

Peningkatan Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Media Pembelajaran melalui Pelatihan Canva

Yani Sri Mulyani^{1*}, Rizki Akbar Firdaus Rustiman², Aditia³, Rivana Pebriyanti⁴, Devita Izhal Shafira⁵, Izma Milien⁶, Olipia⁷

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika, Indonesia

*Email Korespondensi: yani.ymn@bsi.ac.id

How to cite: Mulyani, Y. S., Rustiman, R. A. F., Aditia, Pebriyanti, R., Shafira, D. I., Milien, I., & Olipia. (2026). Peningkatan Keterampilan Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Media Pembelajaran melalui Pelatihan Canva. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat IPTEKS*, 3(4), 332-341. <https://doi.org/10.71094/jppmi.v3i4.461>

Received: 23-08-2026

Revised: 02-09-2026

Accepted: 21-09-2026

Published: 25-09-2026



Copyright © 2026, The Author(s). This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International.

Abstract: This community service activity aimed to provide elementary school teachers with practical experience in using Canva to develop engaging, structured, and learning-oriented instructional media. The training was conducted on August 12, 2026, through needs identification, platform introduction, demonstration, practice, and design refinement. The materials covered templates and design elements as well as the creation of presentations, posters, infographics, worksheets/LKPD, flashcards, and other learning media. Evaluation of 15 participants using 10 indicators showed an increase in the average achievement from 75% in the pretest to 90% in the posttest, representing a 15-percentage-point gain. The largest increase occurred in participants' understanding of how to share a design for collaborative editing, with a 32-percentage-point gain. The findings indicate that practice-based training can improve teachers' measured understanding and perceived ability to use Canva for learning needs. However, systematic assessment of product quality was not conducted, so follow-up activities are needed to examine the sustainability of participants' skills.

Keywords: canva, elementary school teachers, learning media, training, digital competence.

Abstrak: Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengalaman praktis kepada guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pengenalan platform, demonstrasi, praktik, dan penyesuaian desain. Materi mencakup penggunaan template dan elemen desain serta pembuatan presentasi, poster, infografis, LKPD, flashcard, dan media pembelajaran lainnya. Hasil evaluasi terhadap 15 peserta melalui 10 indikator menunjukkan peningkatan rata-rata capaian dari 75% pada pretest menjadi 90% pada posttest, atau naik 15 poin persentase. Kenaikan terbesar terdapat pada pemahaman mengenai fitur berbagi desain untuk diedit bersama, yaitu 32 poin persentase. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu meningkatkan capaian pemahaman dan persepsi kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva untuk kebutuhan pembelajaran. Namun, evaluasi kualitas produk secara sistematis belum dilakukan, sehingga kegiatan lanjutan diperlukan untuk menilai keberlanjutan keterampilan peserta.

Kata Kunci: canva, guru sekolah dasar, media pembelajaran, pelatihan, kompetensi digital.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk memperkaya proses pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih visual dan komunikatif. Pada jenjang sekolah dasar, penyajian materi perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang membutuhkan representasi visual, contoh konkret, serta penyajian yang mudah dipahami. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung pembelajaran yang menarik dan bermakna. Kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital juga merupakan bagian penting dari kompetensi profesional dan pengembangan profesional yang berkelanjutan (Caena & Redecker, 2019; Agustiyan et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, kebutuhan tersebut perlu disertai dengan pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran. Materi harus disiapkan dalam waktu yang terbatas, presentasi perlu dibuat agar tidak monoton, dan kegiatan sekolah dapat membutuhkan poster, worksheet, atau LKPD. Pemanfaatan media digital yang visual dapat membantu guru menyediakan bahan pembelajaran yang lebih bervariasi dan kontekstual (Nurhayati et al., 2022; Suryana et al., 2022).

Temuan penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa masih terdapat guru yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran, sehingga pelatihan yang bersifat praktis dan kontekstual masih diperlukan. Pelatihan berbasis Canva melalui In-House Training juga dilaporkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran digital (Dermawanto, 2023; Cahyani et al., 2024).

Kebutuhan tersebut menunjukkan bahwa guru memerlukan alat bantu yang relatif mudah digunakan dan dapat menghasilkan berbagai jenis media tanpa proses desain yang terlalu kompleks. Canva diperkenalkan sebagai platform desain dengan template dan fitur visual yang dapat dimanfaatkan untuk presentasi, poster, infografis, worksheet, LKPD, video, dan media pembelajaran lainnya. Sejumlah studi menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengembangkan bahan ajar dan media pembelajaran digital (Pelangi, 2020; Rahmatullah et al., 2020).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menuntut guru memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Canva menyediakan berbagai template dan fitur visual yang relatif mudah digunakan oleh pendidik. Pelatihan penggunaan Canva juga dapat membantu guru mengembangkan kemampuan dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif (Nurhayati et al., 2022; Tirtoni & Salsabillah, 2024).

Dalam konteks pendidikan dasar, peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi semakin penting karena guru tidak hanya dituntut mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran. Pendampingan yang memadukan pengenalan teknologi, praktik, dan evaluasi relevan untuk membantu guru mengembangkan kompetensi digital secara bertahap (Caena & Redecker, 2019; Pajrini et al., 2025).

Pemanfaatan Canva dalam konteks guru memiliki ruang yang lebih luas daripada sekadar membuat bahan presentasi. Guru dapat mengembangkan berbagai media visual sesuai kebutuhan pembelajaran dan komunikasi sekolah. Keragaman produk tersebut sejalan dengan hasil kegiatan pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar yang menunjukkan bahwa platform ini dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi (Pasa et al., 2024; Dwicahyani et al., 2024).

Atas dasar kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pelatihan Canva dan sharing session. Kegiatan tidak diarahkan agar guru menjadi desainer profesional, melainkan agar guru mampu menggunakan Canva secara fungsional sesuai kebutuhan pembelajaran. Alur kerja yang diperkenalkan meliputi pemilihan kebutuhan, pencarian template, pemilihan template, pengeditan isi, penyesuaian warna dan huruf, hingga penyelesaian desain. Pendekatan pelatihan berbasis praktik dan

pendampingan sejalan dengan pengembangan kompetensi digital guru (Andianti et al., 2026; Muhiom et al., 2026).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan praktis kepada guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu pengembangan media pembelajaran yang menarik, visual, dan mudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Tujuan tersebut selaras dengan kebutuhan pengembangan kompetensi digital guru yang menekankan penggunaan teknologi secara bermakna dalam praktik pendidikan (Caena & Redecker, 2019).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dalam bentuk pelatihan Canva dan sharing session dengan sasaran guru sekolah dasar. Berdasarkan bahan kegiatan, pelatihan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 dengan materi utama "Pengenalan Canva untuk Guru SD: Membuat Media Pembelajaran Menjadi Lebih Menarik dan Mudah".

Pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan berbasis praktik yang disusun secara bertahap. Tahap awal diarahkan pada identifikasi kebutuhan guru dalam menyiapkan bahan ajar dan media komunikasi visual, seperti presentasi, poster, lembar kerja peserta didik (LKPD), serta materi visual lainnya. Selanjutnya, peserta memperoleh pengenalan mengenai antarmuka Canva dan fungsi dasar editor, diikuti oleh demonstrasi penggunaan template serta elemen desain. Peserta kemudian melakukan praktik secara mandiri maupun dengan pendampingan untuk menghasilkan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Tahap akhir berupa penyesuaian desain, terutama pada isi, warna, tipografi, dan elemen visual agar produk yang dihasilkan selaras dengan tujuan pembelajaran.

Metode Pengabdian:

Tabel 1. Tahapan pelaksanaan pelatihan Canva

Tahap	Kegiatan	Output
1. Identifikasi kebutuhan	Mengidentifikasi kebutuhan guru terhadap Peta kebutuhan media pembelajaran dan komunikasi visual.	
2. Pengenalan Canva	Mengenalkan platform, template, elemen, teks, Pemahaman fitur dasar dan editor.	
3. Demonstrasi	Memperagakan alur pembuatan media menggunakan template.	Contoh media
4. Praktik	Peserta mencoba membuat media sesuai Draft media pembelajaran kebutuhan.	
5. Penyesuaian	Mengedit isi, warna, huruf, dan elemen agar Media yang siap digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.	

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pelatihan diikuti oleh 15 guru sekolah dasar. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest yang memuat 10 indikator tentang pemahaman fungsi Canva, penggunaan fitur dasar, prinsip desain visual, pengembangan media pembelajaran, dan keyakinan peserta dalam menggunakan Canva. Rata-rata capaian meningkat dari 75% pada pretest menjadi 90% pada posttest, atau bertambah 15 poin persentase. Kenaikan terbesar ditemukan pada indikator kemampuan membagikan desain Canva untuk diedit bersama, dari 60% menjadi 92% (32 poin persentase). Sebaliknya, kenaikan terendah

terdapat pada kemampuan mengidentifikasi kendala dalam pembuatan media digital, yaitu dari 80% menjadi 88% (8 poin persentase). Rincian hasil evaluasi disajikan pada Tabel 2.

Pembahasan

Pelaksanaan pelatihan diawali dengan pemetaan kebutuhan yang dekat dengan aktivitas profesional guru. Peserta diajak mengidentifikasi jenis media yang mereka perlukan, antara lain bahan presentasi, poster kegiatan, worksheet atau LKPD, serta materi pembelajaran berbasis visual. Dengan cara ini, pengenalan teknologi ditempatkan dalam konteks pekerjaan yang nyata, sehingga fitur Canva tidak dipelajari secara terpisah dari tujuan penggunaannya. Pendekatan yang menghubungkan pelatihan dengan kebutuhan praktis guru juga ditemukan pada kegiatan pengembangan kompetensi menggunakan Canva (Dermawanto, 2023; Pasa et al., 2024).

Pada sesi pengenalan, Canva diperkenalkan sebagai perangkat desain yang menyediakan template, elemen visual, teks, dan berbagai fasilitas penyuntingan. Penggunaan template diarahkan sebagai sarana untuk mempercepat proses awal desain, bukan sebagai produk yang harus digunakan tanpa perubahan. Pola ini memberi ruang bagi guru untuk menyesuaikan tampilan dengan materi, karakteristik peserta didik, dan tujuan pembelajaran. Temuan tersebut sejalan dengan berbagai kajian yang melaporkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran visual dan audiovisual (Pelangi, 2020; Rahmatullah et al., 2020; Tirtoni & Salsabillah, 2024).

Produk yang diperkenalkan dalam kegiatan tidak dibatasi pada satu jenis media. Peserta melihat contoh presentasi, poster, infografis, worksheet, LKPD, sertifikat, undangan, jadwal, video, flashcard, dan media pembelajaran lainnya. Keragaman tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pembelajaran sekaligus kebutuhan komunikasi dan administrasi sekolah. Fleksibilitas penggunaan tersebut sejalan dengan laporan kegiatan pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar (Pasa et al., 2024; Agustiyani et al., 2024).

Pada sesi praktik, peserta mencoba alur kerja pembuatan media mulai dari memilih template, memasukkan materi, mengatur tata letak, hingga melakukan penyuntingan. Peserta diarahkan untuk memperlakukan template sebagai kerangka awal yang masih perlu disesuaikan. Warna, jenis dan ukuran huruf, gambar, serta elemen yang kurang relevan dapat diubah atau dihilangkan agar pesan pembelajaran tetap menjadi fokus utama. Pembelajaran melalui pengalaman menghasilkan produk secara langsung juga digunakan dalam berbagai program pendampingan Canva bagi guru (Mahardika et al., 2021; Nurhayati et al., 2022).

Praktik berbasis tugas nyata memberikan kesempatan kepada guru untuk menghubungkan fungsi teknologi dengan kebutuhan profesionalnya. Proses tersebut lebih relevan dibandingkan dengan pengenalan fitur secara teoretis karena peserta langsung menghadapi keputusan desain dan penyusunan materi. Dalam perspektif kompetensi digital, penguasaan teknologi pendidik perlu dikembangkan melalui pengalaman penggunaan yang terkait dengan praktik pedagogis dan dilakukan secara berkelanjutan (Caena & Redecker, 2019; Andianti et al., 2026).

Contoh produk yang digunakan selama pelatihan mencakup poster edukasi, worksheet, flashcard, presentasi, dan infografis. Penekanan materi bukan pada banyaknya elemen visual yang digunakan, melainkan pada fungsi visual dalam membantu mengorganisasi dan menyampaikan informasi. Penggunaan Canva untuk mengembangkan media seperti video dan flashcard juga telah dilaporkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021; Dine Trio Ratnasari et al., 2025).

Pemilihan elemen visual perlu mempertimbangkan keterbacaan, fokus informasi, dan kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran. Karena itu, desain yang menarik tidak otomatis menjadi media yang efektif apabila unsur visual justru mengganggu pesan utama. Kajian mengenai Canva pada jenjang sekolah dasar menunjukkan bahwa manfaat media berkaitan dengan kesesuaian rancangan

dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik peserta didik (Agustiyani et al., 2024; Susanti et al., 2025).

Dari sisi pemberdayaan, kegiatan ini menjelaskan bahwa pelatihan teknologi akan lebih bermakna ketika peserta menghasilkan sesuatu yang dapat dikaitkan dengan tugas sehari-hari. Kombinasi penjelasan, demonstrasi, praktik, dan pendampingan memberi ruang bagi peserta untuk mencoba sekaligus memperbaiki hasil desain. Pola pelatihan semacam ini juga digunakan pada sejumlah kegiatan pengabdian yang bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva (Cahyani et al., 2024; Pajrini et al., 2025; Wijayanti et al., 2025).

Secara konseptual, Canva dalam kegiatan ini diposisikan sebagai alat pendukung, sedangkan keputusan mengenai isi, tujuan, dan strategi penyampaian tetap berada pada guru. Oleh sebab itu, keberhasilan pemanfaatan teknologi tidak hanya ditentukan oleh kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan mengintegrasikannya dengan kebutuhan pedagogis. Pandangan tersebut sejalan dengan kerangka kompetensi digital pendidik yang menempatkan penggunaan teknologi untuk mendukung praktik pendidikan sebagai bagian dari kompetensi profesional (Caena & Redecker, 2019).

Hasil Evaluasi Pretest dan Posttest

Evaluasi dilakukan terhadap 15 peserta melalui pretest sebelum pelatihan dan posttest setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Instrumen memuat 10 indikator yang merepresentasikan pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan keyakinan peserta dalam menggunakan Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran. Hasil setiap indikator dinyatakan dalam persentase capaian sehingga perubahan sebelum dan sesudah pelatihan dapat dibandingkan secara deskriptif.

Tabel 2. Hasil evaluasi kegiatan pelatihan Canva

No.	Pertanyaan	Pre-Test	Post-Test	Selisih
1.	Apakah Anda mengetahui fungsi utama Canva untuk media pembelajaran?	68%	96%	28%
2.	Apakah Anda mengetahui fitur Template, Elemen, dan Font di Canva?	72%	100%	28%
3.	Apakah Anda mengetahui ukuran kanvas yang tepat untuk poster pembelajaran di Canva?	64%	88%	24%
4.	Apakah Anda mengetahui cara membagikan desain Canva untuk diedit bersama?	60%	92%	32%
5.	Apakah Anda memahami prinsip kesederhanaan dan kontras warna dalam desain?	76%	96%	20%
6.	Apakah Anda mampu menyusun struktur materi dalam media pembelajaran?	72%	88%	16%
7.	Apakah Anda mampu membuat presentasi materi SD menggunakan Canva?	68%	84%	16%
8.	Apakah Anda mampu membuat contoh media Canva untuk Bahasa Indonesia SD?	80%	92%	12%
9.	Seberapa yakin Anda membuat LKPD interaktif menggunakan Canva?	84%	96%	12%
10.	Apakah Anda mampu mengidentifikasi kendala pembuatan media digital?	80%	88%	8%

Rata-rata Pertanyaan	75%	90%	15%
----------------------	-----	-----	-----

Sumber: Data diolah Agustus 2026 tim BSI Explore Salawu

Evaluasi digunakan untuk menggambarkan perubahan capaian peserta setelah mengikuti rangkaian pengenalan, demonstrasi, dan praktik Canva. Sepuluh indikator mencakup pemahaman fungsi Canva, fitur dasar, prinsip desain, kemampuan mengembangkan media pembelajaran, serta keyakinan peserta dalam menghasilkan bahan ajar menggunakan Canva.

Secara deskriptif, rata-rata capaian peserta meningkat dari 75% pada pretest menjadi 90% pada posttest. Selisih sebesar 15 poin persentase menunjukkan adanya peningkatan capaian evaluasi setelah pelatihan. Jika dibandingkan dengan nilai awal, peningkatan tersebut setara dengan 20% secara relatif. Pola peningkatan setelah pemberian materi dan praktik juga dilaporkan dalam kegiatan pelatihan Canva untuk guru (Dermawanto, 2023; Caswita, 2024).

Kenaikan paling besar terjadi pada indikator kemampuan membagikan desain Canva agar dapat diedit bersama. Capaian meningkat dari 60% menjadi 92%, dengan selisih 32 poin persentase. Hasil ini menunjukkan bahwa fitur kolaborasi menjadi salah satu aspek yang mengalami perubahan pemahaman paling menonjol setelah peserta memperoleh penjelasan dan diberikan kesempatan praktik. Temuan tersebut sejalan dengan kegiatan pelatihan yang mengombinasikan praktik dan pendampingan untuk membantu guru memahami penggunaan fitur digital secara fungsional (Nurani et al., 2023; Muhsom et al., 2026).

Pada aspek desain, pemahaman mengenai kesederhanaan dan kontras warna meningkat dari 76% menjadi 96%. Sementara itu, pemahaman tentang ukuran kanvas yang sesuai untuk poster pembelajaran meningkat dari 64% menjadi 88%. Perubahan ini menunjukkan bahwa materi tidak hanya berfokus pada operasi teknis Canva, tetapi juga memperkenalkan pertimbangan dasar dalam menyusun media visual. Kesesuaian rancangan dengan tujuan pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam pemanfaatan media digital di sekolah dasar (Agustiyani et al., 2024; Susanti et al., 2025).

Kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran juga menunjukkan peningkatan. Kemampuan menyusun struktur materi mengalami perubahan dari 72% menjadi 88%, sedangkan kemampuan membuat presentasi untuk materi sekolah dasar meningkat dari 68% menjadi 84%. Pada indikator pembuatan contoh media Canva untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, capaian meningkat dari 80% menjadi 92%. Perubahan tersebut mengindikasikan bahwa praktik membantu peserta mengaitkan fitur aplikasi dengan kebutuhan pembelajaran yang spesifik, sebagaimana dilaporkan dalam pelatihan pengembangan media bagi guru sekolah dasar (Pasa et al., 2024; Dwicahyani et al., 2024).

Pada indikator keyakinan dalam membuat LKPD interaktif menggunakan Canva, capaian meningkat dari 84% menjadi 96%. Hal ini mengindikasikan adanya peningkatan persepsi kesiapan peserta untuk mencoba membuat bahan ajar dengan Canva. Di sisi lain, kemampuan mengidentifikasi kendala pembuatan media digital hanya meningkat dari 80% menjadi 88%. Kenaikan yang lebih kecil pada aspek tersebut menunjukkan bahwa penguasaan fitur belum selalu diikuti oleh kesiapan menghadapi persoalan teknis, sehingga pendampingan lanjutan tetap diperlukan (Andianti et al., 2026; Pajrini et al., 2025).

Secara keseluruhan, data menunjukkan peningkatan capaian evaluasi setelah peserta mengikuti kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik. Kegiatan tidak berhenti pada pengenalan fitur, tetapi mengarahkan peserta untuk menggunakannya untuk menghasilkan media yang berkaitan dengan kebutuhan pembelajaran. Pendekatan workshop dan pendampingan serupa juga dilaporkan dalam kegiatan pelatihan Canva bagi guru (Nurhayati et al., 2022; Tirtoni & Salsabillah, 2024).

Temuan tersebut mendukung penggunaan pelatihan berbasis kebutuhan sebagai strategi penguatan kompetensi digital guru. Pengetahuan mengenai keberadaan platform belum cukup apabila tidak disertai pengalaman menggunakannya untuk menyelesaikan tugas nyata. Dalam kegiatan ini, proses pembelajaran berlangsung melalui identifikasi kebutuhan, pengenalan platform, demonstrasi, praktik, dan penyempurnaan produk. Tahapan tersebut konsisten dengan pola pelatihan dan pendampingan yang digunakan dalam program pengembangan kompetensi digital guru (Cahyani et al., 2024; Wijayanti et al., 2025).

Peningkatan rata-rata dari 75% menjadi 90% memberikan indikasi positif terhadap capaian evaluasi peserta setelah pelatihan. Namun, angka tersebut sebaiknya ditafsirkan sebagai perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan persepsi kemampuan yang diukur melalui instrumen, bukan sebagai bukti bahwa seluruh keterampilan Canva telah dikuasai secara optimal. Keterbatasan ini penting dicatat karena evaluasi belum menggunakan rubrik penilaian kualitas produk secara sistematis. Pendampingan lanjutan dan penilaian terhadap produk media dapat digunakan dalam kegiatan berikutnya untuk melihat keberlanjutan penerapan keterampilan peserta (Muhisom et al., 2026).

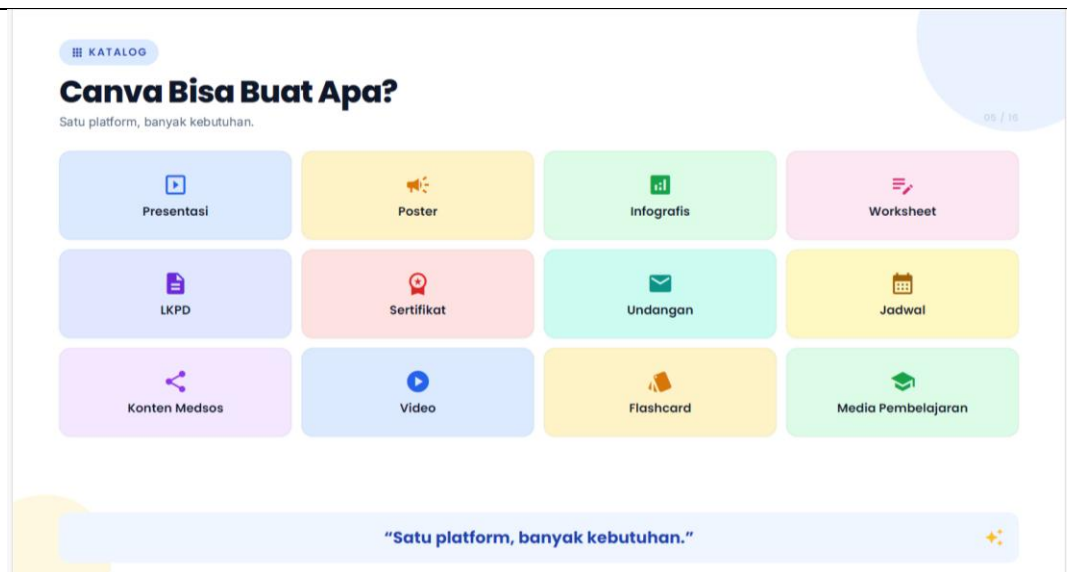
Dokumentasi Penyampaian Materi



Gambar 1. Penyampaian materi Canva



Gambar 2, diskusi dan praktik peserta dalam mengembangkan media pembelajaran



Gambar 3. Contoh media pembelajaran yang bisa dikembangkan oleh peserta

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan Canva telah memberikan pengalaman praktik kepada 15 guru sekolah dasar dalam memanfaatkan Canva untuk mendukung pengembangan media pembelajaran. Pelatihan dilaksanakan melalui tahapan identifikasi kebutuhan, pengenalan platform, demonstrasi, praktik, dan penyesuaian desain. Materi yang diberikan mencakup penggunaan template, elemen visual, teks, serta pembuatan berbagai media, seperti presentasi, poster, infografis, worksheet/LKPD, dan flashcard. Hasil evaluasi menggunakan 10 indikator menunjukkan bahwa rata-rata capaian peserta meningkat dari 75% pada pretest menjadi 90% pada posttest, dengan peningkatan sebesar 15 poin persentase. Peningkatan terbesar terdapat pada pemahaman mengenai fitur berbagai desain untuk diedit bersama, yaitu sebesar 32 poin persentase, sedangkan peningkatan terendah terdapat pada kemampuan mengidentifikasi kendala dalam pembuatan media digital, yaitu 8 poin persentase. Temuan tersebut menunjukkan adanya perubahan positif pada pengetahuan, pemahaman, dan persepsi kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan berbasis praktik. Namun, hasil evaluasi belum dapat digunakan untuk menyatakan bahwa peserta telah menguasai keterampilan Canva secara menyeluruh karena penilaian belum mencakup kualitas produk menggunakan rubrik yang sistematis. Dengan demikian, keberhasilan kegiatan terutama terlihat pada peningkatan capaian evaluasi peserta, bukan pada pengukuran kualitas media yang dihasilkan. Kegiatan lanjutan perlu dilakukan melalui pendampingan pasca pelatihan dan penilaian produk secara sistematis. Evaluasi lanjutan juga perlu mengamati penerapan media Canva dalam pembelajaran untuk mengetahui keberlanjutan keterampilan peserta serta kesesuaian produk dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Dengan pendekatan tersebut, dampak pelatihan dapat dinilai secara lebih objektif dan berkelanjutan. Selain itu, evaluasi dengan instrumen yang terstruktur dapat membedakan peningkatan pengetahuan, kemampuan teknis, dan penerapan pedagogis secara lebih jelas dalam praktik pembelajaran di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SDN Karamatjaya, Kp. Cikiray, Desa Salawu, Kecamatan Salawu, Kabupaten Tasikmalaya, Jawa Barat, atas dukungan, kesempatan, dan partisipasi yang diberikan sehingga kegiatan berbagai pengetahuan dan pelatihan pemanfaatan Canva dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Pustaka

- Agustiyani, D., Tianna, V., Az-Zahra, V. S. Z., & Danuri, D. (2024). Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar: Literature review. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178–195. <https://doi.org/10.52166/mida.v7i2.6915>
- Andianti, Y., Manongga, D., & Satyawati, S. T. (2026). Development of an innovative Canva-based web training module: Implications for teachers' digital competence. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 12(1), 387–398. <https://doi.org/10.33394/jk.v12i1.19767>
- Caena, F., & Redecker, C. (2019). Aligning teacher competence frameworks to 21st century challenges: The case for the European Digital Competence Framework for Educators (DigCompEdu). *European Journal of Education*, 54(3), 356–369. <https://doi.org/10.1111/ejed.12345>
- Cahyani, A. D., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., & Usifa, K. P. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru SDN 1 Banjarejo Malang merupakan upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 4(8), 11. <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i8.2024.11>
- Caswita. (2024). In-house training (IHT): Upaya meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan media digital Canva. *Jurnal Edutrained: Jurnal Pendidikan dan Pelatihan*, 8(2), 86–95. <https://doi.org/10.37730/edutraind.v8i2.236>
- Dermawanto, D. (2023). Peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva melalui In-House Training (IHT) di SD Negeri 6 Lanjas tahun pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(1), 9–15. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4168>
- Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan aplikasi Canva oleh guru sekolah dasar merupakan upaya untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (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>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Muhisom, M., Rapani, R., & Yuni, R. (2026). Improving teachers' digital competence through mentoring on interactive Canva-based E-LKPD development: Transforming learning practices at SDN 6 Metro Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 6(1), 58–72. <https://doi.org/10.17509/jpm.v6i1.91866>
- Nurani, D. C., Siahaan, S. M., Astra, E., Agung, A., Asyrof, M., Minar, Y. T., Anggraeni, S., & Komarudin, W. A. (2023). Training in making interactive learning media using the Canva application for elementary school teachers in Palembang City. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 3060–3063. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v6i1.2858>
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi Canva for Education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Pajrini, A., Riani, N., Pertiwi, L. A., & Putri, A. N. (2025). Transformasi digital dalam pendidikan: Pelatihan pembelajaran berbasis Canva bagi guru SDN 65/II Sungai Bangsat. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, 10(10). <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i10.9466>

- Pasa, I. T., Nur, F., Wardani, I., Sukarwoto, C. I., Sylvia, T., Hutabarat, L. T., Diriyanti, S., Akbar, M. C., & Matthew, J. J. (2024). Canva-based learning media creation training for elementary school teachers. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(1), 123–128. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v8i1.17804>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia pada jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96. <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Ratnasari, D. T. R., Assidiqi, D. F., Yuningsih, Y., & Riska, N. (2025). Development of flashcard learning media using the Canva application on early reading material for grade I elementary school students. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 8(1), 85–96. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i1.12926>
- Susanti, D. A., Sultonurohmah, N., & Purwitasari, E. D. (2025). The effectiveness of using the Canva application as a science learning media in elementary schools. *BASICA*, 4(2), 89–100. <https://doi.org/10.37680/basica.v4i2.6393>
- Tirtoni, F., & Salsabillah, E. (2024). Training teachers to create interactive media using Canva: Melatih guru membuat media interaktif menggunakan Canva. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 16(1). <https://doi.org/10.21070/ijccd.v16i1.1196>
- Wijayanti, S. H., Setiyaningrum, A., Sihombing, D. J. C., Winson, D. C., & Manurung, L. A. (2025). Kemampuan digital guru sekolah dasar dalam pembuatan video pembelajaran berbasis Canva. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 7(3). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v7i3.32564>