

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PELATIHAN BERBASIS TEKNOLOGI

Bustami Kaibana¹⁾, Jusriadi²⁾, Sudarto Lukman Lema³⁾, Alfiati Djasingtang⁴⁾

^{1,2,3}Stkip Muhammadiyah Kalabahi, Indonesia

bustami_k@stkipmuhkalabahi.ac.id, jusriadi@stkipmuhkalabahi.ac.id, sudarto@stkipmuhkalabahi.ac.id,

alfiyatidjaisngtang04@gmail.com

Diterima 10 November 2025, Direvisi 17 Januari 2026, Disetujui 21 Januari 2026

ABSTRAK

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan guru dalam menyusun materi pembelajaran digital menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini ditujukan kepada seluruh guru Mis Babul Jihad Moru, yang berjumlah 20 orang. Pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan ini meliputi ceramah, praktik, demonstrasi, serta diskusi interaktif. Data dikumpulkan melalui angket yang diisi oleh peserta setelah mengikuti pelatihan *Canva*. Evaluasi dilakukan dengan menilai penggunaan *Canva* melalui instrumen kepuasan peserta, yang mencakup aspek materi, narasumber, dan praktik. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta sangat tinggi, dengan persentase mencapai 90%, termasuk dalam kategori tinggi. Tanggapan dan saran peserta terhadap workshop menunjukkan respon positif dan keinginan agar kegiatan serupa dapat diselenggarakan kembali di masa mendatang. Dengan demikian, pelatihan *Canva* ini berhasil memberikan manfaat signifikan bagi para guru Mis Babul Jihad Moru dan mendorong pengembangan lebih lanjut dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pendidikan.

Kata kunci: : *Canva; Teknologi; Media Pembelajaran Digital.*

ABSTRACT

The purpose of this activity was to improve teachers' abilities and skills in developing digital learning materials using the Canva application. This activity was intended for all teachers of MIS Babul Jihad Moru, totaling 20 participants. The approaches applied in this activity included lectures, hands-on practice, demonstrations, and interactive discussions. Data were collected through questionnaires completed by participants after attending the Canva training. The evaluation was conducted by assessing the use of Canva through a participant satisfaction instrument, which covered aspects of the material, resource persons, and practical activities. The results of the analysis showed that the level of participant satisfaction was very high, reaching a percentage of 90%, which falls into the high category. Participants' feedback and suggestions regarding the workshop indicated positive responses and a desire for similar activities to be held again in the future. Therefore, this Canva training successfully provided significant benefits for the teachers of MIS Babul Jihad Moru and encouraged further development in the utilization of digital technology for education.

Keywords: *Canva; Technology; Digital Learning Media.*

PENDAHULUAN

Perkembangan pesat Teknologi Digital di era industri 4.0 telah memengaruhi dunia pendidikan. Hal ini menuntut pendidik untuk adaptif terhadap teknologi dan mampu memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Integrasi Teknologi Digital dapat meningkatkan efektivitas dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, sekaligus membuka akses ke berbagai sumber belajar melalui internet.

Namun, adopsi Teknologi Digital juga menimbulkan tantangan, seperti kebutuhan

menguasai perangkat dan aplikasi baru serta memperbarui pengetahuan teknologi terkini. Literasi digital menjadi krusial agar siswa dapat menggunakan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab (Asri & Refianti, 2022). Oleh karena itu, pelatihan profesional dan dukungan dari sekolah maupun pemerintah diperlukan, termasuk penyediaan infrastruktur Teknologi digital yang memadai.

Perkembangan teknologi yang cepat membuat media dan bahan ajar kini semakin beragam, terutama yang bersifat elektronik dan interaktif, sehingga lebih

menarik bagi siswa (Miftahul Jannah¹, 2023). Teknologi ini sebaiknya digunakan secara maksimal untuk memperbaiki fasilitas pendidikan, meningkatkan kualitas guru, dan membantu siswa berkembang lebih baik (Asri & Refianti, 2022). Kurikulum yang fokus pada kebutuhan siswa penting agar mereka bisa cepat menyesuaikan diri dengan perubahan zaman. Peran guru juga berubah, dari sekadar menyampaikan informasi menjadi fasilitator yang membantu siswa mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan mandiri, sehingga mereka siap menghadapi tantangan global (Nuridayanti et al., 2023).

Perubahan ini menuntut pendekatan pendidikan yang lebih inklusif, di mana setiap individu memiliki kesempatan yang setara untuk berkembang dan berkontribusi sesuai dengan potensi masing-masing (Anwar et al., 2025). Oleh karena itu, lembaga pendidikan dan pemerintah perlu memberikan dukungan yang memadai untuk menciptakan lingkungan belajar yang stimulatif, berpusat pada peserta didik, dan memungkinkan penerapan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan masa depan. Langkah ini akan memastikan pendidikan tidak hanya mempersiapkan generasi muda menghadapi perubahan, tetapi juga menjadikan mereka pemimpin yang kompetitif di era global yang dinamis.

Di Mis Babul Jihad Moru, terdapat berbagai permasalahan terkait adaptasi pembelajaran abad ke-21 dan implementasi Kurikulum Merdeka. Salah satu kendala utama adalah sulitnya integrasi Teknologi Digital dalam media pembelajaran digital, yang menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Untuk mengatasi hal ini, tim pengabdian telah merancang program pelatihan yang mendukung guru dalam penggunaan platform digital, seperti Canva, yang berpotensi menciptakan media pembelajaran visual yang inovatif. Program ini bertujuan membekali pendidik dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan agar dapat memanfaatkan platform tersebut secara efektif, sehingga diharapkan meningkatkan kualitas pembelajaran dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa (Riska Aini Putri, 2023).

Melalui pelatihan ini, guru diharapkan bisa memahami secara menyeluruh cara menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Canva terbukti menjadi alat yang efektif untuk membuat pembelajaran lebih interaktif dan membantu guru menyusun materi presentasi yang menarik, sekaligus meningkatkan profesionalisme mereka. Keberhasilan program ini bukan hanya soal menguasai teknologi, tetapi juga dampaknya terhadap kualitas belajar-mengajar. Dengan menguasai Teknologi Digital, khususnya Canva,

guru bisa menciptakan materi yang meningkatkan keterlibatan siswa dan melatih kemampuan berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan memecahkan masalah (Inayah & Prasetyo, 2025).

Meskipun Canva tidak selengkap aplikasi Adobe seperti Photoshop atau Illustrator, Canva tetap sangat berguna karena kemudahan penggunaannya. Platform ini dirancang agar dapat digunakan oleh siapa saja, termasuk mereka yang belum berpengalaman dalam desain grafis. Canva menyediakan banyak template siap pakai yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna tanpa harus memulai dari awal. Fitur ini memungkinkan pembuatan desain menarik secara cepat tanpa keterampilan desain yang kompleks. Canva dapat diakses melalui Google Play Store untuk Android, tersedia juga untuk iPhone, iPad, dan melalui komputer di situs resmi <https://www.canva.com>, sehingga pengguna dapat menggunakan platform ini di berbagai perangkat sesuai kebutuhan (Nurmasari Sihombing¹, 2024).

Guru dan tenaga kependidikan bisa memanfaatkan fitur premium Canva lewat Akun Belajar mereka. Fitur ini memberi banyak keuntungan, seperti akses ke jutaan gambar, font, grafik, video, animasi, dan template untuk membuat materi pembelajaran lebih menarik. Selain itu, Canva for Education memiliki fitur khusus pendidikan, termasuk ruang kelas virtual untuk berkolaborasi dengan siswa dan rekan guru. Fitur ini memudahkan penyusunan materi, meningkatkan kerja sama tim, dan mendorong penggunaan teknologi dalam pembelajaran (Belva Saskia Permana et al., 2024).

Tujuan dari program pengabdian kepada masyarakat ini adalah membekali para pendidik dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan relevan dengan tuntutan pendidikan kontemporer. Program ini juga bertujuan agar pendidik lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran modern yang semakin berbasis teknologi, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang optimal bagi peserta didik.

METODE

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Mis Babul Jihad Moru Kecamatan Alor Barat Daya Kabupaten Alor. Kegiatan ini dirancang berdasarkan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah, Ibu Saimina, S.Pd.,Gr, serta hasil analisis kebutuhan dari observasi awal. PKM bertujuan untuk memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi guru dalam penerapan Teknologi Digital, khususnya dalam merancang materi pembelajaran digital yang menarik dan menyenangkan bagi siswa.

itu, diskusi juga memungkinkan peserta memperdalam pemahaman konsep yang telah dipelajari dan mengembangkan ide baru dalam penerapan teknologi pada pembelajaran.

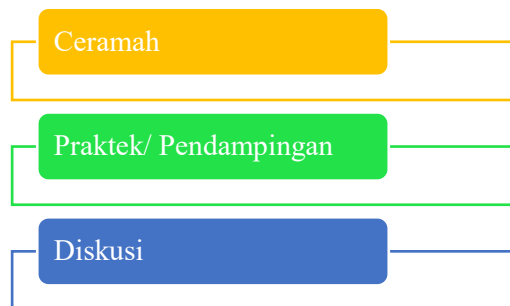
Dengan pendekatan yang menyeluruh ini, diharapkan para peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan Canva dan dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam merancang bahan ajar digital yang inovatif dan efektif.

- a. Analisis Kebutuhan Mitra Tahap pertama dari kegiatan ini adalah analisis kebutuhan mitra, di mana tim pengabdian melakukan pendekatan terhadap pihak-pihak terkait, seperti sekolah atau institusi pendidikan. Dalam tahap ini, tim mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya terkait dengan Canva.
- b. Pengembangan Materi dan Persiapan Pelatihan Setelah menetapkan kebutuhan mitra, tim PKM mengembangkan materi pelatihan yang disesuaikan. Materi ini mencakup pengenalan Canva, penggunaan alat desain grafis, dan penerapan praktis dalam konteks pembelajaran. Persiapan pelatihan meliputi penyusunan modul, penjadwalan sesi, dan persiapan sarana prasarana yang diperlukan.
- c. Pelatihan Canva Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan PKM ini. Tim pengabdian memberikan pelatihan langsung kepada peserta, seperti guru, staf pendidikan, dan pengelola sekolah. Selama sesi pelatihan, peserta diajarkan cara menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini didukung dengan demonstrasi praktis dan pengalaman langsung.
- d. Monitoring dan Evaluasi Selama dan setelah pelatihan, tim PKM melakukan monitoring terhadap kemajuan peserta. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan menangkap masukan dari peserta terkait perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Langkah-langkah perbaikan segera diimplementasikan untuk memastikan hasil yang optimal. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan memberikan angket respon kepuasan mitra terhadap kegiatan PKM.
- e. Analisis Data dan Pelaporan Kegiatan Tahap terakhir adalah analisis data dan pelaporan hasil kegiatan. Tim PKM



Gambar 1. Lokasi Pelaksanaan PKM

Metode kegiatan PKM ini dirancang secara holistik dengan mengintegrasikan beberapa pendekatan, antara lain ceramah, praktek, dan diskusi.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Berikut adalah rincian lebih lanjut mengenai masing-masing metode:

1. Ceramah: Pada sesi ini, fasilitator menyampaikan informasi mengenai konsep dasar penggunaan Canva for Education serta teknik-teknik terbaik dalam merancang bahan ajar digital yang efektif. Ceramah bertujuan memberikan pemahaman awal kepada peserta tentang prinsip-prinsip penggunaan teknologi dalam pembelajaran.
2. Praktik: Setelah ceramah, peserta langsung terlibat dalam kegiatan praktik dengan bimbingan fasilitator. Mereka diberi kesempatan untuk menggunakan Canva for Education secara aktif untuk membuat berbagai materi pembelajaran, mulai dari poster hingga presentasi interaktif, sehingga konsep yang telah dipelajari dapat diterapkan secara nyata.
3. Diskusi: Sesi ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, bertukar ide, dan membagikan pengalaman dalam penggunaan Canva for Education. Fasilitator memandu diskusi untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi peserta serta mencari solusi bersama. Selain

mengumpulkan data terkait partisipasi, pemahaman, dan perubahan perilaku peserta setelah pelatihan. Data ini dianalisis untuk mengevaluasi dampak kegiatan dan membuat laporan yang komprehensif, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi atau informasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Melalui serangkaian tahapan tersebut, kegiatan PKM “*Membangun Kemampuan Digital dalam Pembelajaran dengan Canva*” bertujuan untuk meningkatkan kapasitas para pendidik dalam mengadopsi teknologi modern ke dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mendorong peningkatan mutu pendidikan di wilayah tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Alor Barat Daya. Kegiatan tersebut diikuti oleh 20 peserta yang terdiri atas guru kelas, guru mata pelajaran, kepala sekolah, serta bagian kurikulum sekolah. Narasumber dalam kegiatan ini berasal dari 3 dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan satu orang praktisi dari Alor News yang berpengalaman dalam penggunaan *Canva*. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan 1 mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Muhammadiyah Kalabahi. Selama pelaksanaan PKM, peserta mendapatkan pendampingan secara menyeluruh mulai dari tahap awal hingga tahap akhir kegiatan. Materi yang diberikan mencakup pengenalan dan pemanfaatan *Canva* serta berbagai keterampilan dasar desain grafis. Peserta terlibat secara aktif dalam sesi praktik, di mana mereka memperoleh pembelajaran langsung dari para pemateri dan mahasiswa pendamping. Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini bertujuan

untuk meningkatkan pemahaman serta keterampilan digital berupa media *Canva* bagi guru dan staf sekolah di lingkungan tersebut.

a. Analisis Kebutuhan Mitra

Observasi awal dilakukan dengan mewawancarai kepala sekolah Mis Babul Jihad Moru, Ibu Saimina Sanga, S.Pd.Gr. dan salah satu guru kelas V, Ibu Mulyati Deni, S.Pd. Melalui wawancara ini, diperoleh informasi bahwa meskipun sekolah telah dilengkapi dengan perangkat seperti Laptop dari pemerintah dan Papan Infokus, inovasi pembelajaran yang melibatkan Teknologi Digital atau berbasis ICT jarang diterapkan oleh para guru di kelas. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemahaman dan keterampilan para guru dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar menjadi menarik dan interaktif. Mendapati situasi tersebut, kepala sekolah dengan baik hati menyambut dan merespons positif terhadap gagasan untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi para guru di Mis Babul Jihad Moru melalui Pelatihan *Canva*. Selanjutnya, berdasarkan wawancara dengan Ibu Mulyati Deni, S.Pd., ditemukan bahwa pengalaman terkait pembelajaran berbasis Teknologi masih rendah. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru (teacher-centered), di mana siswa dianggap sudah terbiasa dengan pendekatan konvensional.

Karena hal ini, inovasi pembelajaran berbasis Teknologi Digital jarang diterapkan di kelas. Selain itu, para guru juga kurang aktif dalam mengikuti pelatihan atau workshop untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensinya (Ambarwati et al., 2022). Akibatnya, fasilitas modern yang tersedia di sekolah tidak dimanfaatkan secara optimal. Oleh karena itu, workshop ini diharapkan dapat membantu mengubah paradigma dan memperkenalkan pendekatan baru yang lebih menarik dan interaktif dalam pembelajaran, sehingga para guru dapat lebih efektif memanfaatkan teknologi yang tersedia untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SD/MI tersebut.

b. Pengembangan Materi dan Persiapan Pelatihan

Setelah menetapkan kebutuhan mitra, tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) bergerak maju dengan langkah-langkah pengembangan materi pelatihan yang sangat disesuaikan. Proses ini dimulai dengan menyusun materi yang komprehensif dan relevan untuk mengenalkan *Canva* kepada peserta. Materi tersebut dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar penggunaan alat desain grafis ini serta mendorong penerapan praktis dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Penyusunan materi pelatihan melibatkan proses yang cermat dan terinci. Tim PKM menggali secara mendalam berbagai fitur dan potensi Canva yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Materi ini kemudian dirangkum menjadi modul-modul yang terstruktur dengan baik, memberikan urutan logis dalam pembelajaran dari konsep dasar hingga penggunaan yang lebih lanjut. Selain itu, materi juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman dan keterampilan awal peserta, agar dapat mengakomodasi berbagai tingkat pengalaman.

Selain penyusunan materi, persiapan pelatihan juga mencakup penjadwalan sesi yang efektif dan berkelanjutan. Penjadwalan ini mempertimbangkan waktu dan kebutuhan peserta, sehingga pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan mengoptimalkan partisipasi. Sesi pelatihan juga dirancang untuk memungkinkan interaksi dan praktek langsung, sehingga peserta dapat mengembangkan keterampilan praktis secara efektif. Selain itu, persiapan sarana dan prasarana turut menjadi fokus dalam proses ini. Tim PKM memastikan bahwa semua kebutuhan teknis, seperti perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan untuk pelatihan, tersedia dan berfungsi dengan baik. Hal ini termasuk memastikan akses yang memadai terhadap platform Canva serta mempersiapkan materi tambahan seperti contoh-contoh atau latihan praktis untuk mendukung pembelajaran (Gulo et al., 2025). Dengan demikian, pengembangan materi pelatihan Canva For Education oleh tim PKM tidak hanya melibatkan pengenalan konsep dasar, tetapi juga merupakan upaya menyeluruh dalam menyusun materi yang berarti dan relevan bagi peserta. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di lingkungan sekolah (Zulfikar, 2023).

c. Pelatihan Canva

Tahap pelatihan dalam kegiatan PKM "Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran Digital Melalui Pelatihan Berbasis Teknologi dengan Canva menjadi inti dari upaya pengabdian kepada masyarakat ini. Tim pengabdian bertujuan untuk memberikan pelatihan langsung kepada peserta yang terdiri dari

guru, staf pendidikan, dan pengelola sekolah di Mis Babul Jihad Moru.



Gambar 4. Pemberian Materi

Selama sesi pelatihan, para peserta akan dibimbing secara mendalam dalam penggunaan Canva. Materi pelatihan difokuskan pada cara mengoptimalkan alat desain grafis ini untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Para peserta akan mempelajari berbagai fitur dan fungsi Canva yang relevan dengan konteks pembelajaran di sekolah. Pelatihan ini dirancang untuk menjadi pengalaman praktis dan berbasis pengalaman langsung. Tim pengabdian akan memberikan demonstrasi tentang penggunaan Canva secara real-time, memperlihatkan langkah-langkah praktis dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik (Darmawati et al., 2024). Para peserta akan diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dalam latihan, sehingga mereka dapat menguasai penggunaan alat ini dengan lebih baik. Selain demonstrasi dan latihan praktis, sesi pelatihan juga akan melibatkan diskusi interaktif antara peserta dan tim pengabdian. Pertukaran ide dan pengalaman antara peserta akan diperkuat, memungkinkan mereka untuk belajar satu sama lain dan membangun keterampilan secara kolaboratif. Selama proses pelatihan, tim pengabdian akan memberikan perhatian khusus terhadap kebutuhan dan tingkat pemahaman masing-masing peserta. Mereka akan memberikan dukungan dan bimbingan individual sesuai dengan tingkat kesiapan dan kebutuhan, sehingga memastikan bahwa setiap peserta mendapatkan manfaat maksimal dari pelatihan ini. Tujuan utama dari tahap pelatihan ini adalah untuk memberdayakan peserta dengan keterampilan praktis dalam mengelola Canva untuk pembelajaran yang inovatif dan efektif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para peserta dapat mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran mereka,

sehingga meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa di Mis Babul Jihad Moru.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari beberapa gambar yang kami tampilkan diatas memang kami masih menemukan banyak kendala yang di hadapi oleh pihak sekolah



Gambar 5. Foto Bersama Kepala sekolah dan Dewan Guru

d. Monitoring dan Evaluasi

Selama dan setelah sesi pelatihan, tim PKM melakukan kegiatan monitoring secara berkelanjutan terhadap kemajuan peserta. Monitoring ini meliputi observasi terhadap penerapan keterampilan yang dipelajari selama pelatihan di lingkungan praktik para peserta, seperti di kelas-kelas mereka. Tim PKM juga melakukan evaluasi menyeluruh terhadap efektivitas pelatihan. Evaluasi dilakukan untuk menilai sejauh mana pelatihan telah memberikan dampak positif dalam peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Selain itu, evaluasi juga bertujuan untuk menangkap masukan langsung dari peserta mengenai pengalaman mereka selama pelatihan dan potensi perbaikan atau pengembangan yang diperlukan. Evaluasi terhadap kepuasan mitra dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta sebelum kegiatan ditutup. Angket evaluasi ini terdiri dari 12 pertanyaan dalam kuisisioner, di mana jawaban yang diberikan menggunakan skala 1 hingga 4. Penjelasan skala sebagai berikut: skala 1 = Sangat Tidak Setuju, skala 2 = Tidak Setuju, skala 3 = Setuju, skala 4 = Sangat Setuju. Kuisisioner ini terstruktur dan mencakup 3 aspek utama, yaitu isi materi, penyampaian materi, dan kegiatan praktik. Dengan menggunakan kuisisioner tertutup, pelaksana PKM dapat mengevaluasi respon peserta

terhadap berbagai aspek workshop secara sistematis dan menyeluruh (Suhaeb et al., 2024). Adapun isi instrumen kepuasan mitra sebagai berikut:

Tabel 1. Instrumen Kepuasan Peserta

Data yang telah diperoleh telah dikategorikan berdasarkan pendekatan yang dijelaskan oleh (Rosadi & Megayanti, 2024) sebagai berikut:

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
1	Tema workshop tentang Pelatihan berbasis teknologi media Canva menarik bagi saya.				
2	Materi workshop sesuai dengan kebutuhan saya.				
3	Materi workshop disusun dengan baik.				
4	Materi yang disampaikan padat dan jelas sehingga saya dapat memahami penggunaan canva dengan baik dalam waktu singkat.				
5	Instruktur memiliki pemahaman yang mendalam terhadap materi yang disampaikan.				
6	Penyampaian materi oleh instruktur telah memenuhi alokasi waktu yang cukup menurut saya.				
7	Instruktur menyampaikan isi materi dengan baik, mudah dimengerti, dan dapat diikuti dengan baik.				
8	Instruktur responsif dalam diskusi dan memberikan umpan balik yang baik.				
9	Manual book yang disediakan memiliki kualitas yang baik.				
10	Manual book mudah dipahami.				
11	Pendamping telah memfasilitasi kegiatan praktik dengan baik.				
12	Waktu yang dialokasikan untuk kegiatan praktik sudah mencukupi.				

Tabel 2. Kategorisasi Interval

Kategori	Interval
$X < (\mu - 1,0 \sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0 \sigma) \leq X < (\mu + 1,0 \sigma)$	Sedang
$(\mu + 1,0 \sigma) \leq X$	Tinggi

Keterangan:

X=Skor

μ =Mean ideal= $1/2(\text{skor tertinggi} + \text{skor terendah})$

σ =Standar Deviasi ideal = $1/6 (\text{skor tertinggi} - \text{Skor terendah})$

Hasil dari evaluasi ini sangat berharga dalam membentuk arah dan strategi ke depan. Tim PKM akan menganalisis data evaluasi dengan cermat, mengidentifikasi area-area yang memerlukan perbaikan atau peningkatan, dan merumuskan langkah-langkah perbaikan yang sesuai. Langkah-langkah perbaikan ini kemudian segera diimplementasikan untuk memastikan hasil yang optimal dari pelatihan.

a. Analisis Data dan Pelaporan Kegiatan

Tahap terakhir dari kegiatan PKM adalah analisis data dan penyusunan laporan hasil kegiatan. Tim PKM melakukan pengumpulan data yang komprehensif terkait partisipasi, pemahaman, dan perubahan perilaku peserta setelah menjalani pelatihan Canva For Education. Data-data ini meliputi informasi tentang tingkat kehadiran peserta, tingkat pemahaman terhadap materi pelatihan penggunaan teknologi Canva dalam kegiatan pembelajaran mereka serta tingkat kepuasan mereka dalam PKM ini. Interval Kepuasan Mitra ditentukan dengan terlebih dahulu menentukan data maksimal, data minimal, range, standar deviasi dan mean teoritis. Data hasil analisis deskriptif dapat dilihat pada tabel 3.

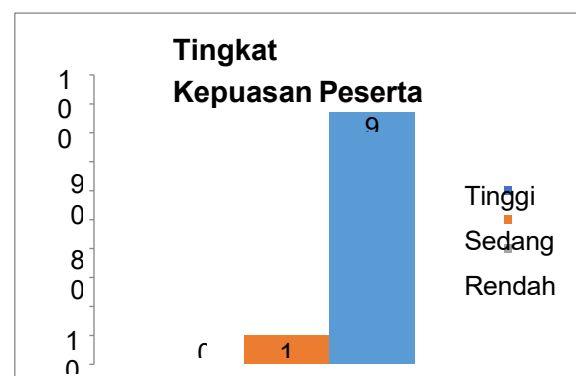
Tabel 3. Hasil Analisis Deskriptif Instrumen Kepuasan Peserta

Jumlah Responden	Mean ideal (μ)	Std. Deviasi ideal (σ)	Range	Minimum	Maksimum
20	30	6	36	12	48

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kepuasan Peserta

Rumus	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X < \{30 - 1,0(6)\}$	$X < 24$	Rendah	0	0%
$\{30 - 1,0(6)\} \leq X < \{30 + 1,0(6)\}$	$24 \leq X < 36$	Sedang	2	10%
$\{30 + 1,0(6)\} \leq X$	$36 \leq X$	Tinggi	18	90%
Jumlah			18	100%

Berdasarkan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, diperoleh hasil positif dari para guru terhadap kegiatan ini. Hal ini terlihat dari instrumen kepuasan yang diberikan kepada peserta, di mana kriteria kepuasan peserta mencapai 90% dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan tingkat kepuasan peserta yang tinggi terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Data tersebut juga menunjukkan bahwa hanya 2 peserta yang menunjukkan hasil tingkat kepuasan berada pada kategori sedang dengan persentase 10%.



Gambar 6. Tingkat Kepuasan Peserta

Hasil analisis tersebut kemudian digunakan untuk menyusun laporan yang komprehensif. Laporan ini berisi ringkasan dari semua aspek kegiatan PKM, termasuk deskripsi tentang pelatihan, evaluasi dampak, temuan dari analisis data, dan rekomendasi untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Laporan ini memiliki tujuan ganda: sebagai dokumentasi yang akurat tentang hasil kegiatan untuk penggunaan internal tim PKM, dan sebagai sumber informasi yang berharga untuk pihak-pihak terkait di luar tim, seperti institusi pendidikan dan lembaga pemerintah.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan Canva sangat diterima dengan baik oleh para guru di Mis Babul Jihad Moru, yang tercermin dari tingkat kepuasan yang tinggi terhadap kegiatan ini. Pelatihan ini telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman para guru dalam menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran yang kreatif dan efektif. Hal ini sejalan dengan pandangan Hidayah bahwa penerapan teknologi informasi dalam pendidikan menjadi semakin penting di era ini karena memberikan kemudahan akses terhadap informasi

dan memungkinkan aksesibilitas bagi semua lapisan masyarakat (Sadriani et al., 2023).

Partisipasi yang positif dan responsif dari para guru menunjukkan bahwa pelatihan Canva telah berhasil menyampaikan manfaat yang nyata dalam konteks pengembangan keterampilan digital dalam pendidikan. Para guru telah dapat mengintegrasikan konsep dan teknik yang dipelajari dalam Canva ke dalam praktek pembelajaran mereka, menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Penerapan teknologi informasi, seperti penggunaan Canva, di sekolah tidak hanya memberikan manfaat bagi guru dan siswa secara langsung tetapi juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Dengan terus mengembangkan keterampilan dan pemahaman dalam bidang teknologi informasi, para guru dapat lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital ini, memastikan bahwa pembelajaran tetap relevan dan efektif bagi semua peserta didik (Oktaviyani & Putranta, 2025).

SARAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian ini adalah bahwa pelatihan Canva di Mis Babul Jihad Moru telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman para guru terkait penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran. Respon yang positif dari para peserta, terutama para guru, yang ditunjukkan melalui hasil analisis tingkat kepuasan peserta mencapai 90% menyatakan sangat puas. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini dianggap bermanfaat dan relevan dalam konteks pengembangan keterampilan digital. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian adalah pentingnya untuk melanjutkan pelatihan dan pengembangan keterampilan dalam penggunaan teknologi informasi seperti Canva. Ini dapat dilakukan melalui pelatihan lanjutan, workshop berkala, atau program pengembangan profesional yang berkelanjutan untuk mendukung para guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran mereka. Selain itu, tim pengabdian dapat melanjutkan dengan pengembangan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif menggunakan platform Canva atau alat serupa. Hal ini dapat membantu para guru untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran mereka dan menjaga siswa tetap terlibat dan termotivasi. Dengan melanjutkan dan mengembangkan kegiatan pengabdian ini berdasarkan pada kesuksesan dan umpan balik positif dari pelatihan Canva, dapat diharapkan bahwa penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran akan terus meningkat,

memberikan manfaat yang lebih besar bagi pendidik dan peserta didik di Mis Babul Jihad Moru.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua STKIP Muhammadiyah Kalabahi atas arahan dan pembinaanya selama proses kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan kepada Ketua Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat STKIP Muhammadiyah Kalabahi, Pemerintah daerah setempat, Kepala Sekolah Mis Babul Jihad Moru dan Pengawas Sekolah, yang telah memberi fasilitas, melakukan monitoring, dan meng-evaluasi kegiatan PKM hingga selesai, serta seluruh rekan-rekan dosen yang terlibat dan mahasiswa yang membantu kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). *Studi Literatur : Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital*. 8(2), 173–184.
- Anwar, C., Komariyah, L., Aznem, A., Payung, L. T., & Heri, A. (2025). *Evaluasi Kebijakan Pendidikan Inklusif di Indonesia : Pendekatan CIPP dan Perspektif Keadilan Sosial*. 0738(3), 739–750.
- Asri, L., & Refianti, R. (2022). *Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers*. 3, 320–332.
- Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). *Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Darmawati, L. E. S., Hasanah, N., Seituni, S., & Muhafizah, S. (2024). *Pelatihan Aplikasi Canva dalam Membuat Aksi Nyata Guru Serta Pembuatan Konten Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Guru di Desa Klatakan. I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(1), 534–542. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i1.4155>
- Gulo, S., Mawarni, E., Zega, P., Ahmad, I., Lahagu, S., Waruwu, Y., Nias, U., Artikel, I., Pembelajaran, I., Siswa, H. B., & Education, J. (2025). *Meningkatkan Kualitas Pendidikan*.

13(1), 650–652.

Inayah, Y., & Prasetyo, T. (2025). *Meningkatkan Kualitas Belajar Melalui Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Yang*. 7.

Miftahul Jannah1, dkk. (2023). *Pengembangan Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. 1(4).

Nurmasari Sihombing1, D. (2024). 1, 2, 3. 4(1).

Oktaviyani, R., & Putranta, H. (2025). *Pensa E-Jurnal : Pendidikan Sains Identifying The Use of Canva Application In Improving Creativity In*. 13(2), 40–49.

Riska Aini Putri. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111.
<https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>

Rosadi, N., & Megayanti, W. (2024). Kontribusi Kurikulum Merdeka dalam Upaya Peningkatan Kemampuan Literasi di Indonesia. *Jurnal Ilmu Bahasa*, 2, 7–11.
<https://doi.org/10.30998/ntsr.v2i1.3101>

Sadriani, A., Manda, D., & S. K, E. (2023). PKM Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru di SD Negeri Pampang. *Panrita Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 32.
<https://doi.org/10.56680/pijpm.v2i1.46555>

Suhaeb, S., Dewi, A. C., & Djawad, Y. A. (2024). *PkM Membangun Kemampuan Digital Guru dalam Pembelajaran*. 2(2), 76–87.

Zulfikar, Z. (2023). Optimalisasi Penggunaan Media Teknologi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru Di Sman 15 Adidarma Banda Aceh. *Genta Mulia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 14(1), 401–410.
<https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/996>