

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital Menggunakan Canva bagi Guru SD Se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok

Syafei^{1*}, Yasrul Sami², Ferdian Ondira Asa³, Nessya Fitriyona⁴, Lisa Widiarti⁵, Angga Elpatsa⁶, Risa Miranda⁷, Harry Prasetyo⁸, Yahya⁹, Dela Adelia Fitri¹⁰, Ayu Zulfira¹¹

1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11 Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Padang, Padang, Indonesia

Syafei@fbs.unp.ac.id*

Article information	Abstrak
Article history: Received 8 Agustus 2026 Approved 23 Agustus 2026	<i>Pemanfaatan media pembelajaran digital menjadi salah satu kebutuhan dalam mendukung proses pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Namun, guru-guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok masih menghadapi keterbatasan dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, tanya jawab, dan pendampingan. Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, kemampuan mengikuti tahapan praktik, proses tanya jawab, serta produk media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti proses pelatihan dengan baik dan mulai mampu memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk merancang media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Peserta juga menghasilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva sebagai hasil praktik selama kegiatan. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis bagi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran dan menjadi langkah awal dalam mendorong pemanfaatan Canva secara mandiri dalam proses pembelajaran di sekolah.</i> Kata Kunci : Canva; Media Pembelajaran Digital; Pelatihan Guru; Sekolah Dasar; Pengabdian Kepada Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan pengaruh yang semakin besar terhadap pelaksanaan pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan perangkat digital, tetapi juga menuntut guru memiliki kemampuan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital menjadi salah satu bagian penting dalam mendukung kualitas proses pembelajaran.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang menyediakan berbagai fitur dan templat yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai bentuk media pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografis, dan bahan ajar digital. Kemudahan penggunaan Canva memberikan peluang bagi guru yang belum memiliki kemampuan desain grafis secara mendalam untuk mengembangkan media pembelajaran secara lebih praktis. Pratiwi et al. (2023) menjelaskan bahwa Canva menyediakan berbagai pilihan desain yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran juga telah diterapkan dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Hamka et al. (2022), misalnya, melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik. Hal serupa dilakukan oleh Sarmini et al. (2023) melalui pelatihan penggunaan Canva bagi guru SD Negeri 3 Jatilawang. Kegiatan tersebut menggunakan metode ceramah interaktif dan praktik langsung, sehingga guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai Canva tetapi juga memperoleh pengalaman dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut.

Kegiatan pengabdian lainnya juga menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat diarahkan pada pengembangan media pembelajaran digital yang lebih bervariasi. Arafah et al. (2023) melaksanakan pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru SDN 021 Sungai Kunjang dengan materi yang meliputi pengenalan Canva, fitur-fitur Canva, pembuatan akun, serta penerapannya dalam pembelajaran interaktif dan inovatif. Sementara itu, Muhafid et al. (2023) melaksanakan pelatihan Canva bagi guru SD Negeri 1 Purwogondo sebagai alternatif media pembelajaran digital. Kegiatan tersebut dilakukan melalui penyampaian materi, pelatihan, dan pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Temuan dari berbagai kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan secara langsung dan praktik pembuatan produk merupakan pendekatan yang relevan untuk membantu guru mengembangkan keterampilan dalam menggunakan Canva.

Selain pelatihan bagi guru sekolah dasar, kegiatan serupa juga dilakukan pada jenjang pendidikan lainnya. Fitriani et al. (2022) melaksanakan pelatihan Canva bagi guru-guru SMK di Bandar Lampung dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, evaluasi, dan pelaporan. Pada tahap pelaksanaan, materi diberikan melalui ceramah interaktif yang dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran. Hasil

kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu membuat media pembelajaran menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan. Rochmawati et al. (2023) juga menggunakan model ceramah dan praktikum dalam pelatihan Canva bagi guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo, dengan hasil bahwa guru mampu membuat media pembelajaran interaktif menggunakan Canva.

Berdasarkan kondisi di lapangan, guru-guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok masih menghadapi keterbatasan dalam memanfaatkan dan merancang media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan identifikasi awal tim pengabdian, sebagian guru belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran digital dalam proses pembelajaran belum optimal. Padahal, beberapa sekolah telah memiliki sarana pendukung seperti LCD proyektor yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan sarana pendukung pembelajaran dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Permasalahan tersebut juga sejalan dengan temuan pada beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya yang menunjukkan bahwa keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi menjadi salah satu kendala dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Hamka et al., 2022; Sarmini et al., 2023).

Permasalahan tersebut perlu mendapatkan perhatian karena penggunaan media pembelajaran digital tidak cukup hanya didukung oleh ketersediaan perangkat teknologi, tetapi juga membutuhkan keterampilan guru dalam merancang dan menggunakannya. Pelatihan menjadi salah satu bentuk intervensi yang dapat diberikan untuk membantu guru memperoleh pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pelatihan berbasis praktik juga memungkinkan peserta memperoleh pendampingan secara langsung ketika mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Anintyawati dan Masithoh (2022) menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat diarahkan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa presentasi dan video menggunakan Canva.

Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang guru dan diarahkan pada pemberian pengetahuan serta pengalaman praktik dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva. Pelatihan dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, tanya jawab, dan pendampingan selama proses pembuatan media. Berbeda dengan kegiatan yang menggunakan instrumen evaluasi formal, kegiatan pengabdian ini mengevaluasi ketercapaian kegiatan secara deskriptif melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta, proses praktik, tanya jawab, serta produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung dalam memanfaatkan Canva sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong guru menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva bagi guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung, Kabupaten Solok. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang guru yang merupakan perwakilan dari sekolah dasar di wilayah Nagari Tanjung Bingkung. Pelaksanaan kegiatan diarahkan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada guru dalam merancang media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik, tanya jawab, dan evaluasi hasil kegiatan.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi antara tim pengabdian dan mitra untuk menentukan peserta, tempat pelaksanaan, serta kebutuhan sarana dan prasarana kegiatan. Mitra berpartisipasi dalam menyiapkan peserta, tempat kegiatan, LCD proyektor, layar, sound system, dan fasilitas pendukung lainnya. Tahap persiapan juga mencakup penyusunan materi pelatihan dan persiapan contoh media pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan.

Tahap Penyampaian Materi

Pada tahap ini, peserta diberikan penjelasan mengenai konsep dan fungsi media pembelajaran digital serta pemanfaatan Canva sebagai salah satu aplikasi untuk merancang media pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi. Materi diarahkan pada pemahaman dasar mengenai penggunaan Canva serta prinsip sederhana dalam merancang media pembelajaran yang menarik, informatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Tahap Demonstrasi

Setelah penyampaian materi, tim pengabdian memberikan demonstrasi secara langsung mengenai langkah-langkah dasar pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Demonstrasi dilakukan secara bertahap mulai dari pengenalan fitur, pemilihan desain atau template, pengaturan teks dan gambar, penyusunan materi pembelajaran, hingga penyelesaian desain media. Peserta diberikan kesempatan untuk mengikuti setiap tahapan yang diperagakan oleh instruktur.

Tahap Praktik dan Pendampingan

Pada tahap praktik, peserta membuat media pembelajaran menggunakan Canva berdasarkan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Tim pengabdian memberikan pendampingan selama proses praktik, terutama kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur Canva atau menyusun materi ke dalam desain media pembelajaran. Praktik secara langsung menjadi bagian utama kegiatan karena peserta tidak hanya menerima materi secara teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam menghasilkan media pembelajaran digital. Produk yang dihasilkan peserta menjadi salah satu bukti ketercapaian kegiatan pelatihan.

Tahap Tanya Jawab

Tanya jawab dilakukan selama dan setelah penyampaian materi serta praktik. Kegiatan ini digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta menyampaikan kendala, pertanyaan, dan kesulitan yang dihadapi selama menggunakan Canva. Tanya jawab juga digunakan oleh tim pengabdian untuk mengetahui pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan.

Evaluasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini tidak menggunakan instrumen evaluasi formal berupa angket, pre-test, post-test, atau lembar penilaian khusus. Evaluasi dilakukan secara

langsung selama proses pelatihan melalui pengamatan terhadap keterlibatan peserta, tanya jawab, kemampuan peserta mengikuti tahapan praktik, serta produk media pembelajaran yang berhasil dibuat. Indikator ketercapaian kegiatan dilihat dari: (1) keaktifan peserta dalam mengikuti proses pelatihan; (2) kemampuan peserta mengikuti demonstrasi dan praktik penggunaan Canva; dan (3) kemampuan peserta menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dengan demikian, evaluasi dalam kegiatan ini bersifat deskriptif berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil produk peserta, bukan berdasarkan analisis statistik atau instrumen pengukuran kuantitatif.

Keberlanjutan Program

Setelah pelatihan selesai, peserta diharapkan dapat menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam proses pembelajaran di sekolah masing-masing. Media pembelajaran yang telah dibuat selama pelatihan dapat dikembangkan dan disesuaikan kembali dengan materi pembelajaran yang akan digunakan oleh guru. Keberlanjutan kegiatan diarahkan pada pemanfaatan Canva secara mandiri oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan bagi guru SD se-Nagari Tanjung Binkung, Kabupaten Solok. Kegiatan diikuti oleh 20 orang guru. Pelaksanaan kegiatan diarahkan untuk memberikan pengetahuan dan pengalaman praktis kepada peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai salah satu alternatif untuk merancang media pembelajaran digital.

Kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian tujuan pelatihan. Selanjutnya, peserta memperoleh materi mengenai media pembelajaran digital dan pengenalan aplikasi Canva. Materi diberikan melalui penjelasan langsung oleh narasumber yang dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva. Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik secara langsung dengan mengikuti tahapan yang telah diperagakan oleh narasumber. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur Canva.

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa peserta mengikuti rangkaian pelatihan dengan baik. Hal tersebut terlihat dari keterlibatan peserta selama penyampaian materi, keaktifan dalam mengajukan pertanyaan, serta keseriusan peserta ketika melakukan praktik pembuatan media pembelajaran. Dokumentasi kegiatan pada halaman 5 memperlihatkan peserta mengikuti penyampaian materi dan praktik menggunakan perangkat komputer/laptop untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva.

Kondisi awal peserta menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum terbiasa menggunakan Canva sebagai aplikasi untuk merancang media pembelajaran. Hal tersebut terlihat ketika tim pengabdian memberikan pertanyaan awal mengenai penggunaan Canva, yang belum dapat dijawab oleh sebagian besar peserta. Temuan tersebut menjadi dasar bahwa pelatihan dengan pendekatan praktik langsung diperlukan agar peserta memperoleh pengalaman menggunakan aplikasi secara bertahap.



Gambar 1. Pembukaan oleh Wali Nagari Tanjung Bingkung

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

Pemahaman Peserta terhadap Penggunaan Canva

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta mulai mengikuti tahapan penggunaan Canva secara langsung. Peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur dasar yang diperlukan untuk membuat media pembelajaran, kemudian diarahkan untuk menyusun materi sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

Perubahan yang terlihat selama kegiatan terutama ditunjukkan melalui kemampuan peserta mengikuti langkah-langkah pembuatan media pembelajaran. Peserta yang pada awal kegiatan belum mampu menjawab pertanyaan mengenai penggunaan Canva mulai dapat mengikuti proses pembuatan media setelah memperoleh penjelasan dan demonstrasi. Proses tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang menggabungkan penjelasan dengan praktik langsung dapat membantu peserta memahami penggunaan aplikasi secara lebih konkret.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan Hamka et al. (2022) yang melaksanakan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. Kegiatan tersebut menggunakan praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dan menghasilkan kemampuan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan serupa juga dilaporkan oleh Sarmini et al. (2023), yang menggunakan metode ceramah interaktif dan praktik langsung dalam pelatihan Canva bagi guru SD Negeri 3 Jatilawang. Hasil kegiatan mereka menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti materi dan praktik penggunaan Canva dengan baik.

Dengan demikian, penggunaan metode demonstrasi dan praktik dalam kegiatan ini relevan dengan karakteristik pelatihan aplikasi digital. Peserta tidak hanya memperoleh penjelasan secara teoritis, tetapi juga langsung mencoba fitur dan tahapan pembuatan media sehingga proses belajar berlangsung secara praktis.



Gambar 2. Pemberian Materi oleh Narasumber

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

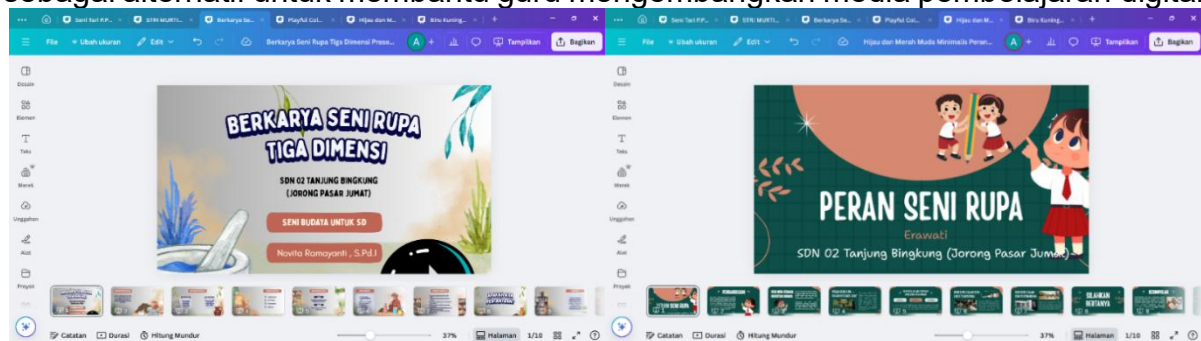
Keterampilan Peserta dalam Menghasilkan Media Pembelajaran

Salah satu hasil utama kegiatan adalah adanya produk media pembelajaran yang dibuat oleh peserta menggunakan Canva. Produk tersebut menjadi bukti konkret bahwa peserta tidak hanya mengikuti penyampaian materi, tetapi juga melakukan praktik dan menghasilkan rancangan media pembelajaran.

Dokumentasi pada halaman 5 memperlihatkan beberapa produk yang dihasilkan peserta. Di antaranya terdapat media dengan tema “Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi” dan “Peran Seni Rupa” yang dirancang menggunakan Canva. Produk tersebut menunjukkan bahwa peserta mulai mampu mengintegrasikan materi pembelajaran ke dalam bentuk visual digital.

Produk yang dihasilkan juga menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan untuk menyusun materi pembelajaran sesuai dengan bidang atau mata pelajaran yang diajarkan guru. Peserta tidak hanya menggunakan templat yang tersedia, tetapi mengadaptasi isi media berdasarkan materi pembelajaran. Hal ini menjadi bagian penting dari keterampilan yang diharapkan melalui kegiatan pelatihan, yaitu kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi sebagai sarana dalam mengembangkan media pembelajaran.

Hasil tersebut sejalan dengan Arafah et al. (2023) yang melaksanakan pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru SDN 021 Sungai Kunjang. Kegiatan tersebut memberikan materi mulai dari pengenalan Canva dan fitur-fiturnya hingga penerapan Canva untuk pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Muhafid et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat digunakan sebagai alternatif untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran digital.



Gambar 3. Contoh Media Pembelajaran Berbasis Canva yang Dihasilkan Peserta Partisipasi dan Respons Peserta Selama Pelatihan

Partisipasi peserta merupakan salah satu indikator penting dalam kegiatan pengabdian berbentuk pelatihan. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik dalam mengikuti tahapan pelatihan. Peserta mengikuti penyampaian materi, memperhatikan demonstrasi, melakukan praktik, dan mengajukan pertanyaan ketika mengalami kesulitan.

Keaktifan tersebut terlihat dari dokumentasi pelaksanaan kegiatan yang memperlihatkan peserta mengikuti penyampaian materi dan menggunakan perangkat untuk melakukan praktik pembuatan media. Keterlibatan peserta menjadi faktor penting karena pelatihan penggunaan aplikasi digital membutuhkan kesempatan untuk mencoba secara langsung dan memperoleh pendampingan ketika menghadapi kendala teknis.

Temuan tersebut memperkuat hasil kegiatan Sarmini et al. (2023) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung dapat diikuti dengan baik oleh guru. Dengan demikian, model pelatihan yang

mengombinasikan penjelasan, demonstrasi, praktik, dan pendampingan dapat dipertahankan untuk kegiatan serupa pada masa mendatang.

Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Ketercapaian kegiatan dalam pengabdian ini dilihat secara deskriptif berdasarkan proses pelaksanaan dan hasil praktik peserta. Karena kegiatan tidak menggunakan instrumen evaluasi formal berupa angket, pre-test, post-test, maupun lembar penilaian produk, ketercapaian tidak dinyatakan dalam bentuk persentase atau analisis statistik.

Berdasarkan hasil pengamatan, terdapat tiga capaian utama kegiatan. Pertama, peserta memperoleh pengetahuan dasar mengenai pemanfaatan Canva sebagai media untuk merancang bahan pembelajaran digital. Kedua, peserta memperoleh pengalaman praktik dalam menggunakan fitur Canva untuk menyusun media pembelajaran. Ketiga, peserta mampu menghasilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi yang dikembangkan selama pelatihan. Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan kemampuan mengikuti tahapan penggunaan Canva dan menghasilkan contoh media pembelajaran digital.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan dapat dikatakan telah mencapai tujuan praktis yang ditetapkan, yaitu memberikan pengalaman kepada guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Namun, hasil tersebut tidak dimaknai sebagai peningkatan kompetensi yang telah terukur secara kuantitatif karena kegiatan ini tidak menggunakan instrumen pengukuran sebelum dan sesudah pelatihan.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan pendekatan yang sesuai untuk memperkenalkan aplikasi Canva kepada guru yang belum terbiasa menggunakannya. Pada awal kegiatan, kemampuan peserta dalam menjawab pertanyaan mengenai penggunaan Canva masih terbatas. Setelah memperoleh penjelasan, demonstrasi, dan kesempatan untuk melakukan praktik, peserta dapat mengikuti tahapan pembuatan media dan menghasilkan produk pembelajaran digital.

Temuan tersebut menunjukkan pentingnya memberikan pengalaman langsung dalam pelatihan teknologi pembelajaran. Penjelasan teoritis mengenai fungsi Canva saja belum cukup untuk membentuk keterampilan penggunaan aplikasi. Peserta perlu melihat contoh, mengikuti langkah yang diperagakan, mencoba secara mandiri, serta memperoleh pendampingan ketika mengalami kesulitan. Pola tersebut juga ditemukan dalam beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya yang menggunakan kombinasi penyampaian materi dan praktik langsung dalam pelatihan Canva bagi guru. (Hamka et al., 2022; Sarmini et al., 2023; Muhafid et al., 2023).

Selain keterampilan menggunakan aplikasi, kegiatan ini memberikan pengalaman kepada guru untuk mengubah materi pembelajaran menjadi bentuk visual yang lebih terstruktur. Produk peserta yang terdokumentasi menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mengembangkan media dengan memadukan teks, gambar, tata letak, dan elemen visual lainnya. Hal ini memberikan peluang bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi sesuai dengan karakteristik materi dan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini perlu dipahami dalam batasan metodologis. Kegiatan hanya memberikan gambaran mengenai proses dan hasil praktik peserta pada saat pelatihan. Tidak adanya instrumen evaluasi formal

menyebabkan tingkat peningkatan kemampuan guru belum dapat diukur secara kuantitatif. Oleh karena itu, klaim hasil kegiatan dibatasi pada kemampuan peserta mengikuti pelatihan dan menghasilkan produk media pembelajaran selama kegiatan berlangsung.

Keterbatasan tersebut menjadi masukan untuk kegiatan pengabdian berikutnya. Evaluasi dapat dikembangkan dengan menggunakan instrumen sederhana, misalnya lembar observasi keterampilan atau rubrik penilaian produk yang disusun berdasarkan indikator kemampuan menggunakan Canva. Dengan adanya instrumen tersebut, ketercapaian kemampuan peserta dapat didokumentasikan secara lebih sistematis tanpa mengubah karakter kegiatan pengabdian yang berbasis praktik.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan memberikan pengalaman awal yang positif bagi guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung dalam memanfaatkan Canva sebagai salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran digital. Produk yang dihasilkan selama kegiatan juga dapat menjadi dasar bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran secara lebih mandiri dan menerapkannya dalam pembelajaran di sekolah masing-masing. Hal ini sejalan dengan tujuan kegiatan yang menargetkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital menggunakan Canva.



Gambar 4. Foto Bersama

Sumber: Dokumentasi Tim Pengabdian, 2025

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pengembangan media pembelajaran digital menggunakan Canva bagi guru SD se-Nagari Tanjung Bingkung Kabupaten Solok telah dilaksanakan dengan melibatkan 20 orang guru. Kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, tanya jawab, dan pendampingan. Berdasarkan pengamatan selama kegiatan, peserta menunjukkan keterlibatan yang baik dalam mengikuti proses pelatihan dan mampu mengikuti tahapan dasar penggunaan Canva untuk merancang media pembelajaran.

Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta telah mampu menghasilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi pembelajaran yang dikembangkan. Produk tersebut menjadi bukti bahwa kegiatan memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran digital.

Karena kegiatan ini tidak menggunakan instrumen evaluasi formal seperti pre-test, post-test, angket, maupun rubrik penilaian produk, hasil kegiatan tidak dapat digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif. Oleh

karena itu, capaian kegiatan dibatasi pada hasil pengamatan terhadap proses pelatihan, keterlibatan peserta, kemampuan mengikuti praktik, dan produk yang dihasilkan selama kegiatan. Ke depan, kegiatan serupa dapat dilanjutkan dengan pendampingan penerapan media yang telah dibuat dalam pembelajaran serta penggunaan instrumen evaluasi yang lebih sistematis untuk mengetahui perkembangan keterampilan guru secara lebih terukur.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afdal, Z., & Febliza, A. (2022). *Module with electronic project-based learning. In Proceedings of the 8th Padang International Conference on Economics Education, Economics, Business and Management, Accounting and Entrepreneurship (PICEEBA-8 2021)*. Atlantis Press.
- [2] Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). Pelatihan media pembelajaran Canva sebagai pendukung program digitalisasi di MTs Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 2(2), 117–125. <https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v2i2.2018>
- [3] Arafah, A. A., Mustamiroh, M., Masriani, M., & Riyanti, R. (2023). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 021 Sungai Kunjang. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(6), 12600–12606. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22018>
- [4] 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>
- [5] Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMK di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- [6] Hamka, L., Ristiana, E., Adnan, A., Muis, A., Arsal, A. F., Muliana, G. H., & Yasin, Y. K. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 71–76.
- [7] Helmie, J., Nurviyani, V., Ristiani, I., Taufik, M. S., & Mulyana, A. (2022). Pelatihan implementasi virtual reality (VR) sebagai media pembelajaran berbasis digital untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru-guru SD di Kec. Cipanas. *Jurnal Warta Desa (JWD)*, 4(1), 34–40. <https://doi.org/10.29303/jwd.v4i1.170>
- [8] Muhafid, E. A., Solihah, N. M., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (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), 214–222. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i3.3092>
- [9] Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran Canva dan Padlet bagi guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- [10] Pratiwi, R., Amilia, W., Luthfiani, L., & Masnur, A. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran dengan Canva bagi guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah

- Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.10752>
- [11] Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan media pembelajaran menggunakan Canva untuk guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 9(1), 46–52. <https://doi.org/10.26740/abdi.v9i1.19853>
- [12] Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- [13] Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471–1478. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>