JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 5, No. 3, 2025
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2025 The Author(s)

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis WEB Menggunakan Canva dan Google Sites Untuk Komunitas Belajar Guru Matematika

Sekar Ageng Pratiwi[1], Rina Mayanti[2], Syifa Afidah Nurul Arifin[3], Veronica Jessica Sabrina[4], Dsalma Wisnu Khaliza[5]

[1,2,3,4,5] Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Sekar Ageng Pratiwi
sekar.agengpratiwi@unindra.ac.id

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang relevan dengan karakteristik generasi *digital-native*. Namun, observasi awal pada komunitas belajar guru matematika menunjukkan bahwa sebagian besar masih menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan buku teks. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis *web* dengan memanfaatkan Canva dan Google Sites. Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan teknis, pendampingan pembuatan media ajar, serta evaluasi hasil. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam merancang desain visual pembelajaran di Canva serta mengintegrasikannya ke dalam situs pembelajaran berbasis Google Sites. Selain itu, media yang dihasilkan memiliki tampilan menarik, aksesibilitas tinggi, dan dapat diakses secara daring oleh siswa. Keberhasilan ini diukur melalui peningkatan skor evaluasi pasca-pelatihan dan kepuasan peserta. Kegiatan ini memberikan kontribusi positif dalam memperkuat kompetensi digital guru matematika, mendorong inovasi pembelajaran, serta meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Canva, Google Sites, Pelatihan Guru Matematika*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital pada era revolusi industri 4.0 telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk dalam metode penyampaian materi ajar. Guru di era digital dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan ini dengan menciptakan suasana belajar yang interaktif, visual, dan sesuai karakteristik generasi digital-native. Meskipun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru, termasuk guru Matematika di tingkat SMP, masih bergantung pada metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penggunaan buku teks. Pola pengajaran yang monoton tersebut dapat mengurangi minat dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar.

Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi solusi yang relevan untuk menjawab tantangan tersebut. Media pembelajaran berbasis web memungkinkan guru menghadirkan materi yang lebih menarik, mudah diakses, dan adaptif terhadap

Copyright © 2025 The Author(s)

kebutuhan siswa. Platform seperti Canva menawarkan kemudahan dalam membuat desain visual interaktif, sementara Google Sites memfasilitasi publikasi dan pengelolaan konten secara online. Penggunaan kedua platform ini secara terpadu dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, baik dari sisi estetika penyajian materi maupun aksesibilitasnya bagi siswa.

Berbagai penelitian telah menegaskan urgensi peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Khadijah et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan Google Sites dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa dan mendorong guru untuk lebih kreatif. Silaban et al. (2025) juga membuktikan bahwa penggunaan Canva dan Google Sites secara bersamaan dapat meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan daya tarik visual pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan Wuryanto (2024) yang mengungkapkan bahwa pelatihan Canva terbukti mampu meningkatkan kompetensi TIK guru dalam merancang media ajar yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

Selain itu, penelitian Muhtar, Noviani, & Saprida (2024) mengindikasikan bahwa penggunaan Canva membantu guru menciptakan media interaktif yang adaptif dan menarik bagi siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih partisipatif. Sementara itu, Erawati, Sudirja, & Hadi (2025) menekankan bahwa pelatihan aplikasi berbasis teknologi di komunitas guru mampu meningkatkan kreativitas mengajar secara signifikan. Temuan-temuan ini memperkuat argumen bahwa penguatan keterampilan guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan mutu pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Matematika yang sering dianggap sulit oleh siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva dan Google Sites kepada komunitas belajar guru Matematika. Tujuannya adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang, mempublikasikan, dan memanfaatkan media ajar digital yang inovatif, sehingga mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Diharapkan, kegiatan ini dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah.

Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis untuk memastikan tercapainya tujuan program, yaitu peningkatan kemampuan guru Matematika dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva dan Google Sites.

Tahap pertama adalah Sosialisasi dan Identifikasi Kebutuhan, yang dilakukan dengan mengumpulkan data awal melalui observasi dan penyebaran kuesioner kepada peserta. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital guru, kebutuhan spesifik dalam pembuatan media ajar, serta kendala yang dihadapi dalam pembelajaran.

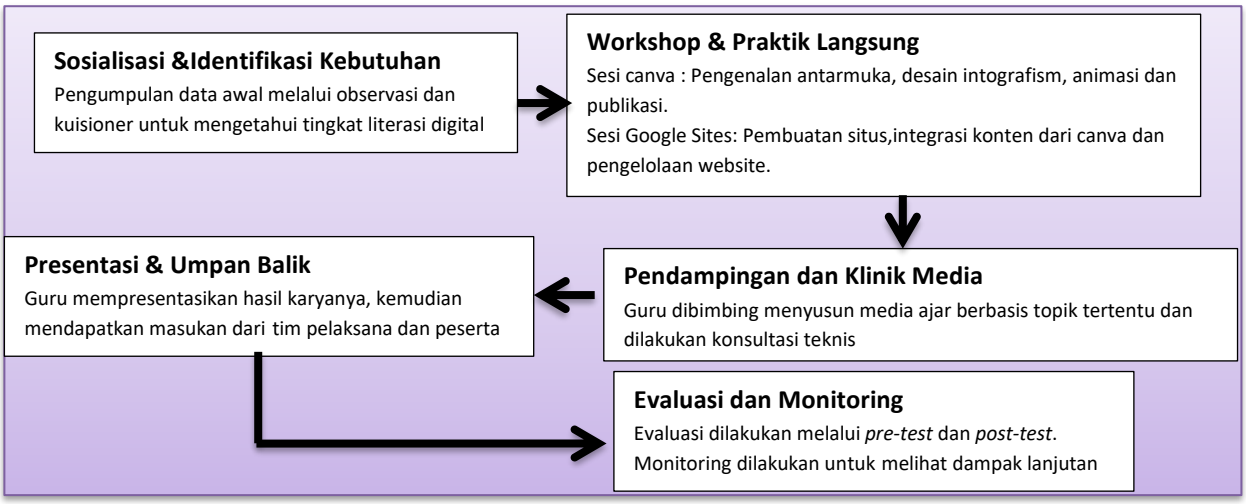
Tahap kedua adalah Workshop dan Praktik Langsung. Pada sesi ini, peserta mendapatkan pengenalan antarmuka dan fitur Canva, termasuk desain infografis, animasi, dan publikasi karya. Selanjutnya, pada sesi Google Sites, peserta dilatih membuat situs pembelajaran, mengintegrasikan konten dari Canva, serta mengelola website yang telah dibuat.

Tahap ketiga adalah Pendampingan dan Klinik Media, di mana guru dibimbing secara intensif untuk menyusun media ajar sesuai topik yang diajarkan. Pendampingan

dilakukan secara individual maupun kelompok dengan fokus pada pengembangan materi yang relevan, estetis, dan mudah diakses siswa. Konsultasi teknis juga diberikan untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis yang muncul.

Tahap keempat adalah Presentasi dan Umpan Balik, di mana peserta mempresentasikan media ajar yang telah dibuat di depan fasilitator dan peserta lain. Tim pelaksana memberikan masukan konstruktif terkait aspek desain, interaktivitas, dan keterpaduan konten agar hasil karya lebih optimal digunakan dalam pembelajaran.

Tahap terakhir adalah Evaluasi dan Monitoring. Evaluasi dilakukan menggunakan pretest dan post-test untuk mengukur peningkatan kompetensi peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Monitoring dilaksanakan beberapa waktu setelah kegiatan untuk menilai sejauh mana media ajar yang telah dibuat digunakan secara berkelanjutan dan dampaknya terhadap proses pembelajaran di sekolah. Adapun kegiatan yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1.



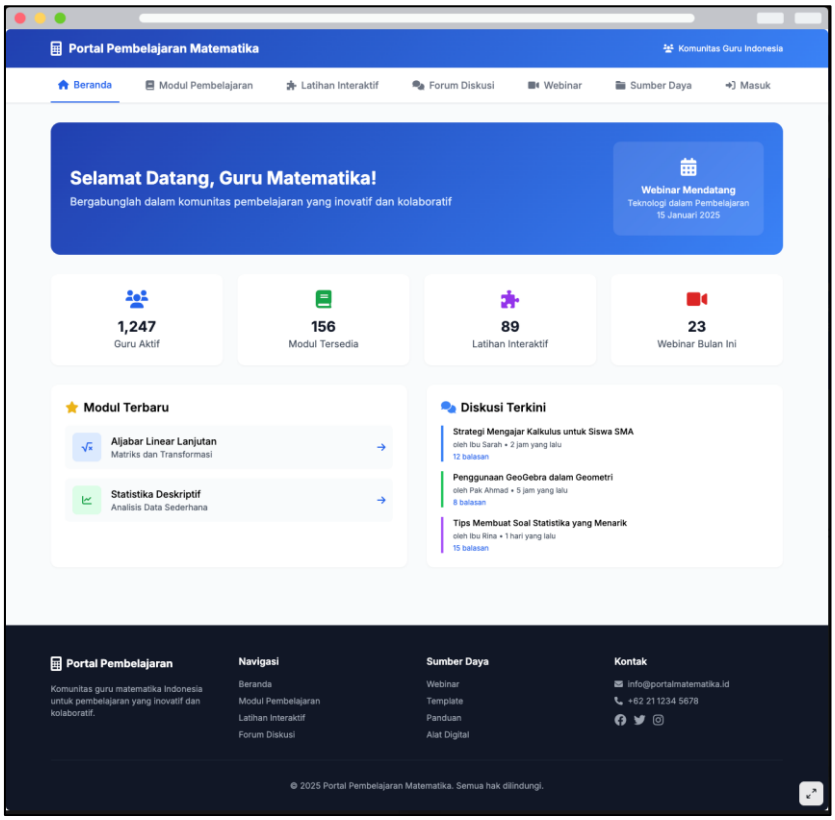
Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PkM

Hasil dan Pembahasan

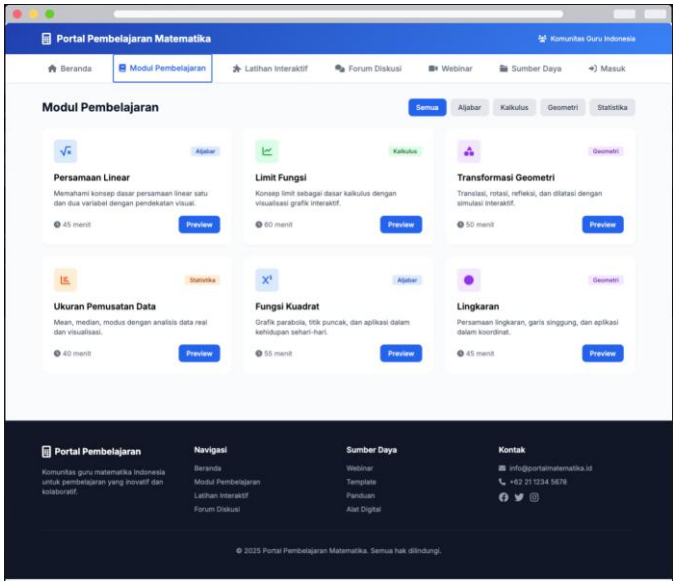
Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva dan Google Sites untuk komunitas guru Matematika dilaksanakan secara tatap muka dan praktik langsung. Kegiatan ini menghasilkan sebuah portal pembelajaran interaktif dengan alamat https://mathylogic-website.my.canva.site/dagvp6x93v4 yang memuat materi, kuis interaktif, serta tautan sumber belajar tambahan. Portal tersebut dirancang menggunakan template Canva yang telah dimodifikasi sesuai kebutuhan pembelajaran Matematika SMP dan diintegrasikan ke dalam Google Sites sehingga dapat diakses secara daring oleh siswa dan guru.

Copyright © 2025 The Author(s)

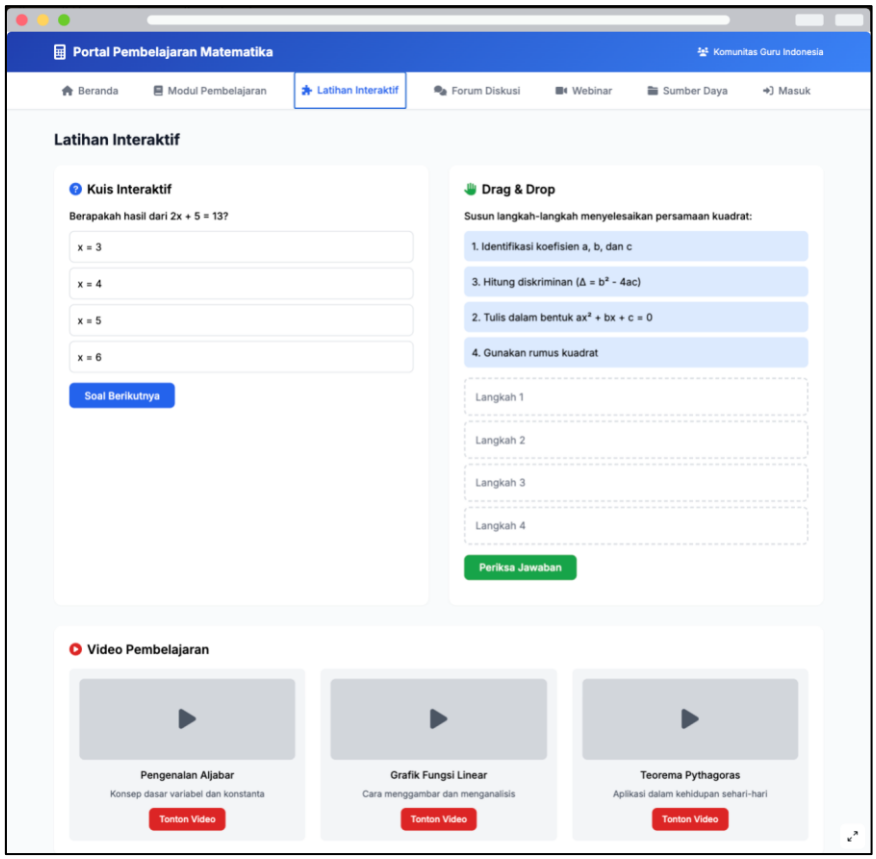
Konten yang ditampilkan dalam portal mencakup materi ajar berbasis visual, animasi sederhana, dan fitur interaktif seperti quiz berbasis tautan eksternal. Desain dibuat responsif sehingga dapat diakses dengan baik melalui perangkat laptop maupun ponsel pintar. Guru yang mengikuti pelatihan telah mempraktikkan secara langsung proses pembuatan layout, pengaturan navigasi halaman, dan penyematan elemen interaktif.



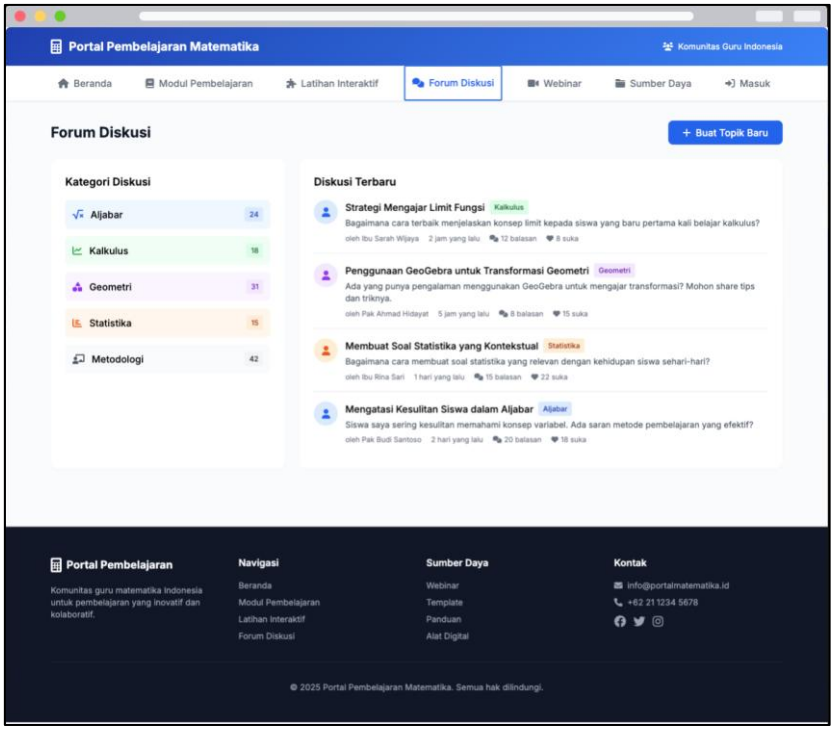
Gambar 2. Tampilan Beranda Portal Pembelajaran Matematika Berbasis Web



Gambar 3. Tampilan Modul Pembelajaran

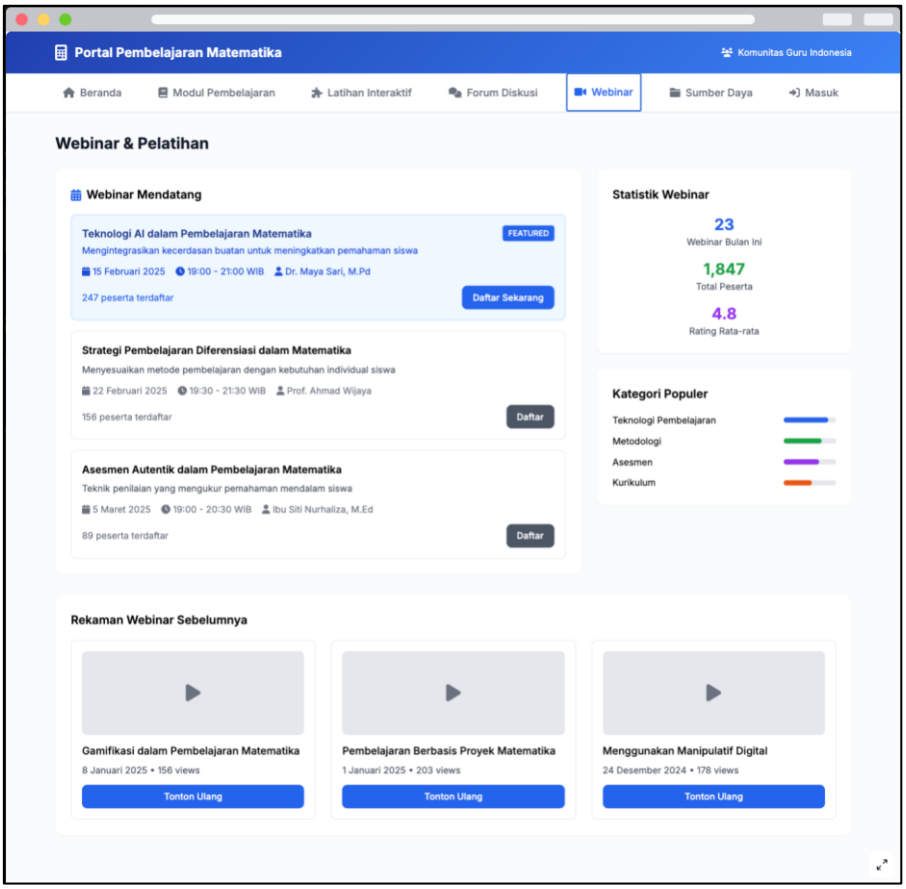


Gambar 4. Tampilan Latihan Interaktif

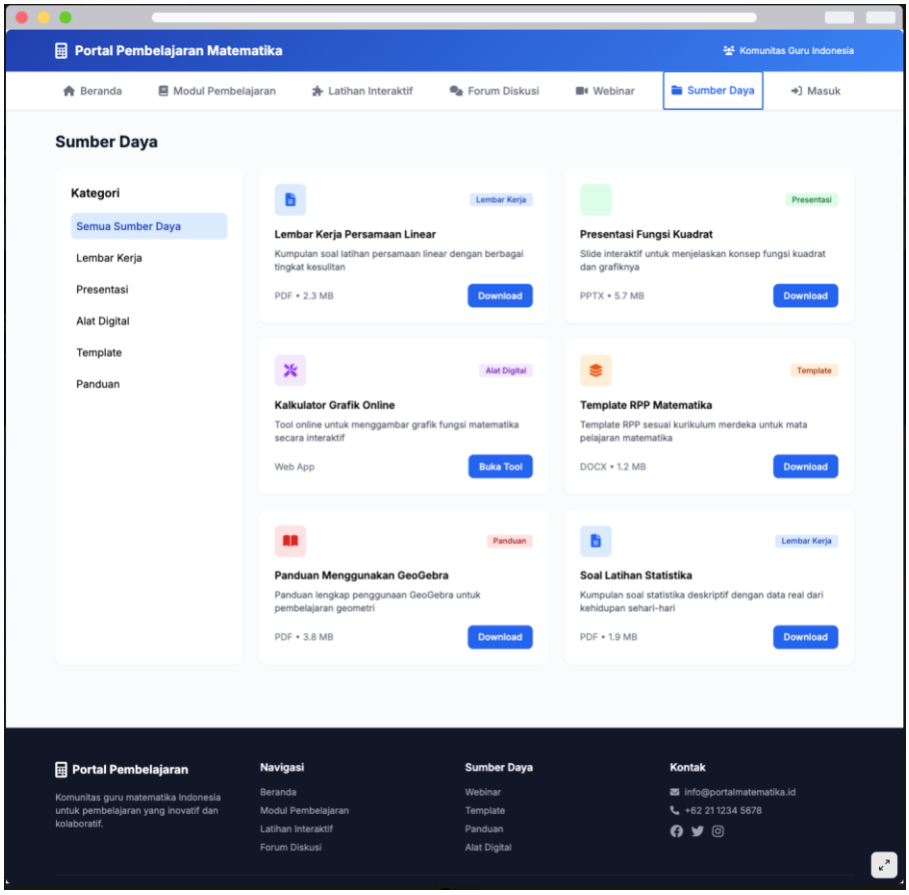


Gambar 5. Tampilan Menu Forum Diskusi

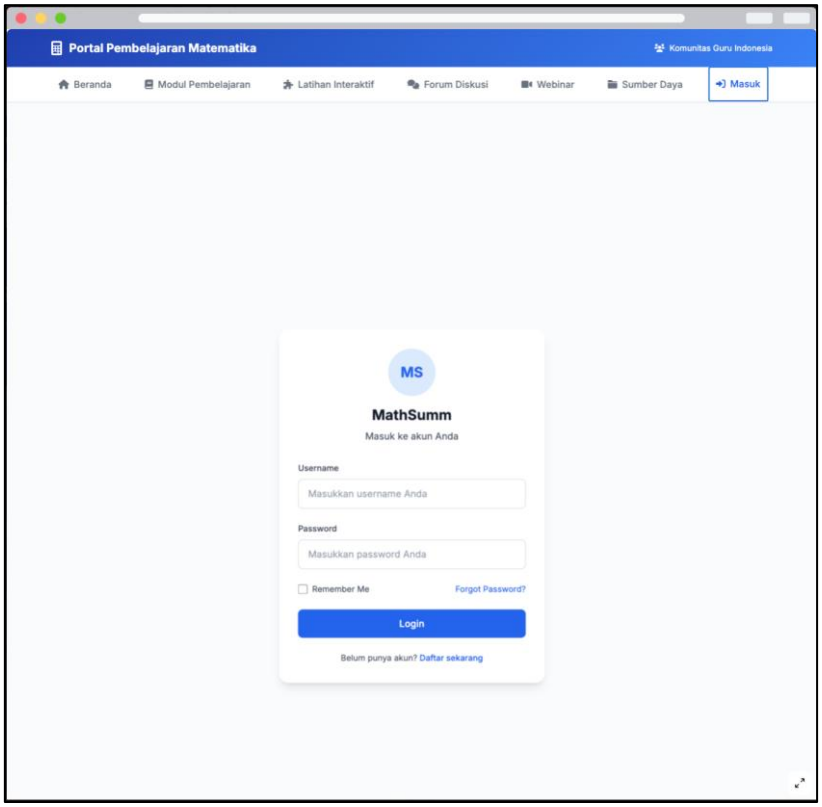
Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 6. Tampilan Menu Webinar



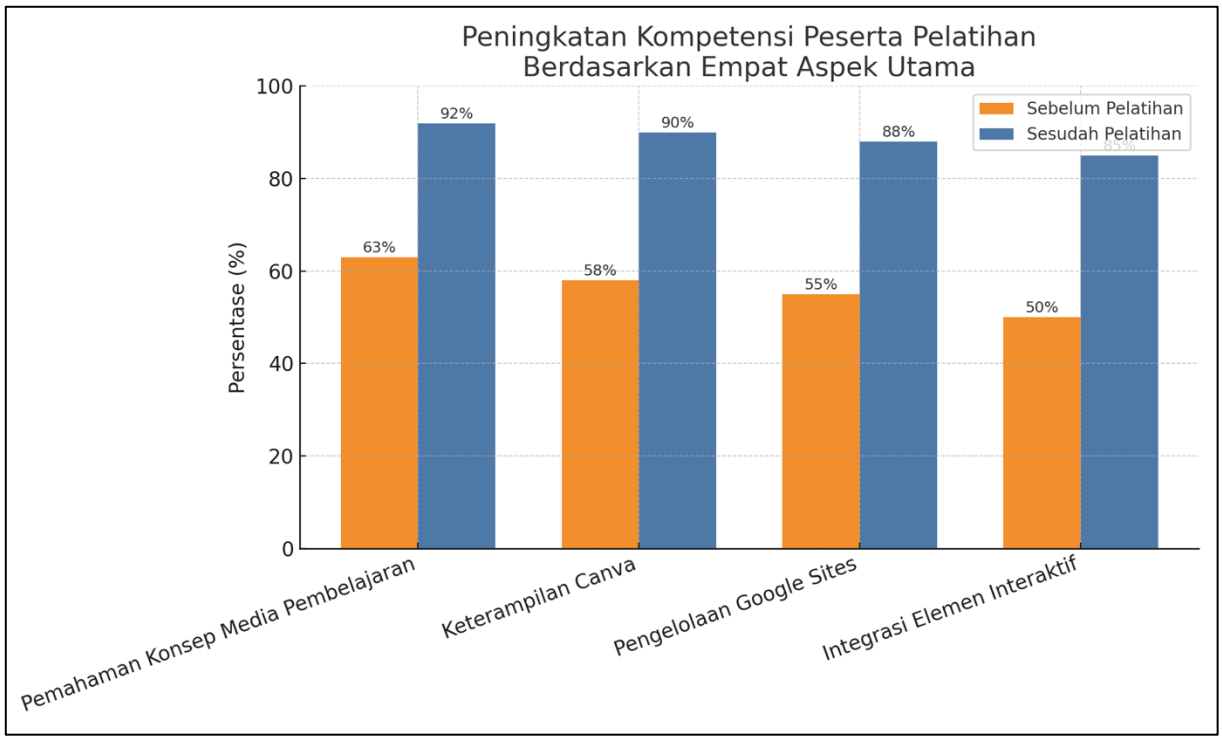
Gambar 7. Tampilan Menu Sumber Daya



Gambar 8. Tampilan Menu Masuk/ Login

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui kuesioner pasca kegiatan untuk menilai peningkatan kompetensi peserta pada empat aspek, yaitu: (1) pemahaman konsep media pembelajaran berbasis web, (2) keterampilan menggunakan Canva, (3) keterampilan mengelola Google Sites, dan (4) kemampuan mengintegrasikan elemen interaktif ke dalam media ajar. Hasil evaluasi yang disajikan pada Gambar 1 menunjukkan bahwa semua aspek mengalami peningkatan signifikan. Skor rata-rata pemahaman konsep media pembelajaran meningkat dari 63% menjadi 92%, keterampilan penggunaan Canva dari 58% menjadi 90%, pengelolaan Google Sites dari 55% menjadi 88%, dan integrasi elemen interaktif dari 50% menjadi 85%.

Copyright © 2025 The Author(s)



Gambar 9. Peningkatan kompetensi peserta pelatihan berdasarkan empat aspek utama

Peningkatan ini memperlihatkan bahwa kombinasi Canva dan Google Sites efektif digunakan sebagai media pembelajaran interaktif oleh guru Matematika. Selain itu, portal yang dihasilkan dapat dijadikan best practice bagi sekolah lain untuk mengembangkan media ajar berbasis teknologi. Berdasarkan diskusi dengan peserta, mayoritas guru merasa lebih percaya diri untuk membuat dan mempublikasikan materi ajar secara mandiri, serta berencana menerapkan portal ini dalam pembelajaran harian.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Khadijah et al. (2025) yang menyatakan bahwa pelatihan Google Sites mampu meningkatkan kemandirian belajar siswa dan kreativitas guru, serta mendukung hasil studi Silaban et al. (2025) yang menegaskan bahwa kombinasi Canva dan Google Sites meningkatkan efektivitas penyampaian materi dan daya tarik visual.

Simpulan

Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan Canva dan Google Sites bagi komunitas belajar guru matematika telah memberikan dampak positif yang signifikan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang, mengembangkan, dan mempublikasikan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses secara daring. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru hanya mengandalkan metode konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan slide statis, sehingga interaksi dan daya tarik pembelajaran relatif terbatas. Setelah pelatihan, peserta mampu mengintegrasikan elemen visual kreatif di Canva dengan struktur situs yang rapi melalui Google Sites, sehingga materi matematika dapat disampaikan dengan lebih variatif dan kontekstual.

Peningkatan keterampilan ini juga berdampak pada motivasi guru untuk terus berinovasi dalam penyusunan media ajar sesuai kebutuhan abad ke-21, yang menuntut integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Selain itu, hasil publikasi web yang dihasilkan oleh peserta menjadi portofolio yang dapat digunakan secara berkelanjutan, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring. Dengan demikian, program

pengabdian ini tidak hanya memenuhi tujuan peningkatan kompetensi TIK guru, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran matematika di sekolah.

Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa dukungan berkelanjutan, pendampingan teknis, dan penguatan komunitas belajar merupakan faktor penting dalam memastikan pemanfaatan teknologi pendidikan secara optimal. Rekomendasi dari kegiatan ini adalah perlunya pengembangan pelatihan lanjutan yang mencakup integrasi media pembelajaran interaktif dengan Learning Management System (LMS) dan pemanfaatan teknologi kolaboratif, sehingga guru dapat semakin adaptif menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dana yang diberikan melalui program pengabdian kepada masyarakat Hibah Unindra dengan Nomor Kontrak: 0700/SP3M/KPM/LRPM/UNINDRA/VI/2025. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Lembaga Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat (LRPM) Universitas Indraprasta PGRI atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan sehingga terlaksananya pengabdian kepada masyarakat ini.

Referensi

Adams, P., & Simon, H. (2023). Designing interactive learning environments for mathematics education. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 20(1), 1–15. https://doi.org/10.1186/s41239-023-00401-5

Erawati, D., Sudirja, R., & Hadi, P. (2025). Pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis teknologi untuk meningkatkan kreativitas guru. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Kreatif, 4(1), 45–54.

Hastuti, W., & Kurniawan, A. (2024). Implementasi Google Sites sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran matematika. Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, 9(2), 112–124. https://doi.org/10.21009/jtpp.092.05

Khadijah, N., Syahputra, A., & Lubis, R. (2025). Pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis Google Sites untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat, 7(1), 77–85.

Muhtar, M., Noviani, M., & Saprida, S. (2024). Peningkatan kompetensi guru madrasah melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah, 3(2), 89–98.

Putri, I. Y., & Rahman, H. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam mendesain media pembelajaran interaktif. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(1), 33–44. https://doi.org/10.21009/jtp.251.04

Alkadri, S. P. A., & Ramadhianto, M. D. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital: Workshop Media Pembelajaran Video Canva Untuk Guru Sma Muhammadiyah 1 Pontianak. *Gervasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(1), 103-117.

Erawati, W., Sudirja, S., & Hadi, S. W. (2025). Peningkatan Kreativitas Mengajar melalui Pelatihan Aplikasi Edukasi Berbasis Teknologi Informasi di Komunitas 56 Pancoran Jakarta. Dharma: Bogor Journal of Community Service, 2(2), 85-93.

Ginting, E. J., Nugrahadi, E. W., & Siregar, Z. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbasis Google Sites di Moderasi Literasi Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI

Copyright © 2025 The Author(s)

IPS SMA Swasta ST Ignasius Medan TP 2023/2024. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(3), 79-91.

Khadijah, K., Zaki, A., Nasir, N., Alimuddin, F., & Rahayu, A. (2025). INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS GOOGLE SITE: PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Patikala, 4(4), 360-1369.

Lestari, W. D., & Prihatin, T. (2025). Pengembangan Media E-learning berbasis Google Sites Pada Program Life Skill Videografi Peserta Didik di SKB Kota Semarang. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, *6*(2), 457-472.

Mirdani, N. A. (2024). *Pengembangan Website Pembelajaran Menggunakan Google Site Berbasis Chemo-Entrepreneurship Pada Materi Makromolekul* (Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta).

Muhtar, C., Noviani, D., & Saprida, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru MI Al Islah Palembang. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 8(2), 2023-2030.

Ulfa, M., Fatoni, F., Suryayusra, S., Syazili, A., Irawan, D., & Triana, C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, *1*(11), 2874-2880.

Silaban, P. J., Sitepu, I., Simamora, A., Hasugian, J. S., Saragih, A. R. A., Sinulingga, A. M. B., & Sianullang, W. F. (2025). PENGGUNAAN CANVA DAN GOOGLE SITES PADA MEDIA PEMBELAJARAN. Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 2(3), 1353-1355.

Wuryanto, E. (2024). manajemen pelatihan canva untuk peningkatan kompetensi teknologi informasi dan komunikasi guru dalam pembelajaran di smp negeri 1 sambit ponorogo (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).

Rahayu, S., & Lestari, W. (2022). Pengembangan media ajar berbasis Canva untuk meningkatkan minat belajar matematika. Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, 11(1), 56–64.

Silaban, M., Hutabarat, T., & Simanjuntak, P. (2025). Efektivitas penggunaan Canva dan Google Sites sebagai media pembelajaran matematika di sekolah menengah pertama. Jurnal Pendidikan Matematika Inovatif, 15(1), 12–25.

Siregar, H., & Wulandari, D. (2024). Kolaborasi aplikasi Canva dan Google Sites dalam pembelajaran daring interaktif. Jurnal Teknologi dan Inovasi Pendidikan, 5(2), 101–115.

Wuryanto, W. (2024). Peningkatan kompetensi TIK guru matematika melalui pelatihan Canva berbasis proyek. Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika, 14(2), 200–210.

Yuliani, S., & Irwansyah, R. (2023). Integrating online platforms for effective teaching: The case of Canva and Google Sites in mathematics classrooms. Journal of Educational Technology Development, 8(4), 299–310.