



PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BERBASIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU

Alfian Rahman Hadi¹, Ilham^{2*}, Kuswadin³, Yanti⁴, Wafiq Nur Aziza⁵, Satia Utari⁶, Bella Hafiza⁷, Nur Anita⁸, Nurraimatul Aulia⁹

¹Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

alfianrahmanhadu3@gmail.com

^{2,6}Prodi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

ilham.ummataram@gmail.com, utaris2022@gmail.com

^{3,4,5}Prodi Pendidikan Bahasa sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

kuswadintambora@gmail.com, yantiyanti6066@gmail.com, wafiqnurazizah807@gmail.com

¹Prodi Pendidikan Geografi, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia bellahafiza0@gmail.com

¹Prodi Pendidikan Sejarah, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia Nuranitaanita@123g.mail

¹Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Muhammadiyah Mataram, Indonesia

nuraimatulaulia@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk lebih adaptif dalam merancang media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik. Namun, sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional yang terbatas pada metode ceramah dan bahan ajar sederhana, sehingga kurang mampu memotivasi siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan: (1) meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep media pembelajaran digital, (2) mengembangkan keterampilan teknis guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva, dan (3) menumbuhkan kreativitas serta kepercayaan diri guru dalam merancang konten pembelajaran berbasis teknologi. Metode pelaksanaan menggunakan ceramah, diskusi, dan praktik langsung (hands-on training) dengan konsep pendampingan. Mitra kegiatan adalah guru-guru di Yayasan Birulwalidain NW Beretong, Kecamatan Sekotong, Kabupaten Lombok Barat, yang berjumlah 20 orang. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva untuk menghasilkan berbagai media ajar, seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif. Evaluasi melalui angket menunjukkan skor rata-rata 4,7 dengan kategori sangat baik, di mana 70% butir pertanyaan memperoleh penilaian sangat baik dan 30% penilaian baik. Hal ini membuktikan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan media digital pada pembelajaran.

Kata Kunci: Canva; kreativitas guru; media pembelajaran; pelatihan; teknologi digital.

Abstract: The development of digital technology requires teachers to be more adaptive in designing innovative, interactive, and relevant learning media for students' needs. However, most teachers still use conventional media that are limited to lecture methods and simple teaching materials, which are less effective in motivating students. Therefore, this community service activity was carried out with the following objectives: (1) to improve teachers' understanding of the concept of digital learning media, (2) to develop teachers' technical skills in operating the Canva application, and (3) to foster teachers' creativity and confidence in designing technology-based learning content. The implementation method used lectures, discussions, and hands-on training with a mentoring concept. The partners in this activity were 20 teachers at the Birulwalidain NW Beretong Foundation in Sekotong Subdistrict, West Lombok Regency. The training results showed an increase in teachers' competence in using Canva to produce various teaching media, such as posters, infographics, and interactive presentations. An evaluation through a questionnaire showed an average score of 4.7 in the excellent category, with 70% of the questions receiving an excellent rating and 30% receiving a good rating. This proves that the training was effective in improving the teachers' skills, creativity, and confidence in integrating digital media into learning.

Keywords: Canva; teacher creativity; learning media; training; digital technology.

**Article History:**

Received : 15-09-2025
 Revised : 06-10-2025
 Accepted : 18-11-2025
 Online : 18-11-2025



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan suatu bangsa (Syaadah et al., 2023). Guru sebagai agen utama dalam proses pendidikan memiliki peran krusial dalam membentuk generasi penerus yang kompeten dan adaptif terhadap perubahan zaman (Elitasari, 2022). Di era digital yang terus berkembang, teknologi telah menjadi bagiantak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam konteks pembelajaran (Sitompul, 2022). Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memiliki pemahaman yang mendalam tentang teknologi dan mampu mengaplikasikannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dalam konteks ini, Canva, sebagai platform desain grafis online yang inovatif, menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Marenden et al., 2021). Guru yang memahami dan mampu mengaplikasikan Canva dalam proses pembelajaran dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, kreatif, dan interaktif bagi peserta didik.

Media pembelajaran inovatif berbasis canva merupakan media yang dibuat secara khusus untuk memberikan pengetahuan kepada guru maupun siswa terkait pengenalan, fitur, serta langkah penggunaan aplikasi desain grafis Canva dalam proses pembuatan materi pembelajaran (Ilham, Agrippina et al. 2025; Sahri, Zayn, and Ni'mah 2023). Bentuk media ini dapat berupa presentasi interaktif, modul digital, video panduan, infografis, atau tutorial langkah demi langkah yang dapat dibuat menggunakan Canva maupun platform lainnya (Irsan et al., 2021). Konten di dalamnya umumnya memuat penjelasan mengenai Canva sebagai platform desain berbasis daring, fungsi dan manfaatnya dalam dunia pendidikan, rincian fitur utama seperti template, elemen grafis, dan animasi, serta contoh implementasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran seperti poster, presentasi, maupun video edukasi (Martini et al., 2023). Melalui media ini, diharapkan pengguna mampu memahami sekaligus mempraktikkan pembuatan desain yang menarik dan fungsional, sehingga pembelajaran dapat berlangsung lebih kreatif, inovatif, dan sejalan dengan kebutuhan Pendidikan (Susanti et al., 2023).

Canva merupakan sebuah layanan yang digunakan untuk membantu para konten kreator dalam membuat dan mendesain konten, seperti infografis, poster, banner hingga presentasi, termasuk dalam membantu menghasilkan sebuah karya media pembelajaran yang menarik (Nukmatus syahria et al., 2024). Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media

pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan sebuah video pembelajaran yang interaktif dan modul pembelajaran yang menarik (Wulandari & Mudinillah, 2022). Pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dapat memudahkan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif dalam menghasilkan education content dan desain yang berkualitas, materi mudah dipahami oleh peserta didik sehingga diharapkan tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Mahardika et al., 2021). Penggunaan aplikasi Canva dianggap lebih *used-friendly* dikarenakan tampilan yang disuguhkan mudah untuk dioperasikan serta dapat digunakan meski hanya bermodalkan gawai yang terhubung internet (Arifin et al., 2024).

Beberapa peneliti terdahulu menjelaskan bahwa pelatihan dalam merancang media pembelajaran berbasis aplikasi digital, khususnya Canva, memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media ajar. penelitian yang dilakukan oleh Alfiandra et al., (2024) menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu memperkuat pemahaman guru dalam menghasilkan media visual yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, temuan tersebut menegaskan bahwa guru yang memperoleh pelatihan menjadi lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bervariasi, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Zubair et al., (2023) menjelaskan bahwa pelatihan desain media berbasis Canva secara signifikan berpengaruh terhadap peningkatan kreativitas guru. Hal ini didukung oleh berbagai fitur desain grafis yang ditawarkan Canva, yang mudah diakses serta digunakan, sehingga guru dapat menyalurkan ide-ide kreatif dalam bentuk media pembelajaran. Peningkatan kreativitas tersebut tercermin dari keberanian guru untuk mengeksplorasi variasi desain, pemilihan warna yang lebih ekspresif, serta integrasi elemen visual dan animasi pada bahan ajar. Temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan tidak hanya berfokus pada penguasaan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna.

Pelatihan berbasis Canva dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru, sebagian besar masih menitikberatkan pada aspek teknis dalam merancang media pembelajaran (Wiyono et al., 2023). Berdasarkan hasil pra observasi awal, ditemukan bahwa guru-guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional (Farhan & Risdianti, 2021). Mereka merasa kesulitan untuk mengembangkan bahan ajar yang interaktif

dan kreatif, terutama dalam pemahaman penggunaan teknologi digital saat ini (Saiful, 2023). Oleh karenanya, pelatihan ini ditujukan kepada guru-guru yang mencoba belajar memanfaatkan teknologi dalam menghasilkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Kajian yang secara mendalam menelaah sejauh mana pelatihan Canva berpengaruh terhadap pengembangan kreativitas guru dalam praktik pembelajaran sehari-hari di kelas masih relatif terbatas (Arfani et al., 2023). Selain itu, banyak penelitian sebelumnya hanya dilakukan pada lingkup kecil, misalnya dalam bentuk studi kasus atau pelatihan jangka pendek, sehingga belum mampu memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pelatihan dalam cakupan yang lebih luas (Purwanto et al., 2024).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas serta kompetensi profesional guru madrasah. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan tersebut mampu memperkuat kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kontekstual; mengidentifikasi perkembangan kreativitas guru melalui pemanfaatan fitur-fitur Canva dalam proses produksi media ajar; serta menganalisis kontribusinya terhadap peningkatan mutu pembelajaran di kelas. Urgensi penelitian ini terletak pada masih rendahnya kompetensi digital guru madrasah, keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran inovatif, serta kebutuhan mendesak akan pengembangan profesionalisme guru dalam menghadapi karakteristik peserta didik generasi digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman komprehensif mengenai peran pelatihan Canva dalam mengatasi persoalan pembelajaran di madrasah sekaligus menjadi rujukan bagi penyelenggaraan pelatihan berbasis teknologi digital di lingkungan pendidikan.

B. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini adalah konsep pendampingan dan pelatihan dengan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi canva yang meliputi metode ceramah, diskusi dan tanya jawab serta simulasi/praktek (Choirina et al., 2022). Peserta kegiatan pengabdian ini ada guru-guru di madrasah birulwalidain NW beretong, kecamatan Sekotong kabupaten Lombok Barat, yang berjumlah 20 Orang. Peserta selain diberikan pemahaman tentang materi dan konsep dasar juga dilibatkan dalam proses pembuatan media pembelajaran menggunakan canva. Hal ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menyumbangkan pikiran, pendapat dan

pengalamannya (Badjeber & Mailili, 2020). Secara rinci berikut ini diuraikan metode yang digunakan dalam pengabdian.

- a. metode ceramah digunakan dalam peroses penyampaian materi pelatihan yang bertujuan menjelaskan konsep-konsep baru untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman para peserta pelatihan.
- b. Metode diskusi digunakan sebagai cara penyampaian materi pelatihan yang di lakukan melalui peroses dialog dan tanya jawab mengenai informasi yang di sampaikan oleh Tim.
- c. Praktek Adalah cara dalam pelatihan yang dilakukan dimana peserta pelatihan melakukan praktek yang sesuai dengan informasi dan pengetahuan yang diperoleh dari tim atau dari sumber lainnya. Adapun tahap pelaksanaan pelatihan ini meliputi.



Gambar 1. Tahap Kegiatan Pengabdian.

1. Persiapan. Kegiatan yang dilakukan adalah meminta izin kepada pihak sekolah/Yayasan untuk diadakannya pelatihan di Yayasan Birulwalidain NW Beretong. Tahap persiapan dan analisa kebutuhan yang dilakukan oleh tim untuk mengetahui kebutuhan pelatihan untuk guru, di Yayasan birulwalidain NW beretong kekuatan sinyal internet serta ketersediaan fasilitas pendukung seperti komputer/ laptop/ gawai. Selain itu, dalam tahap ini adanya tahapan rancangan kegiatan pelatihan berupa penentuan tema materi, persiapan narasumber, penyusunan materi, persiapan pelatihan hingga pembagian tugas di lapangan.
2. Pelaksanaan. Dalam tahap pelaksanaan, terlebih dahulu dipaparkan materi singkat mengenai platform Canva agar peserta memiliki sudut pandang yang sama terkait pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur yang ada di Canva, manfaat hingga kelebihan dan kelemahan platform tersebut. Selanjutnya, dilakukannya pelatihan dan pembimbingan dalam mengakses platform Canva dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, serta akan adanya presentasi singkat dari hasil praktik bersama serta pembagian doorprize.
3. Evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penyebaran kuesioner dalam bentuk google form untuk memperoleh gambaran terkait pemahaman peserta mengenai materi yang diberikan serta dampak positif yang diterima selama pelatihan. Hasil dari kuesioner dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk memperoleh gambaran bagaimana proses persiapan, pelaksanaan hingga kritik saran dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan

Sebagai tahap awal dalam persiapan kegiatan pengabdian, tim PLP II KKN DIK melakukan koordinasi internal untuk merancang program secara sistematis. Dalam tahap ini, tim membahas tema kegiatan, membentuk tim menyusun jadwal, menentukan sumber pendanaan, serta menyiapkan pelaksanaan program. Setelah itu, dilakukan observasi langsung ke lokasi untuk memastikan kesiapan tempat dan kondisi lingkungan. Berdasarkan hasil observasi, tim bersama pihak mitra sepakat untuk menggunakan salah satu ruang kelas yang dinilai paling sesuai untuk mendukung kelancaran kegiatan. Setelah persiapan awal selesai, berbagai langkah lanjutan dilakukan. Tim mengadakan koordinasi dengan mitra untuk menyamakan persepsi dan menentukan waktu serta jumlah guru yang akan terlibat, yaitu pada hari Senin, 25 Agustus 2025, mulai pukul 08.00 hingga selesai. Selanjutnya, bahan pelatihan disusun agar materi lebih terstruktur dan mudah dipahami oleh peserta. Untuk meningkatkan partisipasi, informasi mengenai kegiatan ini disebarkan melalui grup WhatsApp sekolah. Selain itu, persiapan alat dan bahan, seperti laptop, LCD proyektor, telah dipastikan tersedia sehari sebelum kegiatan berlangsung.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini bertempat di ruangan kelas x SMAS Islam Sekotong. Peserta yang hadir berjumlah 20 orang yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah, guru-guru SMAS Islam Sekotong. Pelatihan Canva yang diawali oleh bridging materi terkait pentingnya desain pembelajaran, disampaikan oleh narasumber Bapak Supratman Jayadi. Tujuan pemaparan materi ini adalah untuk membuka pemahaman bersama bahwa desain pembelajaran bukan sekedar langkah formal dalam proses pembelajaran, namun merupakan fondasi dasar untuk mencapai keberhasilan proses pembelajaran karena mempengaruhi motivasi, partisipasi dan juga hasil belajar peserta didik. Selain itu, dalam materi yang dibawakan oleh narasumber pertama, pentingnya mengkombinasikan pembuatan media ajar dengan teknologi di jaman sekarang untuk memaksimalkan literasi teknologi yang berimplikasi pada pemanfaatan aplikasi-aplikasi pembelajaran digital, salah satunya adalah Canva.



Gambar 2. Pemaparan Materi Canva oleh Narasumber.

Pada gambar 2 memperlihatkan bahwa para guru peserta pelatihan memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana untuk merancang media pembelajaran inovatif. Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar guru masih terbiasa menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional dan sederhana contohnya seperti: Papan tulis, buku teks, dan LKS. Namun, setelah mendapatkan materi, mereka mulai memahami berbagai fitur yang tersedia dalam Canva, antara lain penggunaan template, elemen grafis, tipografi, serta integrasi gambar dan video. Melalui demonstrasi langsung yang disampaikan, guru dapat mengamati tahapan pembuatan desain, mulai dari proses registrasi akun hingga penyimpanan hasil karya. Hal ini memberikan dampak positif berupa peningkatan kepercayaan diri guru dalam mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis digital secara mandiri.

Lebih lanjut, pelatihan ini juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kreativitas guru. Para peserta tidak hanya memanfaatkan template bawaan yang telah tersedia, tetapi juga melakukan modifikasi desain sesuai dengan kebutuhan materi ajar serta karakteristik peserta didik. Beberapa guru bahkan mampu menghasilkan karya berupa poster, presentasi interaktif, hingga infografis yang menarik dan relevan dengan pembelajaran. Respon positif tercermin dari antusiasme peserta dalam sesi diskusi dan tanya jawab, di mana mereka saling berbagi ide, pengalaman, serta tantangan yang dihadapi selama proses mendesain. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis dalam bidang digital, tetapi juga mendorong tumbuhnya motivasi dan kreativitas guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan bermakna.



Gambar 3. Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva.

Berdasarkan Gambar 3 pendampingan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva yang diikuti oleh guru sebagai peserta pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan hands-on training, sehingga peserta tidak hanya memperoleh penjelasan secara konseptual, tetapi juga diberi kesempatan untuk melakukan praktik langsung dalam merancang media pembelajaran digital. Fasilitator berperan aktif dalam memberikan bimbingan teknis, mulai dari pemanfaatan template, pengaturan tipografi, pemilihan elemen grafis, hingga pengintegrasian gambar dan video. Pendampingan tersebut berfungsi untuk mengasah keterampilan praktis guru dalam mengoptimalkan teknologi digital sebagai sarana inovasi pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan ini tidak semata-mata menambah wawasan teoretis, tetapi juga menekankan pada penguasaan keterampilan aplikatif yang dapat diterapkan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar.

Pendampingan dalam proses pembuatan media pembelajaran menunjukkan adanya langkah strategis dalam upaya meningkatkan kompetensi guru agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Pelatihan penggunaan Canva memiliki keterkaitan yang erat dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan aspek kreativitas, inovasi, serta integrasi media digital dalam proses pembelajaran. Melalui pendampingan yang berkesinambungan, guru didorong untuk mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan ini juga memperlihatkan pentingnya kerja sama antara fasilitator dan guru sebagai bentuk strategi pengembangan profesionalisme pendidik. Oleh karena itu, tidak hanya merekam proses pelatihan, tetapi juga merepresentasikan praktik nyata dalam penguatan kompetensi guru guna meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi Digital.

3. Evaluasi

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva selesai dilaksanakan, PLP II KKN DIK melakukan evaluasi dengan membagikan lembar angket kepada para peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana kegiatan pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Melalui hasil evaluasi, tim dapat menilai efektivitas kegiatan serta mengukur keberhasilan peserta dalam menguasai materi yang telah disampaikan. Indikator evaluasi yang digunakan mencakup pemahaman konsep media pembelajaran digital, kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva, kreativitas dalam merancang konten pembelajaran, relevansi media dengan kurikulum, keterampilan mengintegrasikan Canva dalam proses pembelajaran, tingkat kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital, serta manfaat pelatihan terhadap peningkatan profesionalisme guru. Berdasarkan hasil pengisian angket, diperoleh bahwa kegiatan pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi guru, khususnya dalam aspek keterampilan teknis, kreativitas, serta kepercayaan diri untuk mengintegrasikan media digital dalam proses pembelajaran



Gambar 4. Hasil angket Respon Guru.

Berdasarkan hasil angket respon guru yang ditampilkan pada Gambar 4, skor penilaian berkisar antara 4 hingga 5. Pertanyaan nomor 1, 2, 5, 6, 7, dan 10 memperoleh skor 5, sedangkan pertanyaan nomor 3, 4, dan 8 memperoleh skor 4. Dengan demikian, dari total 10 butir pertanyaan, sebanyak 7 butir (70%) mendapatkan penilaian sangat baik (skor 5), sedangkan 3 butir (30%) memperoleh penilaian baik (skor 4).

Berdasarkan kriteria penilaian skala Likert, rata-rata skor sebesar 4,7 termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva yang dilaksanakan oleh PLP II KKN DIK mendapatkan respon yang sangat positif dari para guru. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil meningkatkan

pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan Canva, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas serta kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan desain media pembelajaran inovatif berbasis aplikasi Canva, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan pemahaman guru terhadap konsep media pembelajaran digital, mengembangkan keterampilan teknis dalam mengoperasikan Canva, serta menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri guru dalam merancang media ajar yang menarik dan relevan; hal ini didukung oleh hasil evaluasi angket dengan rata-rata skor 4,7 (kategori sangat baik) di mana 70% butir pertanyaan memperoleh penilaian sangat baik dan 30% memperoleh penilaian baik. Sehubungan dengan capaian tersebut, disarankan agar pelatihan serupa di masa mendatang dilaksanakan dengan pendalaman materi, alokasi waktu yang lebih panjang, serta adanya pendampingan berkelanjutan melalui forum komunitas guru untuk memastikan keterampilan, kreativitas, dan pemanfaatan media digital dalam pembelajaran dapat terus berkembang secara konsisten sesuai tuntutan Kurikulum Merdeka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih terutama ditujukan kepada pemberi dana pengabdian atau donatur. Ucapan terimakasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada program PLP II KKN DIK UMMat yang telah memberikan dukungan penuh baik dalam bentuk pendanaan maupun fasilitasi sehingga kegiatan pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva di SMAS Islam Sekotong dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah, khususnya kepala sekolah, wakil kepala sekolah, serta seluruh guru SMAS Islam Sekotong yang telah berpartisipasi aktif dan memberikan kerja sama yang optimal selama pelaksanaan kegiatan. Tanpa dukungan dan kontribusi dari berbagai pihak, kegiatan pengabdian ini tidak akan berjalan dengan lancar dan memberikan manfaat sebagaimana yang diharapkan.

DAFTAR RUJUKAN

Alfiandra, Alfaraby, F., Apriliani, T., Maimunah, Rianti, W., & Nopianur, Y. A. (2024). Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru di SMP Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pengabdian West Science*. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i01.402>

- Arfani, A. L., Putra, A. Y., Prasetyo, A. E. W. A., Wijayanti, I. D., & Ekantini, A. (2023). Workshop Pelatihan Bahan Ajar Interaktif dan Inovatif Untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Menggunakan Aplikasi Canva. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*. <https://doi.org/10.62411/ja.v6i3.1441>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Badjeber, R., & Mailili, W. H. (2020). Pengembangan Karya Inovatif Bentuk Alat Peraga untuk Meningkatkan Profesionalisme Kelompok Kerja. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 73–79.
- Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Darajat, P. P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Elitasari, H. T. (2022). Kontribusi Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Abad 21. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4120>
- Farhan, F. S., & Risdianti, E. (2021). Pengaruh Pemberian Metode Pembelajaran Secara Konvensional dan secara Preferensi Sensori Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar pada Mahasiswa Kedokteran Universitas Muhammadiyah Jakarta. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.636>
- Ilham, Agrippina, S., Yusuf, A., Atriyana, I., & Rahmaniah, R. (2025). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Guru Di Boarding School Mu ' Allimin Muhammadiyah Lombok Barat*. 09(02), 997–1010.
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.29303/jppm.v4i3.2817>
- Marenden, V., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu SDM Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3270>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi A S, H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva for Education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Nukmatus syahria, Rahayu, E. Y., & Pandanwangi, A. A. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Bagi Guru-guru SMA/SMK Se-Bangkalan Madura. *Pancasona*. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v3i1.8627>
- Purwanto, L. A., Wibowo, F., Bintaro, T. Y., Romodhon, D., & Fauzan, A. (2024). e-

- Module Menggunakan Canva Guna Meningkatkan Proses Belajar Mengajar di MI Muhammadiyah Pasirmuncang. *Jurnal Pengabdian Teknik Dan Sains (JPTS)*. <https://doi.org/10.30595/jpts.v4i1.20981>
- Sahri, Zayn, A. R., & Ni'mah, R. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru MTs di Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. *I-Com: Indonesian Community Journal*. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i3.2902>
- Saiful, S. (2023). Sistem Pendidikan Islam, Integrasi Ilmu Pengetahuan Agama dan Teknologi Digital. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1659>
- Sitompul, B. (2022). Kompetensi Guru dalam Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i3.4823>
- Susanti, S., Sumarni, E., & Putri, N. H. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dengan Konteks Kemaritiman bagi Guru di SMP N 1 Bintan. *Jurnal Anugerah*. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6318>
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangkuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., Sumantri, S., Putri, R. R., & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Zubair, M., Sawaludin, S., Alqadri, B., & Kurniawansyah, E. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Guru MANW Unwanul Falah Paok Lombok. *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.29303/jpimi.v2i2.3289>