

PENDAMPINGAN INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA VISUAL UNTUK MENGURANGI KEJENUHAN BELAJAR PESERTA DIDIK

Nur Azizah Riska Ayu Astiani Mahmudah*, Chusnul Muali
Universitas Nurul Jadid Probolinggo, Indonesia
e-mail: [riskayu1706@gmail.com](mailto:riskaayu1706@gmail.com)

ABSTRAK

Kejenuhan belajar menjadi tantangan utama pada peserta didik di MDTA Al-Mukhlisin Bondowoso, penyebabnya adalah metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya variasi dalam media pembelajaran, dan keterbatasan tenaga pengajar dalam mengembangkan media visual yang interaktif dan menarik. Program pengabdian ini bertujuan untuk mendampingi guru dalam merancang dan menerapkan inovasi pembelajaran berbasis media visual dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik. Dalam kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR), dimana dalam kegiatan ini melibatkan mitra agar ikut aktif dimulai dari observasi awal, wawancara, sosialisasi, pelatihan media visual melalui aplikasi Canva, pendampingan Implementasi, sampai monitoring dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan media visual berupa PPT interaktif dan poster mampu meningkatkan keaktifan, partisipasi, dan fokus peserta didik, serta menurunkan tingkat kejenuhan selama proses pembelajaran. Seluruh guru yang terlibat (12 orang) menyatakan bahwa media visual membantu penyampaian materi menjadi lebih mudah dipahami peserta didik. Keberhasilan program ini sejalan dengan teori Difusi Inovasi Rogers, yang ditunjukkan melalui menurunnya tingkat kerumitan (*complexity*) penggunaan Canva serta tingginya keterlihatan hasil (*observability*) berupa perubahan nyata pada perilaku belajar siswa. Program pendampingan ini diharapkan dapat menjadi model pendampingan berkelanjutan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah lain dengan permasalahan serupa.

Kata Kunci : Inovasi Pembelajaran, Media Sosial, dan Kejenuhan Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor utama dalam membangun sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Proses pembelajaran yang efektif, memungkinkan peserta didik untuk mencapai potensi mereka. Namun, proses pembelajaran di madrasah seringkali menghadapi masalah yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran. Kejenuhan peserta didik ketika proses pembelajaran adalah salah satu tantangan yang paling nyata (Sativa et al., 2022). Kejenuhan belajar merupakan sebuah keadaan di mana peserta didik merasa kelelahan secara fisik dan mental karena aktivitas belajar yang monoton selama waktu yang lama (Hanina & Faiz, 2021). Faktor-faktor tersebut

disebabkan karena penggunaan metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi dalam media pembelajaran, dan kurangnya interaksi antara guru dengan peserta didik. Hal ini tidak hanya mempengaruhi hasil pembelajaran, tetapi juga terhadap perkembangan sikap dan karakter peserta didik. Dalam permasalahan ini diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara aktif dalam proses belajar.

Pemanfaatan media visual dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengurangi kejenuhan belajar. Media visual yang digunakan merupakan media yang dapat menyajikan pembelajaran dalam bentuk gambar, poster, ilustrasi, bagan, kartu edukatif, maupun media lain yang bisa mudah ditangkap melalui indera penglihatan serta mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran terbukti mampu meningkatkan perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman materi, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna (Fadilah & Kanya, 2023). Inovasi media pembelajaran memegang peran yang strategis dalam proses belajar mengajar, karena dapat mencegah peserta didik bosan dan menciptakan suasana yang bermakna (Maryam et al., 2020)

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di MDTA Al-Mukhlisin Bondowoso menunjukkan bahwa sebagian besar dari peserta didik yang masih bergurau dan tidak fokus saat pembelajaran berlangsung. Juga terdapat beberapa siswa siswa memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran yang dilaksanakan tidak dapat berjalan dengan baik. Madrasah telah berusaha untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan mulai menggunakan media visual untuk mendukung pembelajaran, serta harapan Madrasah dalam penggunaan media visual saat pembelajaran bisa menambah pengetahuan bagi peserta didik terkait literasi digital, namun meskipun inovasi media visual telah diterapkan dalam proses pembelajaran, masih terdapat dua kendala utama yang menghambat, yaitu kerumitan dan keterlihatan hasil berdasarkan teori difusi inovasi yang dikemukakan oleh Everett M. Rogers.

Kerumitan ini terjadi dikarenakan keterbatasan guru yang belum

terbiasa membuat media pembelajaran melalui Canva, PowerPoint, interaktif, atau Video pembelajaran, sehingga membutuhkan bantuan atau pendampingan agar bisa menggunakannya. Menurut Rogers, keberhasilan suatu inovasi sangat dipengaruhi oleh dua faktor. Yang pertama adalah seberapa mudah inovasi digunakan karena jika suatu inovasi terlalu rumit, kemungkinan adopsinya akan lebih rendah, dan yang kedua adalah seberapa baik pengguna melihat manfaat yang dihasilkan dari inovasi tersebut (Wildan et al., 2026). Dari keadaan tersebut ditemukan permasalahan utama yang dihadapi mitra meliputi, :1). Peserta didik yang merasakan kejenuhan dalam proses pembelajaran. 2). Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media visual secara efektif, sehingga membuat pemanfaatan media visual kurang optimal. Permasalahan inilah yang menyebabkan proses pembelajaran kurang kondusif dan berjalan dengan baik.

Dari permasalahan yang terjadi maka diperlukan program pendampingan pembelajaran berbasis media visual yang dirancang secara partisipatif dan berkelanjutan. Program ini dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi, pelatihan, pendampingan implementasi media visual, serta monitoring dan evaluasi secara berkelanjutan. Melalui program ini diharapkan guru mampu mengembangkan dan memanfaatkan media visual secara mandiri, sedangkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Pendampingan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan tenaga pendidik dalam memanfaatkan media visual, memperkuat penerapan inovasi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Dengan demikian, program pengabdian ini diharapkan mampu menjadi solusi dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran di MDTA Al-Mukhlisin Bondowoso.

METODE PENGABDIAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di MDTA Al-Mukhlisin Bondowoso dengan sasaran utama guru dan peserta didik. Program dilaksanakan menggunakan metode kualitatif dengan pendampingan partisipatif atau metode PAR (*Participatory Action Research*), Metode ini melibatkan mitra secara

aktif di setiap tahap, mulai dari menemukan masalah, melaksanakan program, hingga menilai hasil. Pendekatan ini dipilih supaya program sesuai dengan kebutuhan mitra dan dapat terus berjalan setelah kegiatan pengabdian selesai. Metode PAR (*Participatory Action Research*) dipakai supaya masyarakat langsung merasakannya. Prinsip PAR cocok dengan tridarma perguruan tinggi: pendidikan, penelitian, dan pengabdian masyarakat. Ketiga aspek itu masuk dalam kata kunci PAR: Partisipatif, Aksi, dan Riset (PAR) (Syaifuddin, 2024). Tahapan proses pengabdian yang dilaksanakan yaitu dengan melalui observasi awal, kemudian dilanjutkan dengan wawancara, setelah itu sosialisasi dan pendampingan terkait pembelajaran berbasis media visual.

Tenaga pengajar di MDTA Al-Mukhlisin menjadi mitra utama dalam kegiatan pengabdian. Tenaga pendidik MDTA Al-Mukhlisin aktif di setiap tahap seperti : mengidentifikasi masalah, merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi program pendampingan. Peserta didik menerima manfaat dari inovasi pembelajaran berbasis media visual yang diterapkan tenaga pendidik. Data dikumpulkan melalui proses observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilaksanakan untuk mengetahui kondisi awal belajar dan memantau perubahan setelah pendampingan. Kami memperhatikan penggunaan media visual, tingkat keaktifan, partisipasi, perhatian, dan rasa bosan siswa. Wawancara dilakukan dengan tenaga pendidik untuk mengumpulkan informasi tentang kebutuhan, pengalaman, dan pandangan mereka tentang pendampingan serta keefektifan media visual dalam pembelajaran. Wawancara juga dilakukan dengan beberapa siswa untuk mengetahui respons mereka setelah media visual diterapkan. Dokumentasi dibuat dengan mengumpulkan foto kegiatan, catatan lapangan, perangkat pembelajaran, dan dokumen pendukung lain. Semua itu menjadi bukti pelaksanaan dan evaluasi kegiatan pengabdian.

Adapun tahapan proses pengabdian dilaksanakan dengan pemberian sosialisasi kepada tenaga pengajar terkait manfaat pembelajaran dengan menggunakan media visual. Tujuan pemberian sosialisasi ini untuk meningkatkan pemahaman guru. Kemudian dilaksanakan dengan proses pelatihan untuk tenaga pengajar tentang pembuatan PPT yang lebih menarik

dan media visual apa saja yang bisa diterapkan di madrasah. Sedangkan pelatihan bertujuan meningkatkan keterampilan. Adapun pembuatan PPT yakni menggunakan aplikasi Canva. Alasan menggunakan aplikasi ini dikarenakan menyediakan berbagai template pembelajaran yang siap digunakan, serta dapat diakses melalui komputer maupun telepon. Karakteristik tersebut menjadikan Canva mudah dipelajari oleh tenaga pendidik, yang sebagian besar merupakan ibu rumah tangga dengan kemampuan teknologi yang beragam. Melalui pelatihan ini diharapkan tenaga pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri dan mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran sehingga suasana belajar menjadi lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik.

PEMBAHASAN

Pengabdian ini dilaksanakan di salah satu Madrasah di Bondowoso tepatnya di MDTA Al-Mukhlisin, dan sasaran kami dalam pengabdian ini adalah peserta didik dan tenaga pengajar. Pemilihan tempat penelitian ini berdasarkan dari temuan yaitu pada proses pembelajaran di madrasah yang masih mengalami kendala kejenuhan belajar pada peserta didik, selain itu keterbatasan tenaga pengajar dalam mengembangkan media visual. Adapun untuk pelaksanaan kegiatan mengikuti pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan. Untuk tahapan pertama kami melakukan observasi awal, dengan tujuan untuk memetakan kondisi pembelajaran sebelum pelaksanaan pengabdian. Setelah melakukan observasi dilanjutkan dengan wawancara terhadap ketua yayasan Al-Mukhlisin, tujuannya untuk mengetahui kebutuhan, serta bagaimana pandangan mitra terkait penggunaan media visual dalam pembelajaran. Selanjutnya kami melaksanakan wawancara kepada ketua yayasan yang kemudian dilanjutkan dengan sosialisasi terkait manfaat media visual untuk mengurangi kejenuhan peserta didik, serta meningkatkan pemahaman tenaga pengajar sebelum memasuki tahap pelatihan. Kemudian setelah observasi adalah tahapan pelatihan pembuatan media visual menggunakan aplikasi Canva.

Dari observasi awal yang dilaksanakan menunjukkan bahwa

pembelajaran yang dilaksanakan di MDTA Al-Mukhlisin belum sepenuhnya berjalan optimal. Hal ini disebabkan oleh peserta didik yang masih belum bisa fokus, dan bergurau, akibat adanya kejenuhan dalam pembelajaran. Tingkat kefokusannya peserta didik cenderung menurun ketika 10-15 menit pertama pembelajaran dimulai, yang ditandai dengan peserta didik yang mengobrol, bahkan bergurau. Untuk hasil observasi kepada tenaga pengajar, menunjukkan bahwa masih minimnya pengetahuan tenaga pengajar untuk membuat pembelajaran berbasis media visual, meskipun sebelumnya sudah diterapkan tenaga pengajar hanya bisa membuat secara sederhana dan masih kurang menarik perhatian peserta didik. Untuk hasil wawancara dengan tenaga pendidik memperkuat temuan observasi tersebut. Guru menyampaikan bahwa mereka menyadari pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media visual untuk membuat pembelajaran lebih menarik, namun terkendala oleh keterbatasan keterampilan teknologi. Salah satu guru menyampaikan bahwa: “dirinya ingin membuat media pembelajaran yang lebih menarik tetapi belum pernah mendapatkan pelatihan penggunaan aplikasi desain” (Ustadzah Mardhia).

Sementara itu, untuk hasil wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa: “bosan dengan pembelajaran yang monoton dan lebih menyukai pembelajaran yang disertai gambar, video, atau aktivitas visual lainnya” (Iqbal). Sebagian siswa juga mengutarakan keinginan agar pembelajaran dikemas lebih interaktif dan tidak hanya berpusat pada penjelasan lisan guru. Dari hasil wawancara ini ditemukan kesenjangan antara kebutuhan peserta didik akan pembelajaran yang menarik dengan kemampuan guru dalam menyediakan media visual yang sesuai, sehingga menjadi dasar penting bagi rancangan program sosialisasi dan pelatihan pada tahap berikutnya.

Tahapan Sosialisasi dan Pelatihan

Setelah kami menemukan permasalahan yang dialami mitra dari hasil observasi dan wawancara, maka kami melakukan sosialisasi terkait manfaat pembelajaran menggunakan media visual. Dari pihak mitra menerima dan mendukung pelaksanaan ini serta pihak mitra juga berupaya untuk

mengimplemenatasikannya di madrasah. Untuk materi sosialisasi difokuskan pada pentingnya media visual dalam mengurangi kejenuhan belajar peserta didik yaitu : (1) pengertian dan jenis-jenis media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran, (2) manfaat dari media visual terhadap peningkatan perhatian dan pemahaman siswa, dan (3) gambaran umum aplikasi Canva sebagai alat bantu pembuatan media visual yang mudah digunakan. Untuk penyampaian materi dikukan secara persentasi dimana kami menampilkan cara membuat PPT dengan menggunakan canva, serta terakit media visual yang lainnya. Selama kegiatan berlangsung tenaga pengajar sangat antusias, bahkan dari mereka ingin langsung mempraktekkannya. Ketika kami memberikan contoh terkait pembuatan PPT melalui Canva, tenaga pengajar juga ikut mencoba membuat melalui smartphone mereka masing masing. Aplikasi Canva dipilih karena banyak nya template pembelajaran yang menarik, kemudahan pengoperasian, serta aksesibilitasnya yang dapat digunakan baik melalui komputer maupun telepon genggam. Karakteristik ini dinilai sesuai dengan kondisi guru mitra, yang sebagian besar merupakan ibu rumah tangga dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam, sehingga dibutuhkan aplikasi yang tidak membebani secara teknis (Harahap et al., 2022). Setelah akhir sesi tenaga pengajar berhasil membuat PPT melalui Canva terkait materi tentang sholat.

Setelah mengikuti pelatihan, guru mulai menerapkan media visual yang telah dibuat ke dalam proses pembelajaran di kelas. Pada tahap ini, guru menerapkan media visual berupa "PPT interaktif" dan "poster" pada matari pembelajaran seperti Fiqh, poster yang dibuat secara sederhana di Canva kemudian di print. Penerapan dilakukan dengan cara menampilkan slide PPT sebagai pengantar materi sedangkan untuk poster ditempel di pojok kelas, untuk membantu siswa lebih gampang mengingat dan memahami. Selama proses implementasi, kami mengamati sejumlah perubahan pada suasana kelas. Interaksi antara guru dan peserta didik terlihat lebih hidup, ditandai dengan peserta didik yang lebih antusias memperhatikan materi yang ditampilkan. Peserta didik yang sebelumnya cenderung bergurau dan tidak fokus mulai menunjukkan, serta peserta jauh lebih semangat untuk mencatat materi yang diberikan.

Sebagian tenaga pengajar menyampaikan bahwa dengan penggunaan media visual dalam pembelajaran membantu mereka dalam menyampaikan materi, karena dengan penggunaan media visual peserta didik lebih cepat memahami materi yang ditampilkan secara visual melalui PPT yang menarik dibandingkan dijelaskan secara lisan (Hidayat et al., 2025). Secara umum penerapan pembelajaran menggunakan media visual pada tahap ini sudah bisa diterapkan sesuai dengan pelatihan. Hanya saja, masih diperlukan adanya penyesuaian lebih lanjut agar dapat digunakan secara konsisten oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Hasil Monitoring dan Evaluasi

Untuk tahap ini dilaksanakan dengan tujuan untuk menilai dampak dari program pendampingan terhadap kondisi pembelajaran di MDTA Al-Mukhlisin. Kegiatan ini dilaksanakan melalui observasi lanjutan dari kelas perkelas dan dengan melakukan pengisian kuesioner kepada 12 tenaga pengajar, tujuannya adalah untuk memabandingkan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah pelaksanaan pendampngan. Dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 12 tenaga pengajar menyatakan dengan adanya media visual membantu mereka dalam penyampain materi pembelajaran, serta membantu peserta didik untuk lebih cepat memahami materi yang sedikit abstrak yang dapat divisualkan melalui gambar, slide, atau video. Salah satu pengajar juga menyatakan bahwa dengan penggunaan media visual kelas menjadi lebih interaktif dan hidup dibandingkan dengan metode ceramah yang seperti biasa. Akan tetapi dalam pengisian kuesioner juga ditemukan beberapa kendala yang masih dihadapi tenaga pengajar dalam penerapan media visual, di antaranya: (1) belum meratanya kemampuan guru dalam mengaplikasikan media visual, sehingga sebagian guru masih memerlukan waktu dan kreativitas ekstra dalam menyiapkan materi; serta (2) kondisi ruangan yang kadang kurang mendukung penggunaan media visual secara optimal. Dua responden lainnya menyatakan tidak menemukan kendala, karena persiapan materi telah dilakukan secara matang sebelum mengajar.

Perbandingan kondisi pembelajaran sebelum dan sesudah pendampingan, berdasarkan hasil observasi dan kuesioner, dapat dilihat pada

Tabel 1.

Tabel 1. Perbandingan Kondisi Pembelajaran Sebelum dan Setelah Pendampingan

Aspek yang diamati	Sebelum Pendampingan	Setelah Pendampingan
Kejenuhan peserta didik	Peserta didik merasakan kebosanan sehingga menyebabkan mereka bergurau dan berbicara sendiri	Peserta didik lebih cenderung memperhatikan, dan kejenuhan mulai menurun.
Tingkat keaktifan siswa	Jarang merespon dan tidak terlalu aktif bertanya	Lumayan Meningkat; seluruh tenaga pengajar (12/12) melaporkan siswa lebih aktif bertanya dan merespons
Partisipasi siswa dalam pembelajaran	Cenderung pasif, dan tidak terlalu aktif	Lebih partisipatif; tenaga pengajar menilai perlu media yang juga melibatkan siswa "bermain" bukan sekadar menonton
Kemampuan dan Kesiapan Tenaga Pengajar	Sebagian tenaga pengajar belum memahami tentang pembelajaran berbasis Media Visual	Meningkat, meski tenaga masih perlu waktu ekstra menyiapkan media dan alat penunjang masih terbatas

Dari hasil pendampingan tersebut menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis media visual dengan menggunakan PPT yang dibuat menggunakan Canva memberikan dampak yang positif kepada penurunan kejenuhan dalam proses pembelajaran peserta didik di MDTA Al-Mukhlisin. Hasil penelitian ini sesuai dengan pandangan bahwa rasa jenuh ketika proses pembelajaran berkaitan dengan kondisi kelelahan fisik dan mental dikarenakan alur pembelajaran yang monoton atau membosankan, sehingga penyampaian materi pembelajaran dengan menggunakan media visual sangat sesuai. Karena rasa bosan atau burnout akademik bisa mempengaruhi capaian belajar pada peserta didik, sehingga upaya pencegahan kejenuhan sejak dini penting dilakukan agar proses pembelajaran tetap berjalan secara efektif dan kondusif (Bimbingan et al., 2023). Di samping itu lingkungan belajar dan dukungan sosial juga berkontribusi terhadap tingkat akademik burnout siswa, dimana tenaga pengajar harus bisa membuat suasana belajar yang lebih hidup, sebagaimana

dilakukan dengan pembelajaran berbasis melalui media visual dalam program ini, berperan penting dalam menekan kejenuhan tersebut (Julia Agatha & Pamungkas, 2024). Pelaksanaan program ini sesuai dengan teori Difusi Inovasi Rogers, yang mana pada dasarnya berupaya mengatasi dua hambatan utama yang, yaitu *complexity* (kerumitan) dan *observability* (keterlihatan hasil) (Wildan et al., 2026). Pada aspek *complexity*, dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan PPT dan Poster menggunakan Canva berhasil menurunkan tingkat kerumitan yang sebelumnya dirasakan guru. Pada aspek *observability*, hasil monitoring menunjukkan bahwa manfaat inovasi ini dapat dilihat secara langsung oleh guru melalui perubahan nyata pada perilaku belajar peserta didik yaitu dari peningkatan fokus, keberanian untuk bertanya, dan berkurangnya keluhan rasa bosan atau jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Keterlihatan hasil inilah yang menurut Rogers berperan penting dalam mendorong keberlanjutan adopsi suatu inovasi (Wildan et al., 2026). Hasil ini dapat diterima karena guru dapat langsung merasakan dan menyaksikan dampak positif media visual terhadap siswa, potensi keberlanjutan penggunaan inovasi ini di MDTA Al-Mukhlisin menjadi lebih besar dibandingkan jika manfaatnya tidak dapat diamati secara nyata.

Pendekatan Participatory Action Research (PAR) yang digunakan dalam program ini turut berpartisipasi terhadap keberhasilan tersebut. Keterlibatan tenaga pengajar dari tahap identifikasi masalah hingga evaluasi memungkinkan program dirancang sesuai dengan kebutuhan mitra, yang sesuai dengan prinsip PAR yang menekankan partisipasi, aksi, dan riset secara terpadu (Syaifuddin, 2024). Kondisi tersebut tampak melalui saran-saran guru pada tahap evaluasi, seperti perlunya media yang lebih interaktif yang juga melibatkan partisipasi siswa, yang menunjukkan bahwa guru tidak hanya menjadi objek, tetapi juga menjadi pelaku utama yang turut merumuskan arah pengembangan program selanjutnya.

Hasil pengabdian ini memperkuat argumen bahwa kejenuhan belajar dapat ditekan melalui strategi pembelajaran yang variatif dan partisipatif (Sativa et al., 2022). Rasa bosan atau jenuh yang semula muncul akibat kegiatan pembelajaran yang monoton dan berpusat pada ceramah dapat diminimalkan

ketika peserta didik diberikan stimulus pembelajaran melalui media visual yang beragam, sehingga proses belajar tidak lagi terasa membosankan melainkan menjadi pengalaman yang lebih hidup dan bermakna. Kondisi tersebut menegaskan bahwa variasi metode dan media bukan sekadar pelengkap, melainkan suatu kebutuhan yang mendasar dalam menjaga motivasi belajar peserta didik. Dengan demikian, hasil pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa keberhasilan program pendampingan ini tidak hanya terletak pada perubahan yang teramati dalam jangka pendek, tetapi juga pada keberlanjutannya dalam jangka panjang, yang sangat bergantung pada sinergi antara kesiapan sumber daya manusia, ketersediaan sarana pendukung, dan komitmen berkelanjutan dari pihak madrasah maupun tim pelaksana pengabdian untuk terus mendampingi guru dalam mengembangkan kompetensi mereka di bidang media pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pendampingan inovasi pembelajaran berbasis media visual efektif dalam mengatasi permasalahan kejenuhan belajar peserta didik di MDTA Al-Mukhlisin. Melalui pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) yang dilaksanakan secara bertahap mulai dari observasi, wawancara, sosialisasi, pelatihan penggunaan Canva, pendampingan implementasi, hingga monitoring dan evaluasi guru berhasil dibekali kemampuan dalam merancang dan menerapkan media visual secara mandiri dalam proses pembelajaran. Dari hasil monitoring dan evaluasi menunjukkan bahwa seluruh guru menyatakan media visual sangat membantu dalam menyampaikan materi, disertai peningkatan antusiasme, keaktifan, dan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran. Program ini sejalan dengan teori Difusi Inovasi Rogers, di mana keberhasilan program ditentukan oleh menurunnya tingkat kerumitan (*complexity*) penggunaan media melalui pelatihan Canva yang mudah diaplikasikan, serta tingginya keterlihatan hasil (*observability*) berupa perubahan nyata pada perilaku belajar siswa yang bisa dirasakan langsung oleh tenaga pengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimbingan, J., Indonesia, K., Fitriyadi, S., & Suwanto, I. (2023). Pengaruh Burnout Akademik Terhadap. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(2012), 103–111.
- Fadilah, A., & Kanya, N. A. (2023). Pengertian Media , Tujuan , Fungsi , Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–16.
- Hanina, P., & Faiz, A. (2021). Upaya Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Peserta Didik di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. O. H. (2022). Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah The Use And Benefits Of The Canva Application As A Learning Medium At The Tsanawiyah Madrasah Level. *Pembelajaran Dan Matematika SIGMA (JPMS)*, 8(1), 75–80.
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar , Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas keberhasilan pembelajaran . Media pembelajaran y. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3, 190–198.
- Julia Agatha, P. A., & Pamungkas, H. P. (2024). Pengaruh Lingkungan Belajar dan Dukungan Sosial Terhadap Academic Burnout Siswa SMA AL-Islam Krian The Influence of the Learning Environment and Social Support on Academic Burnout of AL- ISLAM KRIAN High School Students. *Jurnal Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 15(2), 133–143.
- Maryam, D., Febiola, F., Agami, S. D., & Fawaida, U. (2020). Inovasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Media Audiovisual. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 43–50.
- Sativa, Y. A., Purwanto, J., & Purwokerto, U. M. (2022). Pengaruh konsentrasi belajar dan kejenuhan belajar terhadap prestasi belajar matematika. *MathEdu (Mathematic Education Juornal)*, 5(2), 11–14.
- Syaifuddin, A. (2024). Penelitian Tindakan Partisipatif Metode Par (Partisipatory Action Research) Tantangan Dan Peluang Dalam Pemberdayaan. *Ummu Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 19(02), 111–125.
- Wildan, D., Permana, D., Erika, R., & Yuliati, Q. (2026). Karakteristik Inovasi dan Strategi Inovasi : Implikasi bagi Pendidikan Islam. *Jurna Belaindika: Pembelajaran Dan Strategi Inovasi: Implikasi Bagi Pendidikan Islam*, 8(1), 1–12.