

## Peningkatan Kompetensi Guru dalam Bidang Teknologi Informasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva

Dwi Fatrianto Suyatno<sup>1\*</sup>, Wiyli Yustanti<sup>1</sup>, Ardhini Warih Utami<sup>1</sup>, Rahadian Bisma<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

\*Correspondence E-mail: [dwifatrianto@unesa.ac.id](mailto:dwifatrianto@unesa.ac.id)

### Kata Kunci:

Aplikasi Canva, Pembelajaran Interaktif, Kualitas Pembelajaran, Kompetensi Guru.

### Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD Muhammadiyah 1 Malang dalam pemanfaatan teknologi informasi, khususnya penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan observasi kebutuhan mitra, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi hasil. Pelatihan dilaksanakan pada 3 Agustus 2024 dengan melibatkan 40 peserta (guru dan tenaga administrasi). Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan guru membuat media pembelajaran digital berupa poster, presentasi interaktif, dan infografis edukatif. Dampak kegiatan terlihat dari meningkatnya kreativitas guru, keterlibatan siswa, serta kualitas pembelajaran di kelas. Program ini memberikan kontribusi nyata bagi mitra dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, sekaligus menjadi model pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang.

### Keywords:

Canva App, Interactive Learning, Quality of Learning, Teacher Competence.

### Abstract

This Community Service Program (PkM) aims to enhance the competencies of teachers at SD Muhammadiyah 1 Malang in utilizing information technology, specifically the use of the Canva application as an interactive learning tool. The program was implemented through the following stages: needs assessment of the partner institution, training sessions, and evaluation of outcomes. The training was held on August 3, 2024, and involved 40 participants (teachers and administrative staff). The results of the activity showed a significant improvement in teachers' skills in creating digital learning media in the form of posters, interactive presentations, and educational infographics. The impact of the activity was evident in the increased creativity of teachers, student engagement, and the quality of classroom learning. This program made a tangible contribution to the partner school in integrating technology into learning, while also serving as a model for the development of similar activities in the future.

Article submitted: 2026-04-19. Revision uploaded: 2026-05-27. Final accepted: 2026-06-09.

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital menuntut guru sekolah dasar untuk mampu mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran[1]. SD Muhammadiyah 1 Malang

10

**How to Cite:** Suyatno, D. F., Yustanti, W., Utami, A. W., & Bisma, R. (2026). Peningkatan Kompetensi Guru dalam Bidang Teknologi Informasi dengan Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Khusus Pendidikan*, 2(1), 10–20. <https://doi.org/10.58740/jpkp.v2i1.792>



Jurnal Pengabdian Khusus Pendidikan is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

menghadapi tantangan berupa keterbatasan pemahaman guru terhadap teknologi, minimnya pelatihan, serta rendahnya keterlibatan komunitas pendidikan dalam mendukung pembelajaran berbasis digital [2]. Kesenjangan ini berdampak pada rendahnya kualitas media pembelajaran yang digunakan di kelas. Bahwa pembelajaran adalah proses sosial. Pengetahuan dibangun melalui interaksi dengan orang lain (guru, teman sebaya) dan lingkungan budaya. Dalam konteks pembelajaran interaktif, ini berarti bahwa diskusi, kolaborasi, dan kegiatan kelompok di mana peserta didik saling membangun pemahaman sangat penting.

Teknologi bertindak sebagai alat mediasi yang memperluas jangkauan kognitif siswa dalam zona proksimal mereka melalui bantuan visual dan kolaborasi daring [3]. Kedua, diperlukan sumber daya pelatihan yang efektif dan relevan dengan kebutuhan guru. Pelatihan harus disesuaikan dengan kurikulum sekolah dan mencakup metode pengajaran yang memanfaatkan teknologi. Penyelarasan ini sangat penting agar integrasi teknologi tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi bagian integral dari strategi pedagogis yang meningkatkan efikasi diri guru dalam mengajar. menjadi bagian integral dari strategi pedagogis yang meningkatkan efikasi diri guru dalam mengaja [4], [5].

Kegiatan yang melibatkan demonstrasi, studi kasus, bermain peran, dan umpan balik yang membangun. Efikasi diri digital meningkat secara signifikan ketika individu melihat demonstrasi keterampilan melalui media visual yang interaktif [6]. Ketiga, pengembangan model pembelajaran inovatif yang mendukung penerapan teknologi dalam kelas menjadi penting. Guru perlu mendapatkan bimbingan dan dukungan dalam merancang dan menjalankan strategi pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi. Penggunaan alat desain grafis meningkatkan aspek kognitif dan afektif siswa karena materi yang lebih menarik secara visual [7]. Oleh karena itu, penguasaan Canva bagi guru sekolah dasar menjadi krusial, karena teknologi digital di era modern bukan lagi sekadar opsi sekunder, melainkan elemen esensial yang menyatukan aktivitas bermain, kreativitas, dan pengembangan kognitif anak dalam kerangka ZPD [8].

Pemanfaatan media visual digital secara kolaboratif meningkatkan retensi informasi dan partisipasi aktif siswa di kelas [9]. Misalnya, kuis interaktif membantu mengingat kembali informasi, simulasi memungkinkan peserta didik menerapkan pengetahuan, dan alat visual interaktif membantu pengkodean informasi secara lebih efektif ke dalam memori jangka panjang. Pembelajaran bahasa di tingkat sekolah dasar sering kali menghadapi kendala berupa kejenuhan siswa terhadap teks materi yang monoton. Integrasi *Canva for Education* memberikan solusi melalui penyediaan fitur grafis dan visualisasi yang mampu mentransformasikan materi kebahasaan yang abstrak menjadi lebih konkret dan menarik bagi siswa [10]. Tujuan kegiatan PkM ini adalah meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan Canva untuk mendukung pembelajaran interaktif, sekaligus memperkuat integrasi teknologi informasi di lingkungan sekolah.

## **METODE PELAKSANAAN**

Berdasarkan kajian terkait mitra sebelumnya dapat diketahui bahwa permasalahan yang dihadapi adalah upaya dalam meningkatkan kompetensi guru dengan pemanfaatan teknologi informasi. Metode pelaksanaan pengabdian yang mengombinasikan pemaparan materi, demonstrasi fitur, diskusi interaktif, serta praktik mandiri ini terbukti efektif dalam memandu para guru melintasi kurva pembelajaran aplikasi digital. Pola pendekatan langsung (hands-on) ini sejalan dengan pelatihan media Canva yang sukses diterapkan di SDN Dukuwaluh [6] serta di SDN 021 Sungai Kunjang [11] di mana respons positif peserta dan kelancaran pembuatan produk media dipengaruhi secara signifikan oleh adanya ruang praktik terbimbing dan pendampingan yang intensif. "Canva merupakan alat desain grafis yang sangat bermanfaat bagi

guru SD karena memudahkan mereka dalam membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif, seperti poster, presentasi, infografis, dan lembar kerja. Penelitian terbaru menegaskan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar mampu meningkatkan kompetensi guru dan keterlibatan siswa [12], [13]. Prinsip-prinsip baru terkait pembelajaran di era digital dan menekankan pentingnya desain visual yang bersih (seperti yang dihasilkan melalui Canva) untuk menghindari gangguan kognitif [4]. Canva sangat relevan dengan teori ini karena memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, gambar, video, dan elemen visual lainnya dengan mudah, menciptakan media pembelajaran yang kaya dan interaktif. Ini membantu siswa memproses informasi secara lebih efektif melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi [14]

Penggunaan Canva juga memungkinkan guru untuk fokus pada kreativitas dan konten pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Ini berarti materi disampaikan dengan cara yang lebih visual dan menarik bagi siswa, sehingga meningkatkan pemahaman dan minat siswa dalam pelajaran. Guru dapat memperkuat kompetensi mereka dalam teknologi pendidikan sekaligus mengembangkan keterampilan desain grafis melalui pemanfaatan Canva, yang menjadi aspek krusial dalam pembelajaran modern [15]. Dalam sebuah teori [11] menekankan pada bagaimana elemen-elemen multimedia (seperti fitur-fitur di Canva) dapat mengelola beban kognitif secara efektif. Dalam konteks Canva, fitur-fitur seperti template yang siap pakai, antarmuka yang intuitif, dan elemen desain yang terorganisir membantu mengurangi beban kognitif intrinsik dan ekstrinsik bagi pengguna. Ini memungkinkan guru atau siswa untuk fokus pada konten dan pesan yang ingin disampaikan, daripada terbebani oleh kompleksitas alat desain. Untuk proses pelatihan ini nantinya akan dikembangkan modul praktis penggunaa aplikasi Canva sehingga guru-guru dengan mudah dalam mengimplemtasikannya[16]

Model pelatihan yang menerapkan teori ini bagaimana simulasi praktis dalam pelatihan teknologi (seperti workshop Canva) membantu guru menginternalisasi keterampilan baru melalui siklus mencoba-gagal-refleksi [11]. Berikut adalah tahapan yang bisa diikuti untuk melakukan kegiatan pelatihan Canva bagi guru SD Mutukawi:

1. Identifikasi Tujuan Pelatihan: Tentukan apa yang ingin dicapai melalui pelatihan ini, misalnya meningkatkan kemampuan guru dalam membuat materi pembelajaran yang menarik.
2. Penentuan Peserta: Tentukan siapa saja yang akan mengikuti pelatihan, pastikan semua guru yang terlibat memiliki akses ke perangkat komputer atau tablet yang diperlukan pada table 1.
3. Materi Pelatihan: Persiapkan materi pelatihan, termasuk panduan penggunaan Canva, contoh-contoh desain, dan modul latihan Pengenalan Canva.
4. Pengenalan Dasar: Berikan pengenalan singkat tentang Canva, termasuk sejarahnya, kegunaan, dan fitur utama yang tersedia.
5. Pembuatan Akun: Pandu peserta untuk membuat akun Canva jika mereka belum memiliki akun. Jelaskan perbedaan antara akun gratis dan berbayar.
6. Dashboard: Jelaskan fungsi dashboard Canva dan cara mengakses berbagai fitur.

Bahwa pembelajaran dapat terjadi melalui observasi, imitasi, dan pemodelan perilaku orang lain [17]. Dalam konteks pelatihan, ini berarti bahwa peserta pelatihan belajar tidak hanya dari instruksi langsung, tetapi juga dari mengamati instruktur atau sesama peserta yang menunjukkan keterampilan atau perilaku yang diinginkan.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Tahap observasi dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan Canva di SD Muhammadiyah 1 Malang. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan 8 Mei 2024 dengan tujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan mitra serta kondisi nyata di lapangan. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru, serta meninjau sarana prasarana yang tersedia di sekolah.

**A. Hasil Kegiatan**

Kegiatan pelatihan Canva di SD MUTUKAWI Malang telah dilaksanakan pada hari Minggu, 3 Agustus 2024, yang dihadiri oleh seluruh guru dan staff di bawah pimpinan Kepala Sekolah Ibu Rizka Silvia, S.PdI. Pada tabel 1 menunjukkan jumlah peserta pelatihan ini ada 40 peserta yang hadir untuk mengikut proses pelatihan terdiri dari 4 narasumber, 28 Guru dan 8 orang tenaga administrasi.

Tabel 1. Peserta Pelatihan

| No | Nama                                       | Peran                | No | Nama                              | Peran                     |
|----|--|----------------------|----|-----------------------------------|---------------------------|
| 1  | Dwi Fatrianto<br>Suyatno.,S.Kom.,<br>M.Kom | Ketua<br>PKM         | 21 | Elsa Wulan Cahyani,<br>S.Pd       | Guru Kelas                |
| 2  | Wiyli Yustanti S.Si.,<br>M.Kom.            | Anggota<br>PKM       | 22 | Dody Yudha<br>Setiawan, S.Pd      | Guru Kelas                |
| 3  | Ardhini Warih Utami,<br>S.Kom., M.Kom      | Anggota<br>PKM       | 23 | Ayi Yulianisa<br>Meryana, S.Pd    | Guru Kelas                |
| 4  | Rahadian Bisma,<br>S.Kom., M.Kom           | Anggota<br>PKM       | 24 | Meti Wisma Rini,<br>S.Pd          | Guru<br>Bahasa<br>Inggris |
| 5  | Moch. Agung Adi<br>Utomo, S.Sos            | Pembantu<br>Lapangan | 25 | Ari Nur Kristanti,<br>S.Pd        | Guru Kelas                |
| 6  | M. Adharis Adlani,<br>S.Kom                | Pembantu<br>Lapangan | 26 | Ririn Muchtamiroh,<br>S.Pd        | Guru Kelas                |
| 7  | Millenia Puji<br>Arbaningrum, S.Kom        | Pembantu<br>Lapangan | 27 | Mabruroh, S.Pd                    | Guru Kelas                |
| 8  | Rizka Silvia, S.PdI                        | Kepala<br>Sekolah    | 28 | Okhti Harlina<br>Zahrotul F, S.Pd | Guru Kelas                |
| 9  | Elvi Muafidah, S.Pd                        | Guru<br>Kelas        | 29 | Utami Ningrum, S.Pd               | Guru Kelas                |
| 10 | Agustina, S.Pd, M.Pd                       | Guru<br>Kelas        | 30 | Lusi Septya Ningrum,<br>S.Pd      | Guru PJOK                 |
| 11 | Retno Kusbariati, S.Pd                     | Guru<br>Kelas        | 31 | Riska Nur Wachidya<br>Utami, S.Pd | Guru<br>Bahasa<br>Arab    |
| 12 | Siti Noorkhayati, S.Pd                     | Guru<br>Kelas        | 32 | Nia Rafika, S.Pd                  | Guru Kelas                |
| 13 | Saiful Anwar, S.PdI                        | Guru PAI             | 33 | Riska Dwi Pratiwi,<br>S.Pd        | Guru Kelas                |
| 14 | Agus Liansyah, SP                          | Guru PAI             | 34 | Safirah Farahiyah<br>Anwar, S.PdI | Guru<br>Bahasa<br>Arab    |

| No | Nama                        | Peran               | No | Nama                           | Peran                  |
|----|-----------------------------|---------------------|----|--------------------------------|------------------------|
| 15 | Arief Buchori, A.Ma         | Guru Kelas          | 35 | Azzahra Khansa Soraya, S.Psi   | Guru Pendamping Khusus |
| 16 | Sri Murtini, SE, S.Pd       | Guru Kelas          | 36 | Nova Eka Ardi Setya, S.Pd      | Guru Kelas             |
| 17 | Aditya Dewi Mujianto, S.Pd  | Guru Kelas          | 37 | Fadiyah Oktiningsih, S.Pd      | Karyawan               |
| 18 | Agustina Permata Sari, S.Pd | Guru Bahasa Inggris | 38 | Abdulloh Hamid Sulaiman, S.Kom | Karyawan               |
| 19 | Fika Ratna Pratiwi, S.PdI   | Guru PAI            | 39 | Riefki Zulkifli                | Karyawan               |
| 20 | Angga Adi Prasetya, S.Pd    | Guru PJOK           | 40 | Alief Zukhruf Assyamsyannisa'  | Karyawan               |

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif menggunakan platform desain Canva. Tim pemateri yang terdiri dari Dwi Fatrianto, Ardhini Warih, Willy Yustanti, dan Rahadian Bisma memberikan pemaparan materi secara komprehensif kepada peserta pelatihan.



Gambar 1. Pembukaan Pelatihan

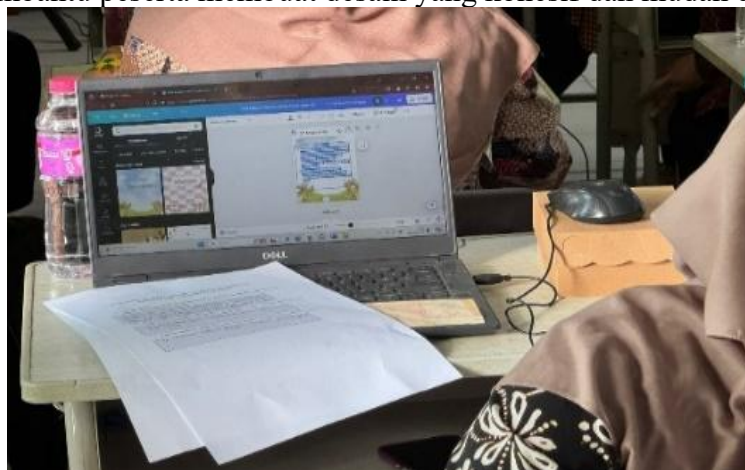
Pada gambar 1 dokumentasi saat pembukaan pelatihan pelaksanaan pelatihan dimulai tepat pukul 08.00 WIB dengan pembukaan dan sambutan dari Kepala Sekolah, dilanjutkan dengan sesi pertama yang membahas pengenalan dasar Canva dan fitur-fiturnya. Pada sesi kedua, para peserta diarahkan untuk praktek langsung membuat berbagai desain pembelajaran seperti poster edukatif, presentasi interaktif, dan infografis pembelajaran. Selama pelatihan, para pemateri aktif mendampingi dan membimbing peserta yang mengalami kesulitan, sehingga tercipta suasana pembelajaran yang kondusif dan efektif. Kegiatan pelatihan Canva yang diselenggarakan di SD MUTUKAWI telah berlangsung dengan sangat baik dan menunjukkan hasil yang menggembirakan. Para peserta yang terdiri dari guru-guru SD MUTUKAWI menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan bisa dilihat dari hasil survey pada tabel 2. Selama pelatihan, para peserta berhasil menguasai berbagai fitur dasar Canva seperti pemilihan template, pengaturan tata letak, penambahan elemen desain, dan penggunaan kombinasi warna yang harmonis [18]. Kemampuan adaptasi peserta terhadap platform

Canva terbilang cepat, dimana sebagian besar peserta sudah mampu mengoperasikan tools dasar dalam waktu singkat.



Gambar 2. Sesi Pemaparan Materi Oleh Narasumber

Pada Gambar 2 pembukaan pemberian materi oleh Dwi Fatrianto sebagai narasumber dilanjutkan dengan penjelasan teknis terkait modul Canva. Dari segi kemampuan teknis, para peserta telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam menciptakan konten visual untuk keperluan pembelajaran. Mereka berhasil membuat berbagai produk digital seperti poster pembelajaran, presentasi interaktif, dan infografis edukatif yang menarik. Kualitas desain yang dihasilkan menunjukkan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain grafis dasar, termasuk keseimbangan layout, penggunaan tipografi yang tepat, dan penerapan hierarki visual yang efektif. Beberapa peserta bahkan mampu menghasilkan template khusus yang dapat digunakan untuk kebutuhan sekolah. Dalam proses pelatihan kami juga menjelaskan bagaimana manusia mengorganisir dan menafsirkan informasi visual menjadi keseluruhan yang bermakna (misalnya, kedekatan, kesamaan, keberlanjutan, penutupan, dll.). Memahami prinsip-prinsip ini membantu peserta membuat desain yang kohesif dan mudah dipahami [19].



Gambar 3. Peserta Pelatihan Sedang Praktek Canva

Pada gambar 3 tampak langsung praktek bagaimana menerapkan hasil pelatihan dalam Canva akan membantu mereka menciptakan visual yang menarik dan professional, termasuk di dalamnya memahami psikologi warna dan bagaimana warna memengaruhi emosi dan persepsi adalah kunci dalam membuat desain yang efektif.



Gambar 4. Peserta Mendemokan Hasil Pelatihan

Produk-produk yang dihasilkan selama pelatihan mencakup beragam materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pada gambar 4 peserta memaparkan hasil desainya diantaranya adalah poster-poster edukatif untuk mata pelajaran IPA, IPS, dan Matematika, bahan presentasi untuk pembelajaran tematik, serta desain infografis untuk materi Pendidikan Agama Islam.



Gambar 5. Penyerahan Plakat Kenang - Kenangan Pelatihan

Selain itu, peserta juga berhasil membuat template untuk sertifikat prestasi 16 siswa, banner digital untuk acara sekolah, dan media sosial konten untuk komunikasi dengan orang tua siswa. Semua produk yang dihasilkan telah memenuhi standar kualitas yang diharapkan dan siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran di SD MUTU. Sebagai bentuk apresiasi dan kenang-kenangan atas sinergi yang telah terjalin, sesi berikutnya diisi dengan penyerahan plakat atau cinderamata secara simbolis dari pihak mitra kepada tim pengabdian. Sebagaimana yang terdokumentasi pada Gambar 5, Kepala Sekolah SD Muhammadiyah 1 Malang menyerahkan kenang-kenangan tersebut langsung kepada tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang diwakili oleh ketua tim. Seluruh rangkaian program pengabdian ini kemudian diakhiri dengan sesi foto bersama antara seluruh tim PKM dan para peserta pelatihan, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 6. Sesi dokumentasi bersama ini sekaligus menandai ditutupnya kegiatan pelatihan peningkatan kompetensi teknologi informasi secara resmi dan sukses.

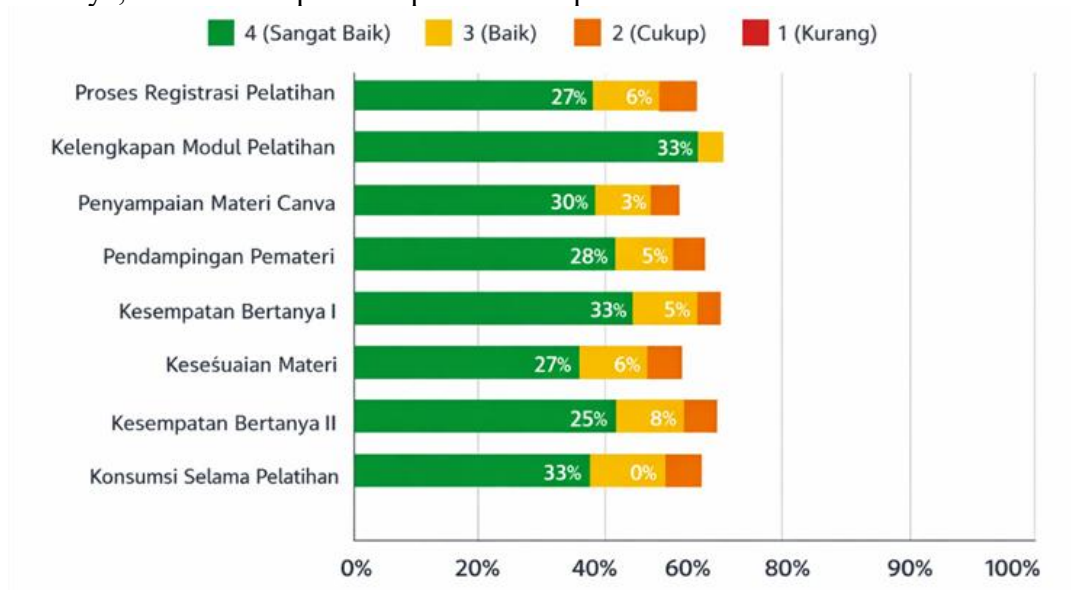


Gambar 6. Penutupan kegiatan pelatihan

## B. Tahapan Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian pelatihan Canva selesai dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus 2024. Evaluasi bertujuan untuk mengukur efektivitas kegiatan, tingkat ketercapaian tujuan, serta kepuasan peserta terhadap pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Metode evaluasi yang digunakan meliputi:

1. Kuesioner kepuasan: dibagikan kepada seluruh peserta untuk menilai aspek registrasi, kelengkapan modul, penyampaian materi, pendampingan, kesempatan bertanya, kesesuaian materi, dan konsumsi. Hasil rekapitulasi ditampilkan pada Tabel 2.
2. Presentasi hasil karya: beberapa guru diminta mendemonstrasikan produk pembelajaran yang mereka buat menggunakan Canva, seperti poster edukatif, infografis, dan presentasi interaktif.
3. Observasi langsung: tim PKM mencatat antusiasme peserta, keaktifan dalam bertanya, serta kemampuan adaptasi terhadap fitur Canva.



Gambar 7. Grafik Kepuasan Peserta Pelatihan

Hasil evaluasi menunjukkan pada gambar 7 bisa diinterpretasikan sebagai berikut:

- 1) Tingkat kepuasan peserta sangat tinggi, dengan mayoritas responden memberikan skor 4 (sangat baik) pada aspek modul, kesempatan bertanya, dan konsumsi,
- 2) Peserta berhasil menghasilkan berbagai luaran pembelajaran digital yang sesuai dengan standar desain grafis dasar.
- 3) Antusiasme guru terlihat dari partisipasi aktif dalam sesi praktik dan presentasi hasil karya.
- 4) Kendala yang ditemukan adalah keterbatasan waktu untuk mendalami fitur lanjutan Canva, sehingga disarankan adanya pelatihan lanjutan di masa depan.

Secara keseluruhan, evaluasi membuktikan bahwa program pelatihan Canva telah berjalan efektif dan memberikan dampak nyata terhadap peningkatan kompetensi guru di SD Muhammadiyah 1 Malang.

### C. **Pembahasan**

Pelaksanaan PkM Canva di SD Muhammadiyah 1 Malang terbukti berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital—seperti poster, presentasi, dan infografis—yang mendongkrak kreativitas siswa serta kualitas pembelajaran di kelas. Implikasi program ini terlihat jelas dari tumbuhnya budaya belajar digital yang lebih kolaboratif dan modern di lingkungan sekolah. Keberhasilan pengabdian ini sejalan dengan urgensi integrasi teknologi dalam pendidikan [20], serta menegaskan pentingnya pelatihan desain digital secara intensif guna meningkatkan mutu layanan pengajaran berbasis teknologi di tingkat sekolah dasar [21]. Untuk keberlanjutan di masa depan, efisiensi pelaksanaan PkM perlu ditingkatkan melalui alokasi waktu praktik mandiri yang lebih panjang serta percepatan aktivasi akun Canva for Education sebelum pelatihan dimulai. Pendampingan pasca-pelatihan juga disarankan beralih ke model grup daring dan pembentukan komunitas belajar internal (peer-group) sekolah demi menjaga konsistensi pemanfaatan aplikasi. Selain itu, materi pengabdian berikutnya perlu dikembangkan ke tingkat lanjut (advanced), seperti pembuatan video animasi pembelajaran serta integrasi media Canva langsung ke dalam Learning Management System (LMS) sekolah.

## **KESIMPULAN**

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan Canva di SD Muhammadiyah 1 Malang pada tanggal 3 Agustus 2024 berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi informasi untuk pembuatan media pembelajaran interaktif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterampilan digital guru, terbukti dari produk luaran berupa poster edukatif, presentasi interaktif, dan infografis pembelajaran yang sesuai standar desain grafis dasar. Program ini memberikan implikasi positif bagi masyarakat sasaran, khususnya guru dan siswa, karena pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan efektif. Keberhasilan ini juga menegaskan pentingnya dukungan sekolah dan antusiasme peserta sebagai faktor pendukung utama, meskipun masih terdapat kendala berupa keterbatasan waktu untuk mendalami fitur lanjutan Canva. Untuk masa depan, disarankan adanya pelatihan lanjutan yang lebih mendalam serta integrasi aplikasi teknologi pendidikan lainnya agar kebermanfaatannya semakin luas dan berkelanjutan.

**PERSANTUNAN**

Ucapan terima kasih kepada SD Muhammadiyah 1 Malang, PCM Klojen, serta tim PKM Universitas Negeri Surabaya atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan.

**REFERENSI**

- [1] J. Friska, I. Pramuanati, and Mahriyuni, "Effectiveness of using Canva Application to Improve Learning Outcomes of Tenth Grades Students," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, vol. 7, no. 3, pp. 421–427, Dec. 2023. <https://doi.org/10.23887/jppp.v7i3.67879>.
- [2] A. Ichsan Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," 2021.
- [3] N. L. Fauziyah, J. Priyanto Widodo, and S. N. Yappi, "The Use of 'Canva for Education' and the Students' Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text," 2022. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>.
- [4] M. Y. Salam and A. Mudinillah, "Canva Application Development for Distance Learning on Arabic Language Learning in MTs Thawalib Tanjung Limau Tanah Datar," *Agustus*, vol. 2021, no. 2, pp. 101–111, 2021. <https://doi.org/10.21009/jtp2001.6>.
- [5] M. Schmid, E. Brianza, and D. Petko, "Self-reported technological pedagogical content knowledge (TPACK) of pre-service teachers in relation to digital technology use in lesson plans," *Comput. Human Behav.*, vol. 115, Feb. 2021. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106586>.
- [6] Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, and Riyanto, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring," *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, pp. 173–182, Apr. 2022. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i1.853>.
- [7] M. S. Hadi, L. Izzah, and Q. Paulia, "Teaching Writing Through Canva Application to Enhance Students' Writing Performance," *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, vol. 9, no. 2, p. 228, 2021. <https://doi.org/10.33394/jollt.v%vi%oi.3533>.
- [8] Verenikina, *Child's play, digital technologies and the ZPD*. London: Routledge, 2020. <https://doi.org/10.4324/9780429328053>.
- [9] Rena Eka, S. Musarokah, and Priharyanti, "The Students' Perception of Canva Application as A Tool in Learning Writing Skill," *English Language Teaching Methodology*, vol. 3, no. 3, pp. 297–308, Dec. 2023. <https://doi.org/10.56983/eltm.v3i3.1103>.
- [10] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, and D. E. Sari, "Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang," *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 6, no. 1, pp. 171–180, Feb. 2022. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>.
- [11] A. Asrafiani Arafah, R. Riyanti, P. Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and F. Keguruan dan Ilmu Pendidikan, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru Di Sdn 021 Sungai Kunjang," *Communnity Development Journal*, vol. 4, no. 6, pp. 12600–12606, 2023. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i6.22018>.
- [12] C. P. Citradevi, "Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 8, no. 2, pp. 270–275, Feb. 2023. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v8i2.525>.
- [13] Rinja Efendi, A. P. G. Hasibuan, Elvina, and P. S. Siregar, "Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes," *International Journal of*



- Elementary Education*, vol. 7, no. 2, pp. 342–352, May 2023. <https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956>.
- [14] R. Pratama, M. Alamsyah, M. F. Siburian, G. Marhento, and J. Jupriadi, “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah,” *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, vol. 3, no. 1, p. 40, Jan. 2023. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>.
- [15] M. Churiyah, A. Basuki, F. Filianti, S. Sholikhan, and M. Fikri Akbar, “Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age,” *International Journal of Social Science Research and Review*, vol. 5, no. 3, pp. 226–234, Mar. 2022. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>.
- [16] T. Arsilla and D. M. Darmawati, “The Influence of Canva Learning Media on Economic Learning Outcomes,” *Lembaran Ilmu Kependidikan*, vol. 53, no. 2, pp. 213–223, Sep. 2024. <https://doi.org/10.15294/lik.v53i2.7873>.
- [17] I. M. Vargas, C. I. G. Cabrera, C. A. A. Cortez, I. M. A. Apaza, and M. D. Reátegui, “The canva platform and meaningful learning in regular basic education,” *Int. J. Health Sci. (Qassim)*, pp. 643–658, Jul. 2022. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6ns7.11213>.
- [18] A. Harahap, T. Setiawan Wibowo, J. W. Sitopu, and M. Solehuddin, “Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah the Use and Benefits of The Canva Application as A Learning Medium at The Tsanawiyah Madrasah Level,” 2022. <https://doi.org/10.36987/jpms.v8i1.3782>.
- [19] S. Junaedi, J. Pawiyatan Luhur, and B. Duwur, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology,” 2021. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>.
- [20] A. Harahap, T. Setiawan Wibowo, J. W. Sitopu, and M. Solehuddin, “Penggunaan Dan Manfaat Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah the Use and Benefits Of The Canva Application as A Learning Medium at the Tsanawiyah Madrasah Level,” 2022.
- [21] R. Handayani, “Efektivitas Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar,” 2023.

