

PELATIHAN PENGENALAN CANVA SEBAGAI PLATFORM SERBAGUNA DALAM MENDUKUNG PERAN GURU PADA ABAD KE-21

**Annajmi, Rizka Febriyani Awliyah Penulis, Innah Miftahul Azizah,
Wirda Ningsih⁴), Riski Berlian Saputra, Putri Isma Apriasih**

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Institut Agama Islam Muhammad Azim, Jambi
annajmi1721@gmail.com

Abstract

This Community Service Program (PkM) aimed to enhance elementary school teachers' digital competencies in developing visual learning media through the use of Canva. The program was conducted at SD Negeri 175/IV Kota Jambi involving eight participants, consisting of seven classroom teachers and one principal. The implementation adopted a participatory approach integrated with Project-Based Learning (PjBL), comprising four stages: preparation, implementation, evaluation, and follow-up mentoring. Participants received theoretical instruction, demonstrations, and hands-on practice in designing learning media such as student worksheets (LKPD), visual class schedules, and classroom duty rosters using Canva. Program evaluation was conducted through direct observation of participants' performance and response questionnaires, with data analyzed descriptively using percentages. The results showed that 87.5% of participants were able to operate Canva independently and produce digital learning media according to the training objectives, while 100% of participants considered the training beneficial for improving efficiency and creativity in preparing instructional materials. The program also produced practical learning media that can be directly implemented in classroom instruction. These findings indicate that Canva-based training is an effective strategy for strengthening teachers' digital literacy and supporting the integration of technology into 21st-century learning. The program has the potential to be replicated in other schools to support the sustainable development of teachers' digital competencies.

Keywords: Canva, community service, digital literacy, elementary school teachers, learning media..

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan di SD Negeri 175/IV Kota Jambi dengan melibatkan delapan peserta yang terdiri atas tujuh guru kelas dan satu kepala sekolah. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan Project Based Learning (PjBL) melalui empat tahapan, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pendampingan. Peserta memperoleh materi, demonstrasi, serta praktik langsung dalam merancang media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), jadwal kelas visual, dan daftar piket menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap kemampuan peserta dan angket respons, kemudian dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 87,5% peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri dan menghasilkan media pembelajaran sesuai tujuan pelatihan, sedangkan 100% peserta menyatakan bahwa pelatihan bermanfaat dalam meningkatkan efisiensi dan kreativitas penyusunan media pembelajaran. Selain meningkatkan kompetensi digital guru, kegiatan ini juga menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Dengan demikian, pelatihan Canva terbukti menjadi strategi yang efektif untuk memperkuat literasi digital guru serta mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21. Model pelatihan ini berpotensi direplikasi di sekolah lain sebagai upaya penguatan kompetensi digital pendidik secara berkelanjutan.

Keywords: Canva, guru sekolah dasar, literasi digital, media pembelajaran, pengabdian kepada masyarakat.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah paradigma pembelajaran pada berbagai jenjang pendidikan, termasuk sekolah dasar (Ghazy et al., 2025; Isdiyana & Nasrowi, 2026). Guru tidak lagi berperan semata sebagai penyampai informasi (*knowledge transmitter*), tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu merancang pengalaman belajar kreatif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik (Meikahani et al., 2026; Silvester et al., 2022). Dalam konteks pembelajaran abad ke-21, penguasaan literasi digital menjadi salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki guru untuk mendukung proses pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan teknologi (Bray et al., 2023; Khahro & Javed, 2022; Wanglang & Chatwattana, 2023). Oleh karena itu, kemampuan memanfaatkan berbagai platform digital dalam pengembangan media pembelajaran merupakan kebutuhan yang tidak dapat diabaikan.

Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam dunia pendidikan adalah **Canva**, yaitu aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai templat, elemen visual, ilustrasi, serta fitur kolaboratif yang mudah digunakan bahkan oleh pengguna tanpa latar belakang desain grafis (Rizkylillah et al., 2025; Wang, 2022). Canva memungkinkan guru mengembangkan berbagai media pembelajaran seperti presentasi, infografis, poster edukasi, Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), hingga media evaluasi secara lebih menarik, efisien, dan komunikatif. Pemanfaatan media visual tersebut terbukti mampu

meningkatkan perhatian peserta didik, memperjelas penyampaian materi, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna (Citradevi, 2023; Purba & Harahap, 2022).

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru (Hinchcliff & Mehmet, 2023; Qur'ani et al., 2023). Program pelatihan di Kabupaten Tulung Agung, misalnya, melaporkan bahwa sebagian besar peserta mampu menghasilkan media pembelajaran secara mandiri dengan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap materi pelatihan (Huda, 2024). Hasil serupa juga ditemukan pada kegiatan pengabdian di SD Pondok Kasih Batam, di mana guru mengaku lebih percaya diri dalam merancang media pembelajaran yang kreatif serta mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran (Ramadhan et al., 2025). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa Canva merupakan salah satu alternatif platform yang efektif untuk mendukung inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Meskipun demikian, pemanfaatan Canva dalam praktik pembelajaran masih menghadapi berbagai kendala. Sebagian guru masih memiliki keterbatasan literasi digital, belum memahami fitur-fitur Canva secara optimal, serta belum terbiasa mengembangkan media pembelajaran berbasis visual (Handayani et al., 2025; Sasmita et al., 2025). Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran masih didominasi penggunaan media konvensional, sementara peserta didik justru telah terbiasa berinteraksi dengan

berbagai teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari. Padahal, implementasi Kurikulum Merdeka menuntut guru memiliki kompetensi digital yang mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi secara efektif, etis, kreatif, dan bertanggung jawab dalam mendukung proses pembelajaran (Rofi'ah et al., 2024; Wohon et al., 2025)

Berdasarkan hasil komunikasi awal dengan pihak **SD Negeri 175/IV Kota Jambi**, diperoleh informasi bahwa sebagian besar guru belum pernah mengikuti pelatihan khusus mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Guru umumnya masih menggunakan media yang dibuat secara sederhana dengan variasi desain yang terbatas sehingga penyusunan bahan ajar membutuhkan waktu relatif lama. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan platform digital yang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

Atas dasar permasalahan tersebut, tim Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) menyelenggarakan pelatihan pengenalan Canva sebagai platform serbaguna bagi guru sekolah dasar. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga mendorong tumbuhnya kreativitas, kolaborasi, serta kemampuan merancang media pembelajaran visual yang inovatif dan aplikatif. Dengan demikian, diharapkan guru mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam praktik pembelajaran sehingga proses belajar menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2025 di SD Negeri 175/IV Kota Jambi dengan sasaran utama guru kelas sebagai peserta pelatihan. Sebanyak delapan peserta mengikuti kegiatan yang terdiri atas tujuh guru kelas dan satu kepala sekolah. Pemilihan peserta dilakukan secara purposive dengan mempertimbangkan peran guru sebagai pelaksana utama pembelajaran sekaligus agen perubahan dalam penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di lingkungan sekolah (Maziyah et al., 2025; Ramadani et al., 2025).

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan *Project Based Learning* (PjBL). Pendekatan partisipatif dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk terlibat secara aktif selama proses pelatihan, sedangkan model *Project Based Learning* digunakan agar peserta memperoleh pengalaman belajar melalui praktik langsung menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva. Kombinasi kedua pendekatan tersebut diharapkan mampu meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis peserta dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pendampingan.

Pada tahap persiapan, tim PkM melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan, menyusun jadwal kegiatan, serta mempersiapkan perangkat pendukung berupa modul pelatihan, bahan presentasi, laptop,

proyektor, jaringan internet, dan akun Canva Education. Tahap ini bertujuan memastikan seluruh sarana pendukung tersedia sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berlangsung secara optimal.

Tahap pelaksanaan diawali dengan penyampaian materi melalui metode ceramah interaktif mengenai urgensi literasi digital guru, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, serta pengenalan fitur-fitur dasar Canva. Setelah penyampaian materi, peserta mengikuti sesi demonstrasi yang memperlihatkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran mulai dari pemilihan *template*, pengaturan tata letak (*layout*), penambahan teks, gambar, ikon, hingga proses penyimpanan hasil desain.

Selanjutnya peserta mengikuti praktik berbasis proyek (*Project Based Learning*). Pada tahap ini peserta dibagi ke dalam tiga kelompok kecil yang masing-masing terdiri atas dua hingga tiga orang dan didampingi oleh anggota tim PkM. Setiap peserta diminta menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), jadwal kelas, atau daftar piket visual sesuai kebutuhan pembelajaran di kelas masing-masing. Pendampingan dilakukan secara intensif agar seluruh peserta mampu menyelesaikan produk secara mandiri.

Tahap evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap kemampuan peserta selama praktik serta penilaian terhadap produk yang dihasilkan. Evaluasi difokuskan pada beberapa indikator, yaitu kemampuan mengoperasikan fitur dasar Canva, ketepatan memilih *template*, kemampuan mengatur tata letak visual, penggunaan elemen grafis, serta kemampuan menyimpan hasil desain dalam format digital. Selain itu, peserta juga diminta mengisi angket respon

untuk mengetahui tingkat pemahaman, kemudahan penggunaan aplikasi, serta persepsi terhadap manfaat pelatihan dalam mendukung penyusunan media pembelajaran.

Data hasil observasi dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menggambarkan tingkat ketercapaian setiap indikator keberhasilan pelatihan. Keberhasilan kegiatan ditandai oleh meningkatnya kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva secara mandiri, tersusunnya produk media pembelajaran sesuai tujuan pelatihan, serta adanya respon positif peserta terhadap pelaksanaan kegiatan.

Sebagai tindak lanjut, tim PkM melaksanakan pendampingan pascapelatihan melalui komunikasi daring menggunakan WhatsApp Group dan konsultasi langsung di sekolah. Pendampingan ini bertujuan membantu peserta mengatasi kendala teknis yang muncul setelah pelatihan sekaligus mendorong keberlanjutan pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran sehari-hari.

Secara keseluruhan, metode pelaksanaan yang memadukan ceramah interaktif, demonstrasi, praktik berbasis proyek, evaluasi, dan pendampingan berkelanjutan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada peserta. Pendekatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga mendorong terbentuknya budaya inovasi dan kolaborasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan SD Negeri 175/IV Kota Jambi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Kegiatan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan pada tanggal 31 Juli 2025 di SD Negeri 175/IV Kota Jambi dengan melibatkan delapan peserta yang terdiri atas guru kelas dan kepala sekolah. Kegiatan berlangsung selama tiga jam melalui tahapan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik mandiri berbasis Project Based Learning (PjBL), evaluasi, serta pendampingan oleh tim pelaksana. Selama pelaksanaan, peserta memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan media pembelajaran menggunakan berbagai fitur Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, penambahan elemen grafis, hingga penyimpanan hasil desain dalam format digital.

Melalui pendampingan dalam kelompok kecil, setiap peserta berhasil menghasilkan produk media pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), jadwal kelas visual, maupun daftar piket kelas yang dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran. Pendekatan pendampingan secara intensif memungkinkan setiap peserta memperoleh bimbingan sesuai kebutuhan sehingga proses belajar berlangsung lebih efektif.



Gambar 1: Dokumentasi pelaksanaan pelatihan

Evaluasi dilakukan melalui observasi selama praktik berlangsung dan angket respon peserta pada akhir kegiatan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta telah mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar Canva secara mandiri.

Hasil Pelatihan

Tabel 1. Karakteristik Peserta

Karakteristik	Jumlah
Guru kelas	7
Kepala sekolah	1

Total peserta	8
---------------	---

Berdasarkan Tabel 1, peserta kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berjumlah delapan orang yang terdiri atas tujuh guru kelas dan satu kepala sekolah. Seluruh peserta merupakan tenaga pendidik di SD Negeri 175/IV Kota Jambi yang terlibat secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Keterlibatan guru kelas sebagai peserta utama dipandang strategis karena mereka berperan langsung dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran sehingga kompetensi yang diperoleh melalui pelatihan diharapkan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Canva

Indikator	Jumlah (n=8)	Persentase
Mampu mengoperasikan Canva	7	87,5%
Masih membutuhkan pendampingan	1	12,5%
Menilai pelatihan sangat bermanfaat	8	100%

Berdasarkan hasil evaluasi yang disajikan pada Tabel 2, sebanyak tujuh peserta (87,5%) telah mampu mengoperasikan fitur dasar Canva secara mandiri, mulai dari memilih template, mengatur layout, menambahkan elemen visual, hingga menyimpan hasil desain dalam format PDF maupun gambar. Sementara itu, satu peserta (12,5%) masih memerlukan pendampingan lebih lanjut, terutama dalam mengoptimalkan pengaturan tata letak dan komposisi desain. Seluruh peserta (100%) menyatakan bahwa pelatihan memberikan manfaat yang besar dalam membantu penyusunan media pembelajaran secara lebih cepat, menarik, dan efisien.

Tingginya tingkat keberhasilan peserta menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang relatif mudah dipelajari oleh guru sekolah dasar. Karakteristik Canva yang menyediakan berbagai template siap pakai, antarmuka berbasis drag and drop, serta navigasi yang sederhana memungkinkan peserta dengan kemampuan teknologi yang beragam tetap mampu menghasilkan media pembelajaran secara mandiri. Pendampingan dalam kelompok kecil selama praktik juga menjadi faktor yang mendukung keberhasilan pelatihan karena setiap peserta memperoleh bimbingan secara langsung ketika mengalami kesulitan.

Temuan ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh Manalu dkk. (2023) yang melaporkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Demikian pula pelaksanaan PkM di Kabupaten Trenggalek menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta memberikan respons positif terhadap penggunaan Canva karena dinilai mempermudah penyusunan perangkat pembelajaran sekaligus meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain materi ajar.

Dari perspektif pembelajaran abad ke-21, peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva menunjukkan berkembangnya kompetensi literasi digital yang menjadi salah satu kompetensi utama pendidik. Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar (learning designer) yang mampu menghasilkan media pembelajaran visual, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogis guru dalam mengintegrasikan

teknologi ke dalam proses pembelajaran.

Luaran Kegiatan Pengabdian

Tabel 3. Produk yang Dihasilkan Peserta

Produk	Jumlah
LKPD	3
Jadwal kelas	3
Daftar piket	2
Total produk	8

Berdasarkan Tabel 3, seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan tugas yang diberikan selama pelatihan. Dari delapan produk yang dihasilkan, tiga produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), tiga produk berupa jadwal kelas visual, dan dua produk berupa daftar piket kelas. Seluruh produk disusun menggunakan berbagai fitur dasar Canva, seperti pemilihan template, pengaturan tata letak (layout), penambahan elemen grafis, serta pengaturan kombinasi warna dan tipografi sehingga menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif.

Keberhasilan peserta menghasilkan produk secara mandiri menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pemahaman konseptual mengenai penggunaan Canva, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan praktis guru dalam merancang media pembelajaran yang siap diterapkan di kelas. Produk-produk yang dihasilkan menjadi bukti bahwa pendekatan Project Based Learning (PjBL) yang diterapkan selama pelatihan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna karena peserta belajar melalui proses menghasilkan karya nyata (learning by doing).

Selain berfungsi sebagai luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), produk-produk

tersebut juga memiliki potensi untuk digunakan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di SD Negeri 175/IV Kota Jambi. Pemanfaatan media visual yang lebih menarik diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, mempermudah penyampaian materi, serta menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.



Gambar 2: Dokumentasi pelaksanaan Pelatihan Canva

SIMPULAN

Kegiatan pelatihan berlangsung secara aktif dengan melibatkan seluruh peserta dalam setiap tahapan pembelajaran. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, peserta mengikuti sesi penyampaian materi, diskusi, serta praktik penggunaan Canva dengan antusias. Pendampingan yang dilakukan secara langsung oleh tim

PkM memungkinkan setiap guru memperoleh bimbingan sesuai dengan tingkat kemampuan masing-masing sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan kolaboratif.

Selama kegiatan praktik, peserta tidak hanya mempelajari cara mengoperasikan fitur-fitur dasar Canva, tetapi juga secara mandiri mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Interaksi yang terjalin antara fasilitator dan peserta menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga guru lebih percaya diri dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif.

Dokumentasi kegiatan tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan pelatihan tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga menekankan proses pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*). Pendekatan ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh secara langsung, sehingga kompetensi digital guru dapat berkembang secara lebih optimal dan berkelanjutan.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual. Tingginya tingkat keberhasilan peserta menunjukkan bahwa Canva memiliki karakteristik yang mudah dipelajari (*user-friendly*) sehingga sesuai digunakan oleh guru dengan tingkat kemampuan teknologi yang beragam. Keunggulan berupa ribuan *template*, sistem *drag and drop*, serta antarmuka yang sederhana memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran

tanpa memerlukan keterampilan desain grafis profesional.

Temuan ini mendukung konsep pembelajaran abad ke-21 yang menempatkan guru sebagai fasilitator pembelajaran, bukan hanya penyampai informasi (Azizah et al., 2026). Penguasaan teknologi digital memungkinkan guru merancang pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik (Albina et al., 2022). Dengan demikian, pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru, tetapi juga memperkuat kompetensi pedagogis dalam menyajikan materi secara lebih komunikatif dan visual.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan penelitian Yuheti et al., (2025) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran yang lebih kreatif. Demikian pula pelaksanaan PkM di Kabupaten Trenggalek melaporkan bahwa lebih dari 90% peserta memberikan respon positif terhadap penggunaan Canva karena dinilai mampu meningkatkan efisiensi penyusunan perangkat pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas guru (Hendratno et al., 2025).

Meskipun demikian, masih terdapat satu peserta yang memerlukan pendampingan lanjutan dalam mengoptimalkan penggunaan fitur Canva. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa tingkat penguasaan teknologi digital setiap guru tidak sama sehingga kegiatan pendampingan berkelanjutan masih diperlukan. Oleh karena itu, pembentukan komunitas belajar serta konsultasi pascapelatihan menjadi strategi penting untuk memastikan keterampilan yang telah diperoleh dapat diterapkan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva merupakan salah satu bentuk penguatan kompetensi digital guru yang efektif. Selain meningkatkan kemampuan teknis dalam membuat media pembelajaran, kegiatan ini juga mendorong perubahan paradigma guru menuju pendidik yang lebih kreatif, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva dalam kegiatan PkM di SDN 175/IV Kota Jambi menunjukkan Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan pengenalan Canva di SD Negeri 175/IV Kota Jambi berhasil meningkatkan kompetensi digital guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual. Melalui pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan Project Based Learning (PjBL), peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai fitur-fitur dasar Canva, tetapi juga mampu menghasilkan produk nyata berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), jadwal kelas visual, dan daftar piket yang dapat langsung dimanfaatkan dalam proses pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 87,5% peserta telah mampu mengoperasikan Canva secara mandiri, sedangkan 100% peserta menyatakan bahwa pelatihan memberikan manfaat dalam mempermudah penyusunan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan efisien. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva merupakan platform yang mudah diadaptasi oleh guru sekolah dasar serta berpotensi mendukung implementasi pembelajaran abad ke-21 melalui penguatan literasi digital dan kreativitas guru.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan teknis dalam penggunaan Canva, tetapi juga memperkuat peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran secara inovatif. Oleh karena itu, model pelatihan yang diterapkan memiliki potensi untuk direplikasi di sekolah lain sebagai salah satu strategi penguatan kompetensi digital pendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PkM menyampaikan apresiasi setinggi-tingginya kepada Institut Agama Islam Muhammad Azim Jambi yang telah memberikan dukungan terhadap kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh mahasiswa dan dosen. Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN 175/IV Kota Jambi atas partisipasi aktif dan antusiasme selama kegiatan berlangsung. Terima kasih turut disampaikan kepada tim mahasiswa dan bapak/ibu dosen yang telah memberikan kontribusi penuh dalam pelaksanaan dan pendampingan teknis selama pelatihan. Dukungan dari berbagai pihak menjadi fondasi penting dalam tercapainya tujuan kegiatan PkM ini. Semoga pelatihan ini menjadi awal dari transformasi berkelanjutan dalam praktik pengajaran visual yang adaptif, kreatif, dan relevan sesuai dengan kebutuhan serta perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

Albina, M., Safiâ€™^{Tmi}, A., Gunawan, M. A., Wibowo, M. T., Sitepu, N. A. S., & Ardiyanti, R. (2022). Model Pembelajaran Di Abad Ke 21. *Warta Dharmawangsa*, 16(4), 939–955.

- <https://doi.org/10.46576/Wdw.V16i4.2446>
- Azizah, K. N., Rafianti, N., & Indriani, P. (2026). Analisis Konsep Deep Learning Dalam Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sekolah Dasar: Studi Literatur. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(02), 229–240. <https://doi.org/10.23969/Jp.V11i02.46110>
- Bray, D. A., Girvan, D. C., & Chorcora, E. N. (2023). Students' Perceptions Of Pedagogy For 21st Century Learning Instrument (S-Pop-21): Concept, Validation, And Initial Results. *Thinking Skills And Creativity*, 49, 101319. <https://doi.org/10.1016/J.Tsc.2023.101319>
- Citradevi, C. P. (2023). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275. <https://doi.org/10.51169/Ideguru.V8i2.525>
- Ghazy, A. C., Ghozali, G., & Wibowo, K. A. (2025). Transformasi Pendidikan: Pengembangan Metodologi Dan Media Pembelajaran Di Era Digital. *Action Research Journal Indonesia (Arji)*, 7(4), 2974–2997. <https://doi.org/10.61227/Arji.V7i4.594>
- Handayani, A. N., Ningrum, G. D. K., Kirom, M., Azizah, D. N., Ratnasari, D. A., Dewi, E. K. A., Khasanah, E. R., Faqih, F. N., Khumairoh, F. N., Ardiansyah, L., Damayanti, M., & Hermansyah, H. (2025). Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif Melalui Workshop Canva Di Smp Negeri 22 Malang. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 4(4), 846–854. <https://doi.org/10.59025/Xpq04346>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istiq'faroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva Untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 242–251. <https://doi.org/10.53624/Kontribusi.V5i2.524>
- Hinchcliff, M., & Mehmet, M. (2023). Embedding Canva Into The Marketing Classroom: A Dialogic And Social Learning Approach To Classroom Innovation. *Higher Education, Skills And Work-Based Learning*, 13(6), 1174–1186. <https://doi.org/10.1108/Heswbl-11-2022-0230>
- Huda, M. C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru Di Sdn I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 1532–1540. <https://doi.org/10.59837/4byqf258>
- Isdiyana, A., & Nasrowi, B. M. (2026). Transformasi Pendidikan Sekolah Dasar Di Era Digital: Tantangan Dan Strategi Pembelajaran Abad Ke-21 Di Sd Negeri 1 Kesesi: Transformation Of Elementary School Education In The Digital Era: Challenges And Strategies For 21st-Century Learning At Kesesi 1 Public Elementary School. *Tarbiyah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 120–125.

- Khahro, S. H., & Javed, Y. (2022). Key Challenges In 21st Century Learning: A Way Forward Towards Sustainable Higher Educational Institutions. *Sustainability*, 14(23), 16080. <https://doi.org/10.3390/su142316080>
- Maziyah, N. S., Mu'id, A., & Rusydiyah, E. F. (2025). Pembelajaran Interaktif Melalui Platform Media Sosial Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 5(3), 1539–1548. <https://doi.org/10.53299/Jppi.V5i3.1754>
- Meikahani, R., Kriswanto, E. S., Dwihandaka, R., & Santoso, N. P. (2026). Pengenalan Gerak Berirama Anak Indonesia Bagi Guru Pjok Sd Di Kabupaten Sleman. *Martabe : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(4), 1647–1654. <https://doi.org/10.31604/Jpm.V9i4.%25p>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Smpn 1 Na Ix-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1335>
- Qur'ani, B., Nurhijrah, Suryana, S., & Hamsar, I. (2023). Training On Making Interesting Percentage Learning Media Using Canva. *Impacts: International Journal Of Empowerment And Community Services*, 1(2), 92–98. <https://doi.org/10.30738/Impacts.V1i2.14507>
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi Penentuan Populasi Dan Sampel Dalam Penelitian Pendidikan: Antara Validitas Dan Representativitas. *Qosim : Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/Jq.V3i2.1021>
- Ramadhan, S., Hidayatullah, A. A., Nurjanah, I., Rochmania, A., & Sufyanto, S. (2025). Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Di Sd Muhammadiyah 1 Candi. *Maju : Indonesian Journal Of Community Empowerment*, 2(1), 36–45. <https://doi.org/10.62335/M8k65812>
- Rizkylillah, M. S., Soeprijanto, & Muksin. (2025). Analysis Of The Implementation Of Project-Based Vocational Learning Programs As 21st Century Learning In Vocational School. *International Journal Of Research In Education And Science*, 11(4), 882–895.
- Rofi'ah, A. M., Shobirin, M., Fadlillah, M., Farah, N., Warti'ah, & Wahyudi, M. F. (2024). Analisis Kesiapan Guru Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Menengah Pertama. *Journal Educatione*, 1(2). <https://journal.univgresik.ac.id/index.php/je/article/view/136>
- Sasmita, F. E., Chumairoh, A., & Safiani, A. M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Ict Berbasis Canva Di Mi Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. *Jurnal*

- Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 32–40.
<https://doi.org/10.70340/Japamas.V4i1.202>
- Silvester, S., Purnasari, P. D., Aurelly, B. T., & Gunawan, R. (2022). Analisis Kemampuan Guru Penggerak Pada Jenjang Sekolah Dasar Di Wilayah Perbatasan Dalam Perspektif Literasi Teknologi Digital. *Sebatik*, 26(2), 412–419.
<https://doi.org/10.46984/Sebatik.V26i2.1978>
- Wang, A. Y. (2022). Understanding Levels Of Technology Integration: A Tpack Scale For Efl Teachers To Promote 21st-Century Learning. *Education And Information Technologies*, 27(7), 9935–9952.
<https://doi.org/10.1007/S10639-022-11033-4>
- Wanglang, C., & Chatwattana, P. (2023). The Project-Based Learning Model Using Gamification To Enhance 21st Century Learners In Thailand. *Journal Of Education And Learning*, 12(2), 99–105.
- Wohon, F., Rakim, R., Wahyuni, E., Pantow, A. G. F., & Ranting, H. (2025). Transformasi Kurikulum Pendidikan Agama Kristen: Kompetensi Guru Pak Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Digital. *Skenoo: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Agama Kristen*, 5(1), 1–19.
<https://doi.org/10.55649/Skenoo.V5i1.155>
- Yuheti, I., Supriatna, A., & Triyati, M. (2025). Meningkatkan Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Melalui In House Training Aplikasi Canva. *Plamboyan Edu*, 3(1), 28–41.