

# Optimalisasi Keterampilan Digital Guru SD Islam Terpadu melalui Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Media Pembelajaran Kreatif

Arin Wildani<sup>1</sup>, Agus Budiyo<sup>2</sup>, Ary Iswahyudi<sup>3</sup>

Universitas Islam Madura, Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
{[arinwildani@uim.ac.id](mailto:arinwildani@uim.ac.id)<sup>1</sup>, [agusbudiyono.ac.id](mailto:agusbudiyono.ac.id)<sup>2</sup>, [ary.iswahyudi@uim.ac.id](mailto:ary.iswahyudi@uim.ac.id)<sup>3</sup>}

---

Submission: 2024-09-19 Received: 2024-12-19 Published: 2024-12-31

---

**Keywords:** Digital skills; Learning media; Canva application; Teacher training

**Abstract.** The increasing demand for innovative and interactive learning media in education highlights the importance of enhancing teachers' digital competencies. This community service program, conducted under the Community Partnership Program (PKM), aimed to improve the digital skills of teachers at Integrated Islamic Elementary Schools in Pamekasan, particularly in utilizing Canva to create engaging and effective learning materials. The primary challenge identified was the low proficiency of teachers in using technology for developing creative and up-to-date media. To address this, a participatory approach was employed, combining theoretical instruction with hands-on practice. The training was implemented in stages, starting with basic hardware literacy and progressing to the application of Canva features for classroom-appropriate learning media. Strategies included providing training modules, live demonstrations, and group discussions to foster collaborative idea-sharing. The program's outcomes revealed a significant improvement in teachers' digital competence. Pre- and post-training assessments demonstrated an increase in hardware proficiency from 57.4% to 73.4%, alongside notable enhancements in Canva-related skills, such as creativity, usage frequency, and diversity of learning materials produced. Despite challenges posed by the limited digital literacy of senior teachers, the program successfully equipped participants with the skills to develop more engaging and diverse digital learning resources, ultimately fostering greater student participation and motivation.

**Katakunci:**

Keterampilan digital;  
Media pembelajaran;  
Aplikasi Canva;  
Pelatihan guru

**Abstrak.** Meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam pendidikan menekankan pentingnya peningkatan kompetensi digital bagi para guru. Program pengabdian kepada masyarakat ini, yang dilaksanakan dalam skema Program Kemitraan Masyarakat (PKM), bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu di Pamekasan, khususnya dalam memanfaatkan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Tantangan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk

mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan mutakhir. Untuk mengatasi hal ini, pendekatan partisipatif diterapkan dengan menggabungkan instruksi teoritis dan praktik langsung. Pelatihan dilaksanakan secara bertahap, dimulai dengan literasi dasar perangkat keras hingga penerapan fitur Canva untuk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kelas. Strategi yang digunakan mencakup penyediaan modul pelatihan, demonstrasi langsung, dan diskusi kelompok untuk mendorong berbagi ide secara kolaboratif. Hasil program menunjukkan peningkatan signifikan dalam kompetensi digital para guru. Penilaian sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan penggunaan perangkat keras dari 57,4% menjadi 73,4%, diikuti dengan peningkatan keterampilan terkait Canva, seperti kreativitas, frekuensi penggunaan, dan keragaman media pembelajaran yang dihasilkan. Meskipun terdapat tantangan berupa rendahnya literasi digital pada beberapa guru senior, program ini berhasil membekali peserta dengan keterampilan untuk mengembangkan sumber belajar digital yang lebih menarik dan beragam, sehingga mendorong partisipasi serta motivasi siswa yang lebih baik.

---

## 1. Pendahuluan

Dalam era digital yang terus berkembang, kemampuan guru dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi sangat penting (Basilotta-Gómez-Pablos et al., 2022; Vaskov et al., 2021). Keterampilan digital memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan menarik, meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di masa depan. Aplikasi Canva, sebagai alat desain grafis yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang dapat membantu guru dalam membuat materi pembelajaran yang kreatif dan efektif (Sari et al., 2021).

Guru di Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDIT) Abfa Pamekasan masih belum familiar dengan aplikasi desain grafis seperti Canva, sehingga mereka kesulitan dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Keterbatasan pengetahuan ini mengakibatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat, sebanyak 70% guru di SDIT Abfa belum pernah menggunakan aplikasi Canva, sementara 80% mengakui keterbatasan dalam keterampilan desain grafis dan penguasaan TIK. Survei juga menunjukkan bahwa mayoritas guru hanya mengandalkan materi ajar

yang konvensional seperti buku cetak dan papan tulis, yang dinilai kurang menarik bagi siswa generasi saat ini. Hal ini sejalan dengan penelitian (Monoarfa & Haling, 2021), yang menyatakan bahwa rendahnya keterampilan digital berdampak langsung pada keterbatasan inovasi dalam metode pembelajaran. Kendala ini diperparah dengan keterbatasan akses perangkat teknologi dan infrastruktur internet yang memadai.

Beberapa guru memiliki akses terbatas terhadap perangkat teknologi dan internet, yang menghambat mereka dalam memanfaatkan alat-alat digital secara optimal. Tanpa akses yang memadai, guru tidak dapat mengimplementasikan pembelajaran berbasis teknologi secara efektif, yang dapat mengurangi kualitas pendidikan yang diberikan kepada siswa. Kurangnya akses ini tidak hanya mempengaruhi kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi pendidikan tetapi juga berdampak pada pengalaman dan hasil belajar siswa (Davies & West, 2014; Jiang, 2023). Keterbatasan akses ini juga mempengaruhi kemampuan guru untuk mengikuti perkembangan teknologi terbaru dan mengakses sumber daya pendidikan online. Guru seringkali memiliki waktu yang terbatas untuk belajar dan menerapkan teknologi baru dalam pembelajaran, serta kekurangan sumber daya yang mendukung pengembangan keterampilan digital mereka. Padatnya jadwal mengajar dan beban administrasi yang tinggi membuat guru sulit menemukan waktu untuk mengikuti pelatihan (Butt et al., 2021; Croitoru et al., 2023) seperti dalam mempelajari aplikasi baru seperti Canva. Selain itu, Keterbatasan waktu dan sumber daya ini berdampak pada kurangnya kesempatan bagi guru untuk berinovasi dalam metode pengajaran mereka. Tanpa pelatihan yang memadai dan akses ke sumber daya teknologi, guru mungkin merasa terbebani dan tidak termotivasi untuk mengadopsi teknologi baru dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, solusi spesifik yang ditawarkan melalui program pelatihan ini adalah pengenalan dan implementasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini dirancang dalam bentuk workshop intensif selama 6 jam yang mencakup pengenalan fitur dasar Canva, praktik langsung pembuatan materi pembelajaran sesuai kurikulum, serta sesi evaluasi dan umpan balik. Dengan pendekatan berbasis praktik, guru akan memiliki keterampilan konkret dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, pelatihan ini akan menghasilkan produk nyata berupa materi ajar digital yang dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran.

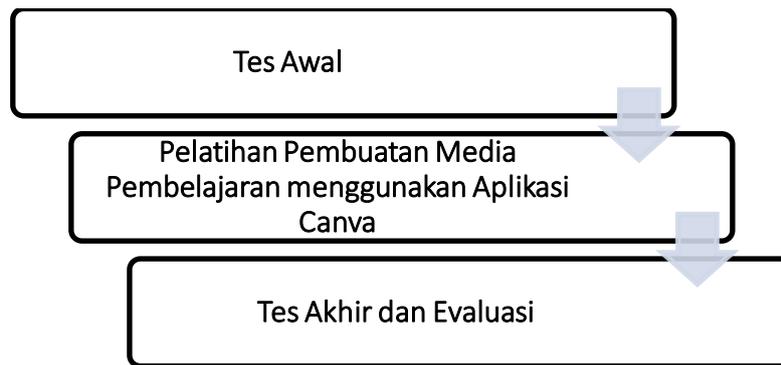
Dukungan berkelanjutan juga akan diberikan melalui pendampingan pasca-pelatihan selama dua bulan. Pendampingan ini mencakup monitoring implementasi media pembelajaran berbasis Canva di kelas, sesi konsultasi online, serta pemberian sumber daya tambahan seperti template siap pakai dan panduan pemanfaatan Canva. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diajarkan tidak hanya berhenti setelah pelatihan selesai, tetapi dapat diterapkan secara konsisten dalam jangka panjang. Dukungan berkelanjutan ini penting karena penguasaan keterampilan digital memerlukan proses yang berulang dan dukungan yang memadai agar dapat diimplementasikan secara efektif (Cahyani & Hindun, 2024).

Lebih lanjut, keberhasilan penerapan Canva sebagai media pembelajaran di SDIT Abfa diharapkan dapat meningkatkan motivasi guru untuk terus berinovasi. Program ini juga akan mendorong guru untuk berbagi pengalaman dan materi ajar yang dihasilkan melalui forum internal sekolah dan platform digital lainnya. Dengan demikian, keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini akan terus dikembangkan dan disebarluaskan, menciptakan budaya pembelajaran berbasis teknologi yang berkelanjutan. dukungan kolaboratif dan komunitas belajar yang aktif dapat meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan TIK secara optimal dalam pembelajaran (Ahmad et al., 2022).

Melalui pendekatan sistematis ini, program pelatihan Canva di SDIT Abfa tidak hanya memberikan solusi atas keterbatasan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga berupaya menciptakan perubahan jangka panjang yang berdampak positif pada kualitas pendidikan. Dengan adanya pelatihan, pendampingan, dan dukungan berkelanjutan, guru diharapkan mampu mengembangkan keterampilan digital secara signifikan dan menerapkannya dalam pembelajaran sehari-hari secara konsisten.

## 2 Metode

Metode yang digunakan dalam melaksanakan program PKM ini terdiri dari tiga tahap sebagaimana disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Menunjukkan alur proses pelaksanaan PKM

Gambar 1 menunjukkan alur proses pelaksanaan PKM oleh tim. Tes awal dilakukan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal guru tentang pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva. Pada tahap ini tim PKM melakukan analisis seberapa mudah guru membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Tahap kedua adalah pelatihan, pada tahap pelatihan ini dilakukan untuk melatih para guru di SDIT Abfa Pamekasan yang berjumlah 30 guru pada mata pelajaran guru kelas, guru bahasa inggris, guru agama dan guru penjaskes selama 6 Jam dalam membuat media pembelajaran sesuai mata pelajaran/topik materi yang akan diajarkan di dalam kelas. Tes akhir dan Evaluasi dilakukan untuk mendapatkan informasi kemudahan dan hasil media pembelajaran berbasis aplikasi Canva serta melakukan evaluasi terhadap kompetensi fasilitator yang memberikan pelatihan.

Tes awal, tes akhir dan evaluasi program diperoleh dari pemberian angket tentang kemahiran guru dalam menggunakan aplikasi Canva dengan lima skala likert kepada guru SDIT Abfa kemudian dilakukan analisis menggunakan persentase keberhasilan program. Hal ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan digital skill guru SDIT Abfa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

### 3 Hasil

Pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan skema PKM ini menunjukkan hasil yang sangat positif dalam peningkatan pengetahuan dasar penggunaan aplikasi Canva di kalangan guru SDI Abfa Pamekasan. Sebelum pelatihan, mayoritas guru hanya memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Namun, setelah mengikuti pelatihan intensif, para guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka menggunakan Canva. Para guru kini lebih percaya diri dalam membuat

desain grafis yang menarik dan relevan untuk materi ajar, berkat bimbingan yang diberikan. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan seperti ini efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dasar guru termasuk dalam penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran (Saputri, 2022; Sari et al., 2021; Watie et al., 2024). Hasil peningkatan guru terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran dapat disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis data Angket Peserta Pelatihan

Kompetensi	Persentase	
	Tes Awal	Tes Akhir
Kemahiran dalam menggunakan perangkat keras	57.4%	<b>73.4%</b>
Seberapa sering menggunakan Canva dalam pembelajaran	50%	<b>87.2%</b>
Seberapa mudah menemukan dan menggunakan template yang sesuai di Canva	55.6%	<b>84.8%</b>
Seberapa kreatif dalam menggunakan fitur-fitur Canva untuk membuat media pembelajaran	37.2%	<b>76.2%</b>
Seberapa sering mencoba fitur baru di Canva untuk meningkatkan media pembelajaran	47.2%	<b>84.8%</b>
Seberapa beragam media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva	37.4%	<b>72.8%</b>

Tabel 1 menunjukkan bahwa kemahiran guru dalam menggunakan perangkat keras meningkat dari 57.4% pada tes awal menjadi 73.4% pada tes akhir. Peningkatan ini menunjukkan dampak signifikan pelatihan, di mana guru menjadi lebih terbiasa dengan perangkat teknologi yang digunakan dalam membuat media pembelajaran. Pelatihan ini tidak hanya membantu meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga membangun kepercayaan diri dalam penggunaan alat digital. Guru merasa lebih percaya diri dalam memanfaatkan teknologi seperti komputer, tablet, dan perangkat lain untuk mendukung proses pengajaran.

Penggunaan Canva oleh guru dalam pembelajaran meningkat dari 50% pada tes awal menjadi 87.2% pada tes akhir. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil memperkenalkan dan meningkatkan penggunaan aplikasi desain grafis tersebut di lingkungan pembelajaran. Guru lebih sering menggunakan Canva untuk membuat materi ajar yang menarik dan interaktif, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Pengenalan alat digital dalam

pembelajaran sangat efektif untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas guru.

Kemudahan dalam menemukan dan menggunakan template di Canva meningkat dari 55.6% pada tes awal menjadi 84.8% pada tes akhir. Pelatihan ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang cara mencari dan memanfaatkan template yang sesuai dengan kebutuhan pengajaran. Peningkatan ini membantu guru menghemat waktu dan energi dalam membuat media pembelajaran, sehingga mereka dapat lebih fokus pada konten materi ajar. Template yang siap pakai memudahkan guru untuk membuat desain yang profesional tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam.

Kreativitas dalam menggunakan fitur-fitur Canva meningkat secara signifikan, dari 37.2% pada tes awal menjadi 76.2% pada tes akhir. Ini menunjukkan bahwa pelatihan telah membuka wawasan guru tentang berbagai fitur yang ada di Canva, seperti animasi, grafik, dan elemen interaktif. Guru merasa lebih kreatif dan bebas dalam bereksperimen dengan berbagai fitur untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Studi sebelumnya juga menunjukkan bahwa kreativitas dalam penggunaan media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Peningkatan dalam frekuensi mencoba fitur baru di Canva meningkat dari 47.2% menjadi 84.8%. Hal ini menunjukkan bahwa guru semakin tertarik dan percaya diri dalam mengeksplorasi fitur-fitur yang lebih canggih di Canva. Dengan mencoba fitur baru, guru dapat terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Eksplorasi fitur baru juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran dan penyampaian materi.

Keberagaman media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva meningkat dari 37.4% menjadi 72.8%. Guru mampu menghasilkan berbagai jenis media seperti presentasi, poster, video, dan infografis yang lebih bervariasi setelah mengikuti pelatihan sebagaimana contoh media pada gambar 2.



Gambar 2. Contoh Produk Media Pembelajaran pada Aplikasi Canva

Keberagaman ini membantu menyesuaikan media dengan gaya belajar siswa yang berbeda, sehingga materi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian siswa. Pelatihan ini telah berhasil memperkaya cara guru menyampaikan materi, yang merupakan salah satu tujuan utama dari pembelajaran berbasis teknologi. Integrasi Canva ke dalam praktik pengajaran memungkinkan pendidik mengembangkan materi pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa (Azzahra et al., 2024; Dewi et al., 2024; S et al., 2024)

#### 4 Pembahasan

Pelatihan penggunaan Canva yang dilakukan dalam program PKM ini menunjukkan dampak signifikan dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan perangkat digital untuk membuat media pembelajaran. Hal ini terlihat dari peningkatan kompetensi pada berbagai indikator, seperti kemahiran dalam menggunakan perangkat keras hingga kreativitas menggunakan fitur-fitur Canva. Sebelum pelatihan, banyak guru yang masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, dengan angka persentase awal seperti kemahiran menggunakan perangkat keras sebesar 57.4% dan kreativitas dalam menggunakan fitur Canva hanya 37.2%. Peningkatan yang terlihat di akhir pelatihan menunjukkan adanya kontribusi yang kuat dari pendekatan pelatihan berbasis teknologi yang diterapkan.

Program PKM ini memiliki kesamaan dengan beberapa penelitian dan pelatihan sebelumnya yang fokus pada peningkatan keterampilan teknologi guru. Pelatihan berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan guru secara signifikan dalam penggunaan alat pembelajaran digital (Lanu et al., 2024). Dalam program pengabdian ini, penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengakses template yang sesuai, tetapi juga meningkatkan keberagaman media pembelajaran yang dapat mereka buat. Persentase peningkatan sebesar 84.8% pada indikator kemudahan penggunaan template dan 72.8% pada keberagaman media yang dihasilkan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil memperkaya kemampuan teknis para guru.

Sejalan dengan ini, pelatihan yang dilakukan di SMKN Randudongkal pada tahun 2022 juga menyoroti pentingnya kreativitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital . Pelatihan tersebut, serupa dengan yang

dilakukan di Pamekasan, menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, guru dapat meningkatkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif. Hal ini tercermin dari peningkatan sebesar 76.2% pada kreativitas penggunaan fitur Canva dalam program ini. Guru yang awalnya ragu-ragu dalam bereksperimen dengan fitur-fitur baru kini lebih berani dan sering mencoba hal-hal baru, yang pada akhirnya berdampak positif pada kualitas pembelajaran di kelas.

Selanjutnya, pentingnya pelatihan digital yang berkelanjutan juga perlu digalakkan oleh guru untuk terus mengembangkan keterampilannya agar tetap relevan dengan perkembangan teknologi (Kinanthi et al., 2024; Mukmin et al., 2023). Kontribusi pelatihan Canva ini sejalan dengan upaya tersebut, di mana guru diharapkan tidak hanya menguasai alat digital, tetapi juga mampu memanfaatkannya secara berkelanjutan. Dengan peningkatan frekuensi penggunaan Canva dalam pembelajaran dari 50% menjadi 87.2%, pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan yang tepat dapat mendorong guru untuk terus menggunakan alat yang mereka pelajari dalam jangka panjang.

Untuk memastikan keberlanjutan penggunaan Canva oleh guru, strategi yang digunakan meliputi pendekatan pendampingan intensif pasca-pelatihan, pembentukan komunitas praktisi, dan penguatan refleksi praktik. Setelah pelatihan, guru diberikan pendampingan melalui sesi tindak lanjut untuk memecahkan tantangan teknis dan pedagogis yang dihadapi saat mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran. Selain itu, dibentuk komunitas praktisi sebagai wadah berbagi pengalaman, ide kreatif, dan solusi antar guru yang menggunakan Canva secara aktif. Komunitas ini didukung oleh platform komunikasi daring yang memudahkan interaksi berkelanjutan. Refleksi praktik juga diterapkan dengan meminta guru mengevaluasi efektivitas penggunaan Canva dalam proses belajar-mengajar melalui jurnal atau diskusi kelompok, sehingga mereka termotivasi untuk terus meningkatkan keterampilan dan kreativitasnya. Strategi ini tidak hanya membangun kemandirian guru dalam pemanfaatan alat digital tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran kolaboratif yang berkelanjutan.

Tidak hanya fokus pada keterampilan teknis, pelatihan ini juga membuktikan pentingnya penyediaan lingkungan yang mendukung untuk guru dalam mempelajari teknologi baru. Pentingnya penerapan pelatihan yang intensif dan berkelanjutan untuk memastikan dampak jangka panjang (Munir, 2024). Program pengabdian ini berhasil menciptakan suasana pelatihan yang mendukung eksplorasi dan inovasi,

terlihat dari peningkatan dalam mencoba fitur-fitur baru di Canva, yang naik dari 47.2% menjadi 84.8%. Elemen dari lingkungan yang mendukung dalam pelatihan ini mencakup beberapa aspek penting, yaitu fasilitas yang memadai, pendampingan profesional, suasana kolaboratif, dan akses sumber belajar yang berkelanjutan. Fasilitas seperti perangkat teknologi yang memadai, jaringan internet stabil, dan ruang pelatihan yang kondusif memastikan peserta dapat fokus pada proses belajar tanpa hambatan teknis. Pendampingan profesional diwujudkan melalui kehadiran tim PKM yang kompeten, yang tidak hanya memberikan materi tetapi juga membimbing peserta secara praktis dalam mengeksplorasi fitur Canva. Suasana kolaboratif diciptakan dengan mendorong guru untuk saling bertukar ide dan berbagi hasil karya, sehingga memupuk semangat inovasi dan kerja sama. Selain itu, akses ke sumber belajar yang berkelanjutan, seperti panduan digital, video tutorial, dan forum diskusi daring, memungkinkan guru untuk terus belajar secara mandiri di luar sesi pelatihan. Dengan kombinasi elemen-elemen ini, pelatihan berhasil menciptakan lingkungan yang mendukung eksplorasi, inovasi, dan penerapan teknologi secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan guru di berbagai aspek, dari penguasaan perangkat keras hingga kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan perbandingan dengan program-program pengabdian serupa dalam lima tahun terakhir, jelas bahwa pendekatan pelatihan berbasis teknologi yang efektif, seperti penggunaan Canva, mampu memberikan dampak yang signifikan pada kualitas pembelajaran. Selain itu, hasil pelatihan ini juga mendukung temuan-temuan sebelumnya tentang pentingnya pelatihan berkelanjutan dalam mengembangkan kompetensi guru di era digital. Dengan demikian, kontribusi dari program pengabdian ini tidak hanya terlihat dalam peningkatan angka kompetensi guru, tetapi juga dalam mendorong penggunaan teknologi yang lebih beragam dan kreatif dalam pembelajaran.

Dampak nyata dari pelatihan ini dapat dilihat langsung pada peningkatan antusiasme dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, guru yang telah mendapatkan pelatihan intensif dalam penggunaan Canva berhasil menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, seperti infografis, video animasi sederhana, dan presentasi visual yang interaktif. Hal ini berdampak signifikan pada keterlibatan siswa, terutama di kelas-kelas yang sebelumnya kurang aktif. Berdasarkan hasil observasi, siswa kelas IV SDI Abfa mengalami peningkatan pemahaman materi sebesar 30% setelah

guru menggunakan media berbasis Canva dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, penggunaan media visual ini juga membantu siswa dengan gaya belajar visual dan kinestetik untuk lebih cepat menangkap konsep pembelajaran, sehingga suasana kelas menjadi lebih dinamis dan partisipatif. Contoh lain terlihat dari peningkatan kreativitas siswa, di mana mereka mulai tertarik untuk membuat proyek berbasis desain sederhana menggunakan Canva sebagai bagian dari tugas kelompok atau individu, yang akhirnya memacu keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi di antara mereka.

Pelatihan ini memberikan dampak jangka panjang yang relevan dengan trend pendidikan modern, di mana teknologi memegang peran penting dalam pembelajaran (Budiyono et al., 2023). Pelatihan ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan dalam membentuk kesiapan guru menghadapi trend pendidikan modern yang semakin bergantung pada teknologi. Sebagai contoh konkret, guru yang dilatih dalam penggunaan Canva tidak hanya mengaplikasikan teknologi tersebut dalam kelas sehari-hari, tetapi juga mulai mengintegrasikannya ke dalam perencanaan jangka panjang, seperti pembuatan modul digital interaktif dan evaluasi berbasis media visual. Prediksi keberlanjutan penggunaan teknologi ini terlihat dari perubahan pola pikir guru yang lebih terbuka terhadap inovasi teknologi, di mana mereka mulai mengeksplorasi platform lain yang relevan dengan pembelajaran digital. Selain itu, siswa sebagai penerima manfaat juga semakin terbiasa dengan teknologi dalam proses belajar, yang mendorong kesiapan mereka menghadapi era digital. Dalam jangka panjang, peningkatan kompetensi guru dalam TIK akan menciptakan ekosistem pembelajaran yang berkelanjutan dan adaptif, di mana teknologi menjadi bagian integral dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara holistik.

## 5 Kesimpulan

Pelaksanaan program PKM ini telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan kreatif. Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat peningkatan signifikan pada kemahiran guru dalam menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak, khususnya dalam mengoperasikan Canva untuk pembelajaran. Persentase kemahiran guru dalam menggunakan Canva meningkat, di mana gur SDIT Abfa menjadi lebih sering memanfaatkan Canva dalam proses pembelajaran, lebih mudah menemukan dan menggunakan template yang sesuai, serta lebih kreatif dalam menggunakan fitur-fiturnya. Hasil ini menunjukkan bahwa

pelatihan ini berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih beragam dan inovatif. Pengalaman dan keterampilan baru yang diperoleh para guru diharapkan dapat diimplementasikan dalam kegiatan mengajar sehari-hari, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar.

## 6 Pengakuan

Tim pelaksana program PKM ini mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan teknologi yang telah memberikan sumber dana pelaksanaan PKM ini dengan nomor kontrak 109/E5/PG.02.00.PL/2024 dan kepada Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah Timur telah memfasilitasi menjadi penghubung program PMP ini dengan nomor kontrak 045/SP2H/PT/LL7/2024 serta kepada Rektor dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Islam Madura melalui nomor kontrak 0427/UIM/PPM/VI/2024 yang telah memberikan dukungan penuh atas terlaksananya program PKM ini, dan yang terakhir kepada pihak SDIT Abfa Pamekasan Jawa Timur yang menjadi mitra yang baik sehingga program PKM ini dapat berjalan dengan baik dan lancar.

## 7 Referensi

- Ahmad, M., Nurmalinda, N., Oktadela, R., Ramadina, A., & Sarita, R. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pengaplikasian Canva Bagi Siswa Kelas X SMA Budi Dharma Dumai. *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 28(4), Article 4. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v28i4.41524>
- Azzahra, H., Ardi, A., & Chairunnisa, N. M. (2024). PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI GURU. *An-Nizam*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v3i2.9360>
- Basilotta-Gómez-Pablos, V., Matarranz, M., Casado-Aranda, L.-A., & Otto, A. (2022). Teachers' digital competencies in higher education: A systematic literature review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 19(1), 8. <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00312-8>
- Budiyono, A., Haris, A., Yana, M., & Wildani, A. (2023). Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian*

- Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1953–1957.  
<https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i3.17225>
- Butt, M., Aziz, A., & Nadeem, M. (2021). An Investigation of the Factors Preventing Teachers to Attend Professional Development. *Global Educational Studies Review*, VI(1), 86–93.  
[https://doi.org/10.31703/gesr.2021\(VI-I\).09](https://doi.org/10.31703/gesr.2021(VI-I).09)
- Cahyani, A., & Hindun, H. (2024). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 4(1), 117–125.  
<https://doi.org/10.55606/jupensi.v4i1.3257>
- Croitoru, A., Mara, D., & Morândău, F. (2023). Who is attending training to comply with the expectations of the school management? A study among Romanian in-service teachers. *European Journal of Teacher Education*.  
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02619768.2023.2265547> <https://doi.org/10.1080/02619768.2023.2265547>
- Davies, R., & West, R. (2014). *Technology Integration in Schools* (SSRN Scholarly Paper 2719053). Social Science Research Network.  
<https://papers.ssrn.com/abstract=2719053>
- Dewi, S., Anzora, A., Susiani, R., Dauyah, E., & Suryani, S. (2024). TRAINING IN CREATING INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING THE CANVA APPLICATION FOR FACULTY OF TEACHER TRAINING AND EDUCATION'S STUDENTS AT ABULYATAMA UNIVERSITY. *ABDIMU: Jurnal Pengabdian Muhammadiyah*, 4(1), Article 1.  
<https://doi.org/10.37598/abdimu.v4i1.2093>
- Jiang, M. (2023). The Impact and Potential of Educational Technology: A Comprehensive Review. *Research and Advances in Education*, 2(7), Article 7. <https://doi.org/10.56397/RAE.2023.07.05>
- Kinanthi, G. S., Saputri, N. F., & Rosita, N. A. (2024). Pentingnya Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru dalam Menghadapi Transformasi Pendidikan Abad 21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 7(3), Article 3. <https://doi.org/10.20961/shes.v7i3.91652>
- Lanu, G. S. B., Serhalawan, M. B., Lombu, N. M., Fitriani, F., & Murniarti, E. (2024). Manajemen Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kompetensi Profesional Mengajar Di Sekolah. *Cendikia: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(7), Article 7.

- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Mukmin, Fithriyah, N. N., Zainuri, H., & Ghazali, M. N. (2023). Guru Profesional Di Era Digital. *JIEES : Journal of Islamic Education at Elementary School*, 4(2), Article 2. <https://doi.org/10.47400/jiees.v4i2.69>
- Munir, I. (2024). Pelatihan Intensif Kader Kesehatan Sebagai Upaya Pencegahan Stunting Yang Efektif. *Jurnal Ilmu Kesehatan Dan Gizi*, 2(3), 42–48. <https://doi.org/10.55606/jig.v2i3.3034>
- S, R. S., Zulfa, I., & Kamal, M. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam. *Aksi Nyata : Jurnal Pengabdian Sosial Dan Kemanusiaan*, 1(2), 01–09. <https://doi.org/10.62383/aksinyata.v1i2.204>
- Saputri, A. T. W. (2022). Meningkatkan Kompetensi Guru Berbasis Canva dalam Membuat Bahan Ajar dengan In House Training (IHT) di SDN Randuacir 03. *Society : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.37802/society.v3i1.226>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), Article 3. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Vaskov, M., Isakov, A., Bilovus, V., Bulavkin, A., & Mikhaylenko, N. (2021). Digital literacy of modern higher education teachers. *E3S Web of Conferences*, 273, 12035. <https://doi.org/10.1051/e3sconf/202127312035>
- Watie, E. D. S., Setyowati, R. M., & Indainanto, Y. I. (2024). Peningkatan Kemampuan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dan Publikasi Pada Guru Himpaudi Kecamatan Ungaran Barat. *Jurnal DIMASTIK*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.26623/dimastik.v2i1.8347>