Journal of community empowerment and social transformation
Volume 1, Nomor 3, Agustus 2026, hal. 105-114

ISSN : 3125-1153 (elektronik)

Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital melalui Pelatihan Berbasis Canva

Ikhwanul Muslimin[1], Ilham[2*], Ririn Pratiwi[3], Junita Ulhusna[4], Muhammad Ikhsan Fauzi[5]

[1]Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
[2,4]Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
[3]Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia
[5]Pendidikan Geografi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

Penulis korespondensi : Ikhwanul Muslimin/Ilham/
E-mail : ilham.ummataram@gmail.com

Diterima: 16 Agustus 2026| Direvisi: 3 September 2026| Disetujui: 4 September 2026 |Online: 7 September 2026
© Penulis 2026

Abstrak
Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Salah satu platform yang dapat digunakan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran serta mengetahui respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode praktik, yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan secara langsung pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Canva untuk merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 18 guru, sedangkan evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang terdiri atas 10 pernyataan dengan skala Likert 1–5. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa respons peserta terhadap pelatihan berada pada kategori sangat baik, dengan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 dari 5,00. Nilai tertinggi terdapat pada aspek kebermanfaatan pelatihan dengan rata-rata 4,78, sedangkan aspek kemudahan penggunaan Canva memperoleh rata-rata 4,44. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengalaman praktis dan mendukung kesiapan guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dikembangkan melalui pendampingan berkelanjutan agar keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam pembelajaran dapat ditingkatkan secara optimal.

Kata kunci: Canva; media pembelajaran; kompetensi guru; teknologi digital; pelatihan.

Abstract
The use of digital technology in education requires teachers to have the ability to develop creative and engaging learning materials that meet students' needs. One platform that can be used to support these needs is Canva. This community service activity aims to enhance teachers' knowledge and skills in utilizing Canva as a learning tool and to gauge participants' responses to the training. The implementation method used is a hands-on approach, which gives participants the opportunity to directly apply their knowledge and skills in using Canva to design and produce digital learning materials. The activity was conducted through the presentation of materials, a demonstration of Canva's use, hands-on practice in creating learning materials, mentoring, and evaluation. A total of 18 teachers participated in the activity, and the evaluation was conducted using a questionnaire consisting of 10 statements on a 1–5 Likert scale. The evaluation results showed that participants' responses to the training fell into the "very good" category, with an overall average score of 4.60 out of 5.00. The highest score was in the aspect of the training's usefulness, with an average of 4.78, while the aspect of Canva's

ease of use received an average of 4.44. These results indicate that the training provided practical experience and supported teachers' readiness to utilize Canva for developing digital learning materials. Therefore, similar activities need to be developed through ongoing mentoring so that teachers' skills in integrating digital technology into learning can be optimally enhanced.

Keywords: Canva; educational media; teacher competencies; digital technology; training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang semakin luas terhadap penyelenggaraan pendidikan, terutama dalam cara guru menyampaikan materi dan peserta didik mengakses sumber belajar (Agustian and Salsabila 2021). Transformasi tersebut mendorong pemanfaatan teknologi sebagai bagian dari proses pembelajaran yang dapat memperluas akses terhadap informasi dan sumber belajar (Alfiandra et al. 2024). Integrasi teknologi dalam pendidikan juga memberikan peluang bagi guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik (Rahmawati and Atmojo 2021). Perubahan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak lagi sekadar menjadi alternatif, tetapi telah menjadi bagian dari perkembangan praktik pendidikan kontemporer (González-Fernández 2022). Pemanfaatan teknologi juga dapat mendukung pengembangan keterampilan pembelajaran abad ke-21, termasuk kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis (Arfani et al. 2023). Namun, keberadaan teknologi tidak secara otomatis meningkatkan kualitas pembelajaran karena efektivitasnya sangat bergantung pada cara teknologi tersebut dirancang dan digunakan dalam konteks pedagogis (Heine et al. 2023). Oleh karena itu, integrasi teknologi dalam pendidikan perlu disertai dengan kesiapan pendidik agar teknologi dapat digunakan secara tepat dan bermakna dalam proses pembelajaran (De la Calle et al. 2021).

Guru merupakan salah satu aktor utama yang menentukan keberhasilan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran (Agustian 2023). Perubahan lingkungan pendidikan berbasis digital menuntut guru memiliki kemampuan untuk memilih, menggunakan, dan mengembangkan teknologi sesuai dengan tujuan pembelajaran (Arifin et al. 2024). Kompetensi digital guru tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran (Redecker 2017). Kompetensi tersebut mencakup penggunaan sumber daya digital, komunikasi dan kolaborasi digital, pengembangan materi pembelajaran, serta pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses asesmen (Badjeber and Mailili 2020). Penguasaan kompetensi digital juga menjadi bagian penting dari pengembangan profesional guru karena teknologi pendidikan terus berkembang dan menghadirkan kebutuhan keterampilan baru (Vásquez et al. 2021). Guru yang memiliki kompetensi digital yang memadai akan memiliki peluang lebih besar untuk memilih teknologi yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Kusuma Wardani and Santosa 2022). Dengan demikian, penguatan kompetensi digital guru melalui kegiatan pengembangan profesional menjadi kebutuhan penting dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi (Choirina et al. 2022).

Salah satu bentuk kompetensi digital yang penting dikembangkan oleh guru adalah kemampuan dalam merancang dan memanfaatkan media pembelajaran digital (Elitasari 2022). Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan informasi secara lebih sistematis sekaligus memberikan variasi dalam penyajian materi kepada peserta didik (Saputra et al. 2022). Perkembangan teknologi digital memungkinkan media pembelajaran mengintegrasikan berbagai unsur seperti teks, gambar, audio, video, animasi, ilustrasi, dan infografis (Hidayati 2023). Penggunaan berbagai unsur visual tersebut dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami (Marhamah 2023). Dalam pembelajaran abad ke-21, media digital juga dapat menjadi sarana untuk mendukung kreativitas guru dalam mengembangkan bahan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Dwicahyani et al. 2024). Meskipun demikian, kemampuan menggunakan perangkat digital belum selalu diikuti dengan kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan relevan secara pedagogis (Triyono 2023). Oleh sebab itu, guru

membutuhkan kegiatan pelatihan yang memberikan pemahaman sekaligus pengalaman praktik dalam mengembangkan media pembelajaran digital (Atabek 2019).

Canva merupakan salah satu platform digital yang dapat digunakan untuk membantu guru mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran (Farhan and Risdianti 2021). Platform tersebut menyediakan berbagai templat, elemen visual, ilustrasi, teks, animasi, dan fitur desain yang dapat digunakan untuk menghasilkan materi pembelajaran (Ilham et al. 2025). Irsan et al. (2021) menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Resmini (2021)melalui kegiatan pelatihan kepada guru menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media untuk membuat bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. Putri and Jumardi (2023) juga menunjukkan bahwa Canva Education dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran digital melalui platform Belajar.id.

Berbagai penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat membantu guru meningkatkan keterampilan dalam menghasilkan media pembelajaran. Supriady et al. (2022) melaksanakan pelatihan penggunaan Canva kepada guru SMP di Kota Bandar Lampung untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat bahan ajar pembelajaran Bahasa Inggris. Muhafid et al. (2023) melaksanakan pelatihan Canva bagi guru SD Negeri 1 Purwogondo sebagai alternatif pengembangan media pembelajaran digital dalam konteks Merdeka Belajar. (Mahardika et al. (2021) menunjukkan bahwa melalui kegiatan pelatihan dan praktik, guru dapat menghasilkan poster, presentasi, dan video menggunakan Canva. Dewi et al. (2024) juga melaporkan bahwa pelatihan Canva for Education dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Selain itu, Tirtoni and Salsabillah (2024) menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat diarahkan pada pengembangan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Temuan penelitian terdahulu menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi yang cukup kuat untuk mendukung pengembangan kompetensi guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital. Penelitian Triyono (2023) menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang belum mengetahui Canva dan belum mampu memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembuatan media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan platform digital dengan kemampuan guru dalam memanfaatkannya untuk kebutuhan pembelajaran (Marenden et al. 2021). Kegiatan pelatihan menjadi salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mengurangi kesenjangan tersebut melalui pemberian pengetahuan, demonstrasi, praktik, dan pendampingan kepada guru Wahyuni et al. (2024). Pelatihan yang berorientasi pada praktik juga memungkinkan guru tidak hanya memahami fungsi Canva, tetapi secara langsung menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan mengajar (Renaldi et al. 2024). Anjarsari et al. (2025) menunjukkan bahwa sosialisasi penggunaan Canva kepada guru memperoleh respons positif karena guru menilai platform tersebut mudah digunakan untuk membuat bahan ajar yang menarik. (Anjarsari et al., 2025). Dengan demikian, pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva memiliki relevansi sebagai bentuk pengabdian yang dapat mendukung peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan koordinasi awal dengan mitra, yaitu SMPN 3 Batukliang, diketahui bahwa guru telah menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, tetapi pemanfaatan media digital yang variatif dan inovatif masih perlu ditingkatkan. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya penguatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Di sisi lain, ketersediaan perangkat pendukung seperti komputer, laptop, atau gawai serta akses internet menjadi potensi yang dapat menunjang pelaksanaan pelatihan. Oleh karena itu, pelatihan berbasis Canva dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan praktis guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran digital melalui kegiatan demonstrasi, praktik, dan pendampingan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas serta kompetensi profesional guru. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan tersebut mampu

memperkuat kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual; mengidentifikasi perkembangan kreativitas guru melalui pemanfaatan fitur-fitur Canva dalam proses produksi media ajar; serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Urgensi penelitian ini terletak pada masih rendahnya kompetensi digital guru madrasah, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran inovatif, serta kebutuhan mendesak akan pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi karakteristik peserta didik generasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman komprehensif mengenai peran pelatihan Canva dalam mengatasi persoalan pembelajaran di madrasah sekaligus menjadi rujukan bagi penyelenggaraan pelatihan berbasis teknologi digital di lingkungan pendidikan.

METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah konsep pendampingan dan pelatihan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi canva yang meliputi metode ceramah, diskusi dan tanya jawab serta simulasi/praketk. Peserta kegiatan pengabdian ini ada guru-guru SMPN 3 BATUKLIANG, kecamatan Batukliang kabupaten Lombok Tengah, yang berjumlah 18 Orang. Peserta selain diberikan pemahaman tentang materi dan konsep dasar juga dilibatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran mengunakan canva. Hal ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyumbangkan pikiran, pendapat dan pengalamannya. Secara rinci, metode yang digunakan adalah metode praktik. Metode Praktik adalah cara dalam pelatihan yang dilakukan dimana peserta pelatihan melakukan praktek yang sesuai dengan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari tim atau dari sumber lainnya. Metode praktik digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta dalam menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama pelatihan secara langsung. Pada kegiatan pelatihan berbasis Canva, peserta diarahkan untuk mempraktikkan penggunaan fitur-fitur Canva dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Proses praktik dilaksanakan secara bertahap dengan didampingi oleh tim pelaksana, mulai dari pengenalan fitur dasar, pemilihan templat, pengaturan elemen desain, hingga penyusunan media pembelajaran yang siap digunakan. Melalui metode ini, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman secara teoritis, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam memanfaatkan Canva sebagai sarana pendukung pembelajaran. Adapun tahap pelaksanaan pelatihan ini meliputi.



Gambar 1. Tahap Kegiatan Pengabdian.

1. Persiapan. Kegiatan yang dilakukan adalah meminta ijin kepada pihak sekolah untuk diadakannya pelatihan di SMPN 3 BATUKLIANG. Tahap persiapan dan analisa kebutuhan yang dilakukan oleh tim untuk mengetahui kebutuhan pelatihan untuk guru, di SMPN 3 BATUKLIANG beretong kekuatan sinyal internet serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti komputer/ laptop/ gawai. Selain itu, dalam tahap ini adanya tahapan rancangan kegiatan pelatihan berupa penentuan tema materi, persiapan narasumber, penyusunan materi, persiapan pelatihan hingga pembagian tugas di lapangan.
2. Pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan, terlebih dahulu dipaparkan materi singkat mengenai platform Canva agar peserta memiliki sudut pandang yang sama terkait pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur yang ada di Canva, manfaat hingga kelebihan dan kelemahan platform tersebut. Selanjutnya, dilakukannya pelatihan dan pembimbingan dalam mengakses platform Canva dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, serta akan adanya presentasi singkat dari hasil praktik bersama.
3. Evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk google form untuk memperoleh gambaran terkait pemahaman peserta mengenai materi yang diberikan serta dampak positif yang diterima selama pelatihan. Hasil dari kuesioner dianalisis menggunakan

statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran bagaimana proses persiapan, pelaksanaan hingga kritik saran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. **Persiapan**

Sebagai tahap awal dalam persiapan kegiatan pengabdian, tim PLP II KKN DIK melakukan koordinasi internal untuk merancang program secara sistematis. Dalam tahap ini, tim membahas tema kegiatan, membentuk tim menyusun jadwal, menentukan sumber pendanaan, serta menyiapkan pelaksanaan program. Setelah itu, dilakukan observasi langsung ke lokasi untuk memastikan kesiapan tempat dan kondisi lingkungan. Berdasarkan hasil observasi, tim bersama pihak mitra sepakat untuk menggunakan salah satu ruang lab komputer yang dinilai paling sesuai untuk mendukung kelancaran kegiatan. Setelah persiapan awal selesai, berbagai langkah lanjutan dilakukan. Tim mengadakan koordinasi dengan mitra untuk menyamakan persepsi dan menentukan waktu serta jumlah guru yang akan terlibat, yaitu pada hari Senin, 8 Agustus 2026, mulai pukul 09.00 hingga selesai. Selanjutnya, bahan pelatihan disusun agar materi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta. Untuk meningkatkan partisipasi, informasi mengenai kegiatan ini disebarkan melalui grup WhatsApp sekolah. Selain itu, persiapan alat dan bahan, seperti laptop, LCD proyektor, telah dipastikan tersedia sehari sebelum kegiatan berlangsung

2. **Pelaksanaan**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertempat di ruangan lab komputer SMPN 3 BATUKLIANG. Peserta yang hadir berjumlah 17 orang yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru SMPN 3 BATUKLIANG . Pelatihan Canva yang diawali oleh bridging materi terkait pentingnya desain pembelajaran, disampaikan oleh narasumber Mahasiswa Supardi. Tujuan pemaparan materi ini adalah untuk membuka pemahaman bersama bahwa desain pembelajaran bukan sekedar langkah formal dalam proses pembelajaran, namun merupakan fondasi dasar untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran karena mempengaruhi motivasi, partisipasi dan juga hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam materi yang dibawakan oleh narasumber pertama, pentingnya mengkombinasikan pembuatan media ajar dengan teknologi di jaman sekarang untuk memaksimalkan literasi teknologi yang berimplikasi pada pemanfaatan aplikasi-aplikasi pembelajaran digital, salah satunya adalah Canva.



Gambar 2. Pemaparan Materi Canva oleh Narasumber.

Gambar 2 menjelaskan bahwa para guru peserta pelatihan memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana untuk merancang media pembelajaran inovatif. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar guru masih terbiasa menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan sederhana contohnya seperti: Papan tulis, buku teks, dan LKS. Namun, setelah mendapatkan materi, mereka mulai memahami berbagai fitur yang tersedia dalam Canva, antara lain penggunaan template, elemen grafis, tipografi, serta integrasi gambar dan video. Melalui demonstrasi langsung yang disampaikan, guru dapat mengamati tahapan pembuatan desain, mulai dari proses registrasi akun hingga penyimpanan hasil karya. Hal ini memberikan dampak positif berupa peningkatan kepercayaan diri guru dalam mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis digital secara mandiri.

Lebih lanjut, pelatihan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kreativitas guru. Para peserta tidak hanya memanfaatkan template bawaan yang telah tersedia, tetapi juga melakukan modifikasi desain sesuai dengan kebutuhan materi ajar serta karakteristik peserta didik. Beberapa guru bahkan mampu menghasilkan karya berupa poster, presentasi interaktif, hingga infografis yang menarik dan relevan dengan pembelajaran. Respon positif tercermin dari antusiasme peserta dalam sesi diskusi dan tanya jawab, di mana mereka saling berbagi ide, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi selama proses mendesain. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dalam bidang digital, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi dan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan bermakna.



Gambar 3. Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva.

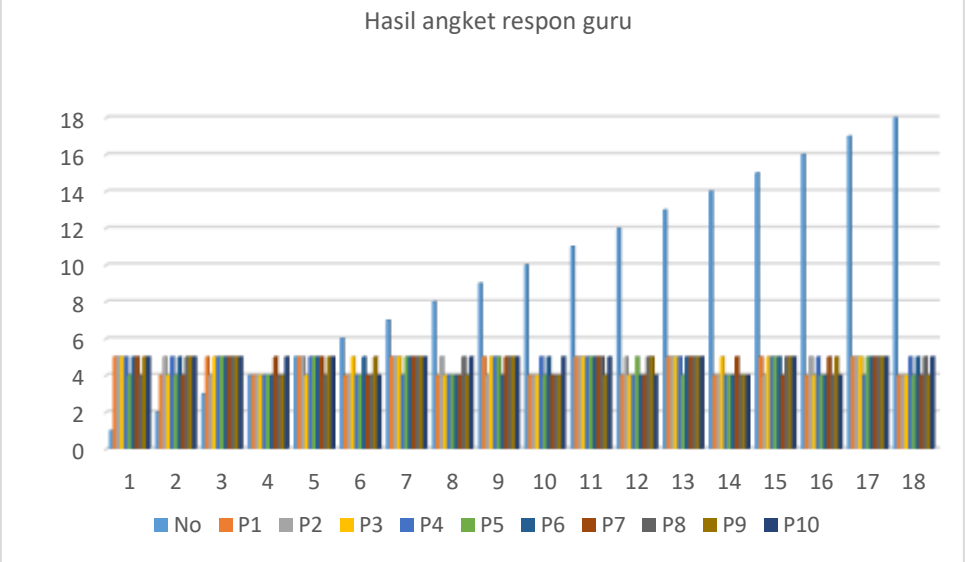
Berdasarkan Gambar 3 pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang diikuti oleh guru sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan hands-on training, sehingga peserta tidak hanya memperoleh penjelasan secara konseptual, tetapi juga diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam merancang media pembelajaran digital. Fasilitator berperan aktif dalam memberikan bimbingan teknis, mulai dari pemanfaatan template, pengaturan tipografi, pemilihan elemen grafis, hingga pengintegrasian gambar dan video. Pendampingan tersebut berfungsi untuk mengasah keterampilan praktis guru dalam mengoptimalkan teknologi digital sebagai sarana inovasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak semata-mata menambah wawasan teoretis, tetapi juga menekankan pada penguasaan keterampilan aplikatif yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendampigan dalam peroseses pebuatan media pembelajaran menunjukkan adanya langkah strategis dalam upaya meningkatkan kompetensi guru agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Pelatihan penggunaan Canva memiliki keterkaitan yang erat dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan aspek kreativitas, inovasi, serta integrasi media digital dalam proses pembelajaran. Melalui pendampingan yang berkesinambungan, guru didorong untuk mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya kerja sama antara fasilitator dan guru sebagai bentuk strategi pengembangan profesionalisme pendidik. Oleh karena itu, tidak hanya merekam proses pelatihan, tetapi juga merepresentasikan praktik nyata dalam penguatan kompetensi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi Digital.

3. **Evaluasi**

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva selesai dilaksanakan, PLP II KKN DIK melakukan evaluasi dengan membagikan lembar angket kepada para peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Melalui hasil evaluasi, tim dapat menilai efektivitas kegiatan serta mengukur keberhasilan peserta dalam menguasai materi yang telah disampaikan. Indikator evaluasi yang digunakan mencakup

pemahaman konsep media pembelajaran digital, kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva, kreativitas dalam merancang konten pembelajaran, relevansi media dengan kurikulum, keterampilan mengintegrasikan Canva dalam proses pembelajaran, tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan profesionalisme guru. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam aspek keterampilan teknis, kreativitas, serta kepercayaan diri untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran.



Gambar 4. Hasil angket Respon Guru.

Gambar 4 menjelaskan hasil evaluasi terhadap 18 guru peserta pelatihan media pembelajaran berbasis Canva, terlihat bahwa respons peserta terhadap seluruh indikator berada pada rentang skor 4–5, yang menunjukkan kecenderungan penilaian positif. Dari 10 indikator yang dievaluasi, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 dari skala maksimum 5,00, sehingga respons peserta dapat dikategorikan sangat baik. Nilai rata-rata tertinggi terdapat pada indikator P10 sebesar 4,78, yang menunjukkan bahwa peserta menilai kegiatan pelatihan memberikan manfaat terhadap peningkatan keterampilan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, indikator P6 dan P9 memperoleh nilai rata-rata masing-masing sebesar 4,67, yang mengindikasikan bahwa Canva dinilai mampu membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keinginan peserta untuk menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan media pembelajaran berbasis Canva memperoleh penerimaan yang sangat baik dari para peserta. Meskipun indikator P5 memperoleh nilai rata-rata paling rendah, yaitu 4,44, skor tersebut tetap berada dalam kategori sangat baik dan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta dapat menerima Canva sebagai platform yang relatif mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Tingginya respons pada aspek pemahaman materi, praktik penggunaan aplikasi, peningkatan kepercayaan diri, dan manfaat pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan yang dilaksanakan tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai fitur Canva, tetapi juga memberikan pengalaman praktis bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dipandang sebagai salah satu bentuk kegiatan pengembangan kompetensi yang berpotensi mendukung peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan relevan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan evaluasi kegiatan, pelatihan media pembelajaran berbasis Canva yang diikuti oleh 18 guru memperoleh respons yang sangat positif. Hasil evaluasi terhadap 10 indikator menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,60 dari skala 5,00, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan mampu memberikan pemahaman dan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media untuk mengembangkan bahan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, pelatihan juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital serta mendorong keinginan untuk mengimplementasikan Canva dalam kegiatan pembelajaran.

Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru tidak berhenti pada tahap penguasaan fitur dasar Canva, tetapi terus mengembangkan keterampilan melalui praktik dan eksplorasi berbagai fitur yang tersedia untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual. Kegiatan pelatihan berikutnya juga perlu dilengkapi dengan pendampingan secara berkelanjutan, sehingga guru memperoleh kesempatan untuk mengembangkan, menerapkan, dan mengevaluasi media yang telah dibuat dalam pembelajaran nyata. Selain itu, pelatihan lanjutan dapat diarahkan pada integrasi Canva dengan berbagai platform pembelajaran digital serta pengembangan media yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan Canva diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga mendukung terciptanya proses pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih terutama ditujukan kepada pemberi dana pengabdian atau donatur. Ucapan terimakasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada program PLP II KKN DIK UMMat yang telah memberikan dukungan penuh baik dalam bentuk pendanaan maupun fasilitasi sehingga kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMPN 3 BATUKLIANG dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, wakil kepala sekolah, serta seluruh guru SMPN 3 BATUKLIANG yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kerja sama yang optimal selama pelaksanaan kegiatan. Tanpa dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat sebagaimana yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Agustian, M. 2023. "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui In House Training (IHT) Pada Sekolah Binaan Di SMP Negeri 9 Palangka Raya." *Pedagogik: Jurnal Pendidikan* 18(1):106–15. doi:10.33084/pedagogik.v18i1.4890.

Agustian, Niar, and Unik Hanifah Salsabila. 2021. "Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran." *ISLAMIKA* 3(1):123–33. doi:10.36088/islamika.v3i1.1047.

Alfiandra, F. Alfaraby, T. Apriliani, Maimunah, W. Rianti, and Y. A. Nopianur. 2024. "Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru Di SMP Negeri 1 Indralaya." *Jurnal Pengabdian West Science*. doi:10.58812/jpws.v3i01.402.

Anjarsari, D., S. C. Puspita, Q. A. Munasiroh, and Supriyanto. 2025. "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru Sekolah Dasar." *Masyarakat: Jurnal Pengabdian* 2(1):106–13. doi:10.58740/m-jp.v2i1.363.

Arfani, A. L., A. Y. Putra, A. E. W. A. Prasetyo, I. D. Wijayanti, and A. Ekantini. 2023. "Workshop Pelatihan Bahan Ajar Interaktif Dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Aplikasi Canva." *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*. doi:10.62411/ja.v6i3.1441.

Arifin, A. H., W. R. Pratiwi, A. Andriyansah, and Z. Sultan. 2024. "Peningkatan Kreativitas Guru Paud

Di Kota Tangerang Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva." *Journal Of Human and Education (JAHE)*. doi:10.31004/jh.v4i1.571.

Atabek, O. 2019. "Challenges in Integrating Technology into Education." *Turkish Online Journal of Educational Technology* 18(3):1–11.

Badjeber, R., and W. H. Mailili. 2020. "Pengembangan Karya Inovatif Bentuk Alat Peraga Untuk Meningkatkan Profesionalisme Kelompok Kerja." *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 3(1):73–79.

Choirina, P., M. Rohman, B. C. Tjiptady, P. P. Darajat, A. Fadliana, and F. Wahyudi. 2022. "Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang." *I-Com: Indonesian Community Journal* 2(1):8–16.

Dewi, R. S. I., W. Widiyanti, L. A. Chisbiyah, S. R. Kusumaningrum, M. I. Effendi, A. I. Nurlaili, R. Anjarwati, M. Herawati, A. Annisa, and W. Fransisca. 2024. "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva for Education Dalam Modul Ajar Berbasis Problem Based Learning Bagi Guru Di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang." *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara* 8(3):843–56. doi:10.29407/ja.v8i3.23638.

Dwicahyani, Alfin, Arif Kiyat Bhaktiyana, Didi Suhendra, Krisantus Pius Usifa, and Neni Wahyuningtyas. 2024. "Penggunaan Aplikasi Canva Pada Guru Sekolah Dasar Sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran Yang Kreatif." *Journal of Innovation and Teacher Professionalism* 2(2):218–25. doi:10.17977/um084v2i22024p218-225.

Elitasari, H. T. 2022. "Kontribusi Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21." *Jurnal Basicedu*. doi:10.31004/basicedu.v6i6.4120.

Farhan, F. S., and E. Risdianti. 2021. "Pengaruh Pemberian Metode Pembelajaran Secara Konvensional Dan Secara Preferensi Sensori Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Muhammadiyah Jakarta." *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. doi:10.33487/edumaspul.v5i1.636.

González-Fernández, A. 2022. "Digital Teaching Competence: A Systematic Review." *Sustainability* 14(11):6428. doi:10.3390/su14116428.

Heine, Sandra, Matthias Krepf, and Johannes König. 2023. "Digital Resources as an Aspect of Teacher Professional Digital Competence: One Term, Different Definitions - a Systematic Review." *Education and Information Technologies* 28(4):3711–38. doi:10.1007/s10639-022-11321-z.

Hidayati, R. 2023. "Utilization of the Canva Application for Elementary School Learning Media." *Journal International Inspire Education Technology* 2(1):44–52. doi:10.55849/jiiet.v2i1.219.

Ilham, S. Agrippina, A. Yusuf, I. Atriyana, and R. Rahmaniah. 2025. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Guru Di Boarding School Mu'allimin Muhammadiyah Lombok Barat." 9(2):997–1010.

Irsan, I., A. L. N. G, A. Pertiwi, and F. R. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva." *Jurnal Abdidas*. doi:10.31004/abdidas.v2i6.498.

Kusuma Wardani, T. A. A., and I. Santosa. 2022. "Digital Competence of Educators (DigCompEdu): Level of Digital Competence of English Pre-Service Teacher in Indonesia." *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan* 6(4). doi:10.58258/jisip.v6i4.3716.

De la Calle, A. M., A. Pacheco-Costa, M. Á. Gómez-Ruiz, and F. Guzmán-Simón. 2021. "Understanding Teacher Digital Competence in the Framework of Social Sustainability: A Systematic Review." *Sustainability* 13(23):13283. doi:10.3390/su132313283.

Mahardika, A. I., N. Wiranda, and M. Pramita. 2021. "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring." *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*. doi:10.29303/jppm.v4i3.2817.

Marenden, V., W. Tambunan, and M. Limbong. 2021. "Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu SDM Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal." *Jurnal Manajemen Pendidikan*. doi:10.33541/jmp.v10i2.3270.

Marhamah, M. 2023. "Can CANVA Application Be as a English Learning Media?" *International Journal*

of Language Pedagogy 3(1):21–24. doi:10.24036/ijolp.v3i1.21.

Muhafid, E. A., N. M. Solihah, W. Rahmawati, H. N. Azizah, H. Niswah, and A. N. Rakhmat. 2023. "Pelatihan Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar Untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo." *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3(3). doi:10.37478/abdika.v3i3.3092.

Putri, I., and J. Jumardi. 2023. "Utilization of the Canva Application on the Belajar.Id Site as a Learning Media at SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 10(4). doi:10.21831/jitp.v10i4.63299.

Rahmawati, F., and I. R. W. Atmojo. 2021. "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA." *Jurnal Basicedu* 5(6):6271–79. doi:10.31004/basicedu.v5i6.1717.

Redecker, Christine. 2017. *European Framework for the Digital Competence of Educators: DigCompEdu*. Publications Office of the European Union.

Renaldi, D., E. Edy, A. Pataropura, M. Subhana, E. Edison, A. F. Handoko, R. Ferdianto, and M. L. F. Korompis. 2024. "Implementasi Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru Sekolah." *Abdi Dharma* 4(1):53–62. doi:10.31253/ad.v4i1.2783.

Resmini, S., I. Satriani, and M. Rafi. 2021. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris." *Abdimas Siliwangi* 4(2):335–43. doi:10.22460/as.v4i2p335-343.

Saputra, A. G., T. Rahmawati, B. Andrew, and Y. Amri. 2022. "Using Canva Application for Elementary School Learning Media." *Scientechno: Journal of Science and Technology* 1(1). doi:10.55849/scientechno.v1i1.4.

Supriady, D., L. Sholihah, and Y. S. Adani. 2022. "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Bagi Guru SMP Di Kota Bandar Lampung." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan* 6(3):148–51. doi:10.23960/jss.v6i3.372.

Tirtoni, F., and E. Salsabillah. 2024. "Training Teachers to Create Interactive Media Using Canva." *Indonesian Journal of Cultural and Community Development* 16(1). doi:10.21070/ijccd.v16i1.1196.

Triyono, T. 2023. "Overview of Teachers' Knowledge about Canva's Innovative Learning Media." *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9(1):55–57. doi:10.33084/tunas.v9i1.6403.

Vásquez, M. S., R. Roig-Vila, and M. Peñafiel. 2021. "Teacher's Digital Competencies: A Systematic Review in the Latin-American Context." *International Journal on Advanced Science, Engineering and Information Technology* 11(6):2495–2502. doi:10.18517/ijaseit.11.6.12542.

Wahyuni, M. S., F. Arwadi, A. Zaki, and Irwan. 2024. "Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat* 3(2). doi:10.35580/jhp2m.v3i2.5044.