PkM. Berdasarkan hasil angket evaluasi kegiatan PkM dan juga hasil penugasan yang diberikan kepada setiap peserta kegiatan PkM, diperoleh hasil pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Rekap Kesimpulan Kegiatan PkM

Peserta (P)	Kategori Penilaian Angket Evaluasi	Tugas	Kesimpulan
P-1	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-2	<i>Excellent</i>	Tidak Memenuhi Kriteia	Tidak Lulus
P-3	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-4	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-5	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-6	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-7	<i>Very good</i>	Lengkap	Lulus
P-8	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-9	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-10	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-11	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-12	<i>Excellent</i>	Tidak Memenuhi Kriteia	Tidak Lulus
P-13	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-14	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-15	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-16	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-17	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-18	<i>Excellent</i>	Tidak Memenuhi Kriteia	Tidak Lulus
P-19	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-20	<i>Excellent</i>	Tidak Memenuhi Kriteia	Tidak Lulus
P-21	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-22	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-23	<i>Vey good</i>	Lengkap	Lulus
P-24	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-25	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-26	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-27	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-28	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-29	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
P-30	<i>Not Scientifically Accepted</i>	-	Tidak Lulus
P-31	<i>Excellent</i>	Lengkap	Lulus
Persentase keberhasilan peserta (%)			84
Persentase ketidakberhasilan peserta (%)			16

Pada **Tabel 3** keterangan “Tidak Memenuhi Kriteria” berarti hasil penugasan yang dikumpulkan tidak lengkap ataupun terdapat file hasil penugasan yang tidak memenuhi kriteria tugas yang diberikan. Adapun keterangan “-” menandakan peserta tersebut tidak mengumpulkan hasil penugasan. Tim pelaksana kegiatan PkM menentukan kriteria peserta dikatakan “Lulus” apabila hasil angket evaluasi peserta termasuk berkategori “Cukup Baik” (*Acceptable*) dan peserta mengumpulkan hasil penugasan dengan lengkap. Berdasarkan **Tabel 3**, disimpulkan bahwa 84% peserta dapat menyusun perangkat pembelajaran berbasis Canva AI dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari produk yang dikumpulkan oleh peserta. Mayoritas produk yang dikumpulkan oleh peserta dalam bentuk bahan ajar baik berupa handout maupun bahan presentasi. Hal ini sesuai dengan pernyataan oleh (Setiawan & Jatmikowati, 2021) bahwa fitur yang tersedia di Canva dapat memberikan alternatif bagi guru dalam membuat bahan ajar handout yang menarik dan efektif. Canva dapat memudahkan penggunaannya tanpa dalam menyusun konten pembelajaran yang menarik tanpa harus membuang waktu dalam proses mendesain (Hapsari & Zulherman, 2021; Mulyati *et al.*, 2022; Rahayu *et al.*, 2021).

Dilain pihak, masih terdapat 16% peserta yang mengalami kesulitan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis Canva AI. Faktor-faktor penyebab kesulitan tersebut diutarakan oleh para peserta tersebut melalui angket evaluasi kegiatan PkM, di antaranya seperti (1) waktu kegiatan dan pengumpulan hasil penugasan yang terbatas; (2) pelaksanaan kegiatan dengan teknik daring diyakini tidak seefektif saat sesi luring; dan (3) faktor usia dari peserta yang menjadi alasan mereka tidak terbiasa menggunakan TIK. Hambatan kegiatan PkM ini yang dikarenakan oleh faktor teknik pelaksanaan secara luring dan daring sejalan dengan hasil penelitian dari (Rohmanto & Setiawan, 2022). Dalam hal ini, kegiatan yang bersifat luring cenderung lebih efektif dibandingkan kegiatan yang dilaksanakan secara daring. Dilain pihak, faktor usia yang menjadi hambatan kegiatan PkM ini juga sejalan dengan penelitian dari (Wicaksono *et al.*, 2020), bahwa faktor usia memiliki hubungan yang erat dengan kebiasaan guru dalam menggunakan TIK.

## 4. Kesimpulan

---

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) yang berbentuk pendampingan ini secara umum berjalan lancar dan mendapat respon positif dari guru-guru di lingkungan MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan. Pelaksanaan pendampingan difokuskan pada keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Canva AI untuk menyusun berbagai jenis perangkat pembelajaran matematika, yang meliputi *e-book*, bahan presentasi, komik matematika, infografis pendidikan, dan video pembelajaran. Tingkat keberhasilan guru-guru dalam menggunakan Canva AI adalah 84%. Persentase tersebut lebih tinggi dibandingkan persentase di awal pendampingan, yaitu 30%. Berdasarkan hal-hal di atas, maka tujuan dari PkM ini telah tercapai, yaitu menjadi terampilnya guru-guru Matematika SMP Kab. Pekalongan dalam menyusun perangkat pembelajaran berbasis Canva AI. Kegiatan PkM ini juga menunjukkan beberapa faktor penghambat, seperti keterbatasan waktu kegiatan, teknik daring tidak seefektif luring, dan faktor usia yang menjadi alasan guru tidak terbiasa menggunakan aplikasi berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Hal-hal di atas memberikan kesadaran mengenai pentingnya aplikasi berbasis TIK, khususnya Canva AI dalam penyusunan perangkat pembelajaran di lingkungan MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan.

## Acknowledgement

---

Tim pelaksana mengucapkan terima kasih kepada mitra Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Pekalongan yang telah memberikan dukungan pendanaan sehingga program pengabdian kepada masyarakat ini dapat berlangsung lancar. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada mitra, yaitu MGMP Matematika SMP Kabupaten Pekalongan yang telah memberikan bantuan selama implementasi program ini.

## Daftar Pustaka

---

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah., Kadir, N. A., Junaid, S., et al.. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat*. Jakarta: Kemenag.
- Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 6404-6413. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3859>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Jubile Enterprise. (2023). *Desain Grafis Profesional dengan Canva*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Manongga, A. (2022). Pentingnya Teknologi Informasi dalam Mendukung Proses Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar 2021*, 1-7.
- Mondal, A., & Mete, J. (2012). ICT in Higher Education: Opportunities and Challenges. *Bhatter College Journal of Multidisciplinary Studies*, 2(1), 10 pages.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian 2021*, 1085-1092.
- Mulyati, I., Astuti, I., & Ernawaty, E. (2022). Development of Canva Application Assisted Learning Media in Class XII Advanced Study Materials with 4-D Models. *JTP-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 322-329. <https://doi.org/10.21009/JTP.V24I3.30483>
- Muslimin, I. (2023). Konsep dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar pada Lembaga Pendidikan Islam: Studi Kasus di Madrasah se-Jawa Timur. *FAJAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 31-49. <https://doi.org/10.56013/fj.v3i1.2010>
- Nazarudin, M. (2007). *Manajemen Pembelajaran: Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*. Yogyakarta: Teras.
- Northrop, A., & Arsneault, S. (2008). *Sampling and Data Collection*. In G. J. Miller dan K. Yang (Eds.), *Handbook of Research Methods in Public Administration*, pp. 213-239. Boca Raton: CRC Press.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Pemerintah Indonesia. (2003). *Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara. Jakarta.

- Rahayu, W. P., Zutiasari, I., & Munadhiroh, S. (2021). Learning Media of Canva Based on Flipbook in the Subjects of Creative Products and Entrepreneurship to Improve Students' Digital Technopreneurship Competence. In *Proceedings of the Sixth Padang International Conference On Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship* (PICEEBA 2020), 220-229. <https://doi.org/10.2991/AEBMR.K.210616.033>
- Rohmanto, R., & Setiawan, T. (2022). Perbandingan Efektivitas Sistem Pembelajaran Luring dan Daring menggunakan Metode Use Case dan Sequence Diagram. *INTERNAL: Information System Journal*, 5(1), 53-62. <https://doi.org/10.32627/internal.v5i1.506>
- Ruswianti, R., Hermawan, Y., & Srigustini, A. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26884-26893. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10963>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Jurnal ABDI Indonesia*, 1(1), 1-8,
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 732-742.
- Tukan, M. L., Levis, L. R., & Wiendiyati, W. (2019). Perilaku Petani terhadap Agribisnis Jagung Lamuru di Desa Uiasa Kecamatan Semau Kabupaten Kupang. *Buletin Ilmiah IMPAS*, 20(3), 252-260. <https://doi.org/10.35508/impas.v20i03.1881>
- Wicaksono, V., Syahril, & Hidayat, M. (2020). Analisis Penguasaan Guru terhadap Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik DIKDAS*, 5(1), 41-51. <https://doi.org/10.22437/jpstd.v5i1.13703>