

PELATIHAN PEMANFAATAN KARTU KUARTET BERBASIS CANVA UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU

Helena Purnama Sari^{1*}, Muh. Riswan², Putri Sabrina³,
Hadrian Dzakwan Fatkhurrihim⁴

^{1,2,3,4} Manajemen Pendidikan, Universitas Cenderawasih, Indonesia
helenapurnamasari@fkip.uncen.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Keterbatasan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu kebutuhan yang diidentifikasi di SD Inpres PIR II Kampung Yamta. Sebagian besar guru telah mengenal Canva, tetapi pemanfaatannya belum diarahkan secara optimal untuk mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui pelatihan pembuatan dan pemanfaatan kartu kuartet berbasis Canva. Kegiatan diikuti oleh sembilan guru dan dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui pretest dan posttest untuk mengukur perubahan kompetensi, serta observasi, diskusi reflektif, dan penilaian produk sebagai data pendukung proses dan ketercapaian luaran. Pretest dan posttest menggunakan skala 1–4 untuk mengukur kemampuan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis Canva dan merancang kartu kuartet. Peningkatan dihitung berdasarkan persentase perubahan skor dengan kriteria minimal 30% dari skor awal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lima dari sembilan peserta (55,56%) mengalami peningkatan skor sebesar 50–100%, sedangkan empat peserta mempertahankan skor awal. Selain itu, lima peserta (55,56%) berhasil menghasilkan minimal satu tema kartu kuartet sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pada sebagian peserta sekaligus menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: Kompetensi Guru; Canva; Kartu Kuartet; Media Pembelajaran Digital.

Abstract: Limited teacher proficiency in developing technology-based instructional media was identified as a key need at SD Inpres PIR II Kampung Yamta. While most teachers were familiar with Canva, they had not yet optimally utilized it to create instructional media. This community service initiative aimed to enhance teachers' competence in developing instructional media through training on the creation and use of Canva-based "quartet" card games. Nine teachers participated in the program, which was conducted through stages comprising needs analysis, training, mentoring, and evaluation. Competence was assessed via pre- and post-tests using a 1–4 scale to measure skills in developing Canva-based digital instructional media and designing quartet cards. Improvement was calculated based on the percentage change in scores, with a minimum threshold of 30% over the initial score. Evaluation results revealed that five of the nine participants (55.56%) achieved score increases ranging from 50% to 100%, while four participants maintained their initial scores. Additionally, five participants (55.56%) successfully produced at least one quartet card set aligned with the subjects they teach. These results demonstrate an improvement in competence among some participants and the creation of instructional media products that can be further developed to meet specific learning needs.

Keywords: Teacher Competency; Canva; Quartet Cards; Digital Learning Media.



Article History:

Received: 12-09-2026
Revised : 25-09-2026
Accepted: 28-09-2026
Online : 01-10-2026



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

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital telah mendorong perubahan paradigma pembelajaran dari yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Dalam konteks tersebut, guru dituntut memiliki kompetensi dalam merancang media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang inovatif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan keaktifan belajar dan kualitas proses pembelajaran pada jenjang sekolah dasar (Raudah et al., 2024).

Kondisi ideal tersebut belum sepenuhnya terwujud di SD Inpres PIR II Kampung Yamta. Hasil identifikasi kebutuhan awal yang dilakukan tim pengabdian bersama kepala sekolah dan guru menunjukkan tiga persoalan yang saling berkaitan. Pertama, dari sembilan guru di sekolah tersebut, sebagian besar masih mengandalkan buku teks dan metode ceramah sehingga variasi media pembelajaran yang digunakan sangat terbatas. Kedua, guru telah mengenal aplikasi Canva, tetapi belum mampu memanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran, dan belum ada guru yang pernah merancang media kartu kuartet berbasis digital. Ketiga, pihak sekolah mengidentifikasi masih adanya siswa yang belum lancar membaca sehingga membutuhkan media yang lebih visual dan kontekstual. Ketiga temuan tersebut memperlihatkan bahwa persoalan utama mitra bukan terletak pada ketersediaan teknologi, melainkan pada keterbatasan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif.

Ketidaksesuaian antara tuntutan transformasi pendidikan dan kompetensi yang dimiliki guru berpotensi menghambat optimalisasi pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, keterbatasan kompetensi tersebut menjadi kesenjangan yang perlu diatasi secara sistematis karena guru merupakan aktor utama yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Irmawati & Iqbal, 2023). Pelatihan berbasis teknologi merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital guru serta kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran (Patappa et al., 2025; Riswan et al., 2025).

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah kartu kuartet. Media ini memiliki karakteristik visual, sederhana, interaktif, dan dapat digunakan secara berkelompok sehingga mampu membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis kartu kuartet efektif meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, serta pemahaman konsep peserta didik (Aini & Sunarso, 2024). Penelitian lain juga menunjukkan bahwa penggunaan kartu kuartet efektif meningkatkan pemahaman dan sikap ekologi siswa melalui pembelajaran yang visual, kolaboratif, dan kontekstual. Pemanfaatan kartu kuartet memfasilitasi

penguasaan konsep-konsep ekologi dasar secara jelas, visual, dan kontekstual (Maulana et al., 2025). Selain itu, penggunaan kartu kuartet dalam pembelajaran menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPAS yang terlihat dari hasil tes evaluasi siswa yang berada di atas KKTP (Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran) (Fitriyana et al., 2024). Meskipun demikian, integrasi Canva sebagai sarana pengembangan kartu kuartet untuk mendukung peningkatan literasi siswa sekolah dasar masih belum banyak dikaitkan dengan kegiatan pengabdian masyarakat.

Sebagai solusi, media kartu kuartet dipilih karena bersifat visual, sederhana, interaktif, dan dapat dimainkan secara berkelompok, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pengembangannya dilakukan melalui Canva, aplikasi desain daring yang relatif mudah diakses dan tidak menuntut keterampilan desain grafis yang kompleks, sehingga memungkinkan guru merancang media pembelajaran secara mandiri (Ramadhan et al., 2023; Dwicahyani et al., 2024; Ruszayanthi et al., 2024).

Program ini difokuskan kepada para guru sebagai pelaksana utama proses pembelajaran di sekolah yang dituntut untuk mampu beradaptasi dengan sistem berbasis digital seiring perkembangan teknologi di dunia pendidikan (Ginting et al., 2021). Oleh karena itu, mitra memerlukan pelatihan yang praktis, murah, dan mudah diterapkan pada kondisi sekolah yang berada jauh dari pusat perkotaan (Azri & Raniyah, 2024).

Meskipun berbagai pelatihan penggunaan Canva telah banyak dilakukan, sebagian besar masih berfokus pada pembuatan poster, presentasi, dan media visual sederhana. Kegiatan yang secara khusus mengintegrasikan Canva dengan pengembangan media kartu kuartet bagi guru sekolah dasar, khususnya pada wilayah dengan tantangan literasi seperti Kampung Yamta, masih sangat terbatas.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui pelatihan pembuatan kartu kuartet berbasis Canva serta menghasilkan produk media yang dapat dikembangkan untuk pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru, tetapi juga menghasilkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara berkelanjutan untuk mendukung peningkatan partisipasi, motivasi belajar, serta kemampuan literasi siswa di SD Inpres PIR II Kampung Yamta.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Inpres PIR II yang berlokasi di Kampung Yamta, Kecamatan Arso, Kabupaten Keerom, Provinsi Papua. Penetapan lokasi kegiatan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang mengindikasikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi oleh guru masih belum optimal. Kegiatan

dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2026 dengan melibatkan sembilan orang peserta yang terdiri atas kepala sekolah dan guru. Pelaksanaan pengabdian didukung oleh tim yang terdiri atas dua dosen dan dua mahasiswa Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Cenderawasih. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif melalui pendekatan klasikal yang dipadukan dengan praktik langsung (*hands-on practice*). Pendekatan tersebut dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktis kepada peserta dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kuartet berbasis Canva, sehingga hasil pelatihan dapat diimplementasikan secara efektif dalam proses pembelajaran di sekolah. Kegiatan ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, serta Tahap Evaluasi yang dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test*, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak SD Inpres PIR II Kampung Yamta untuk menentukan jadwal kegiatan, penyiapan materi pelatihan, media pendukung, dan instrumen evaluasi, serta identifikasi kebutuhan melalui diskusi dengan kepala sekolah dan guru. Berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan tersebut, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang difokuskan pada pengembangan media kartu kuartet berbasis Canva guna meningkatkan kompetensi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri atas tiga sesi, yaitu *pre-test*, penyampaian materi, dan praktik langsung. Sesi *pre-test* digunakan untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta sekaligus sebagai dasar mengukur efektivitas pelatihan, sesi penyampaian materi membahas pentingnya pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, sedangkan sesi praktik langsung diarahkan pada pembuatan kartu kuartet berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan menggunakan empat sumber data yang saling melengkapi, yaitu (a) *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur kompetensi guru, (b) observasi partisipatif selama pelatihan, (c) diskusi reflektif pada

akhir kegiatan, dan (d) penilaian produk kartu kuartet yang dihasilkan peserta. Instrumen *pre-test* dan *post-test* berupa penilaian mandiri atas kemampuan mengembangkan media pembelajaran digital menggunakan Canva dengan skala empat tingkat, yaitu tidak mampu = 1, kurang mampu = 2, cukup mampu = 3, dan sangat mampu = 4. Seorang peserta dinyatakan mengalami peningkatan kompetensi apabila skor *post-test* lebih tinggi daripada skor *pre-test*, dinyatakan tetap apabila skornya sama, dan dinyatakan menurun apabila skornya lebih rendah. Observasi digunakan untuk menilai keterlibatan dan keaktifan peserta, diskusi reflektif untuk menggali umpan balik dan rencana keberlanjutan, sedangkan penilaian produk untuk mengukur jumlah tema kartu kuartet yang berhasil disusun peserta. Indikator keberhasilan kegiatan ditetapkan pada dua hal, yaitu peningkatan skor kompetensi pada minimal 30% peserta dan minimal 50% peserta menghasilkan satu tema kartu kuartet.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilakukan tim pengabdian untuk memastikan kesiapan teknis dan administratif sebelum pelatihan. Pada tahap ini tim menyusun agenda kegiatan, menyiapkan daftar hadir, materi pelatihan pengembangan media kartu kuartet berbasis Canva, template kartu kuartet, instrumen pretest dan posttest, serta kebutuhan logistik dan dokumentasi. Selain itu, tim melakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dengan kepala sekolah dan guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa seluruh guru telah mengenal Canva, namun belum mampu memanfaatkannya untuk mengembangkan media pembelajaran, dan belum ada guru yang pernah merancang kartu kuartet berbasis digital. Temuan tersebut menjadi dasar penyusunan materi pelatihan yang difokuskan pada praktik pembuatan kartu kuartet, sehingga persiapan yang matang ini menjadi faktor pendukung kelancaran seluruh rangkaian kegiatan.

2. Tahap Pelaksanaan

Tabel 1. Agenda pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Metode	Penanggung Jawab
Selasa, 12 Mei 2026	09.00-09.10	Registrasi dan <i>Pre-test</i>		
	09.10-09.15	Pembukaan dan Doa	Ceremonial	MC
	09.15-09.25	Sambutan dari Kepala Sekolah	Ceremonial dan pengantar	Pihak Sekolah
	09.25-09.50	Materi 1: Pengenalan media pembelajaran inovatif berbasis canva	Presentasi dan tanya jawab	Tim PKM
	09.50-10.20	Materi 2: Konsep dan manfaat kartu kuartet dalam pembelajaran	Presentasi, tanya jawab	Tim PKM

Hari/Tanggal	Waktu	Kegiatan	Metode	Penanggung Jawab
			dan praktik langsung	
	10.20-12.00	Praktik mendesain kartu kuartet menggunakan Canva (Template & layout)	Pelatihan kolaboratif	Ketua Tim PKM
	12.00-12.45	Istirahat (Makan Siang)	Ceremonial	MC
	12.45-13.30	Praktik lanjutan mengembangkan konten materi dalam kartu kuartet	Pelatihan kolaboratif	Ketua Tim PKM
	13.30-14.30	Uji Praktik secara keseluruhan	Evaluasi Praktik	Tim PKM
	14.30-15.00	Penutup (Penyerahan Plakat dan Dokumentasi)	Ceremonial	MC
<i>Post-Test</i> (Seluruh Peserta)				

Kegiatan dilanjutkan dengan proses registrasi peserta sebagai bagian dari administrasi kegiatan sekaligus untuk memastikan tingkat kehadiran peserta sesuai dengan sasaran yang telah ditetapkan. Setelah registrasi selesai, peserta diberikan pre-test yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pengetahuan dan pemahaman awal guru mengenai penggunaan media pembelajaran, pemanfaatan Canva sebagai platform desain digital, serta pengembangan kartu kuartet sebagai media pembelajaran interaktif (Lahamado et al., 2025). Pelaksanaan pre-test juga dimaksudkan sebagai dasar untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan melalui perbandingan capaian peserta sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung.

Kegiatan dimulai pada pukul 09.15 WIT dengan sesi pembukaan yang dipandu oleh Putri Sabrina selaku pembawa acara, dilanjutkan sambutan sekaligus pembukaan resmi oleh Kepala SD Inpres PIR II, Ibu Yustina May, S.Pd. Dalam sambutannya, beliau mengapresiasi program pelatihan sebagai bentuk kolaborasi perguruan tinggi dan sekolah serta menegaskan pentingnya penguasaan media pembelajaran berbasis teknologi bagi guru. Sambutan tersebut memperlihatkan komitmen sekolah dalam mendukung pengembangan kompetensi digital guru sehingga menjadi faktor pendukung keberhasilan pelaksanaan program.

Kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh tim pengabdian mengenai pentingnya pengembangan dan pemanfaatan media pembelajaran inovatif sebagai salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Materi yang disampaikan menitikberatkan pada peran media pembelajaran dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rakhman et al., 2024).

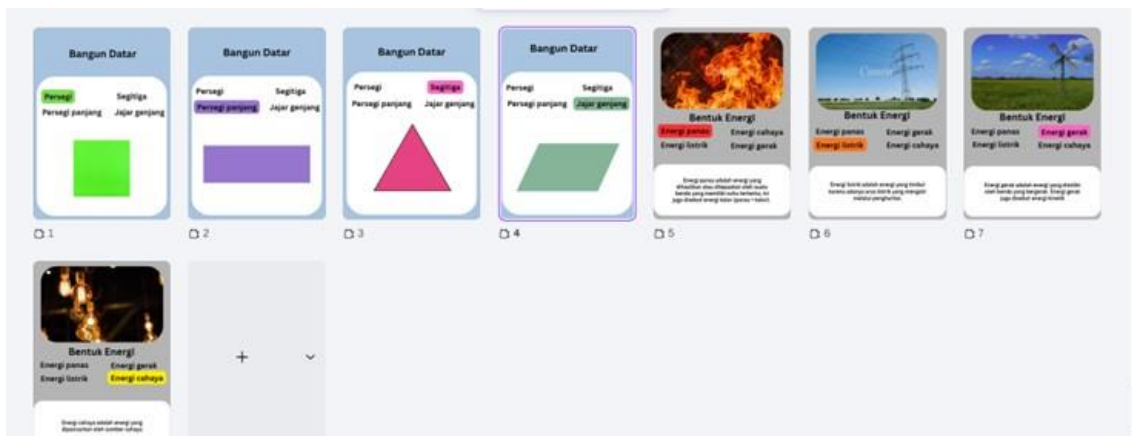
Penyampaian materi dilakukan melalui metode ceramah interaktif yang dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab, sehingga peserta dapat berbagi pengalaman sekaligus merefleksikan kendala penggunaan media pembelajaran di kelas. Interaksi yang terbangun menunjukkan antusiasme peserta terhadap media pembelajaran yang mudah dikembangkan dan relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pemberian materi ini menjadi landasan konseptual sebelum peserta memasuki sesi praktik pembuatan kartu kuartet berbasis Canva (Hermanto et al., 2023). Pemahaman ini diharapkan membantu peserta merancang media yang menarik secara visual sekaligus bernilai pedagogis untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian materi dari tim pengabdian

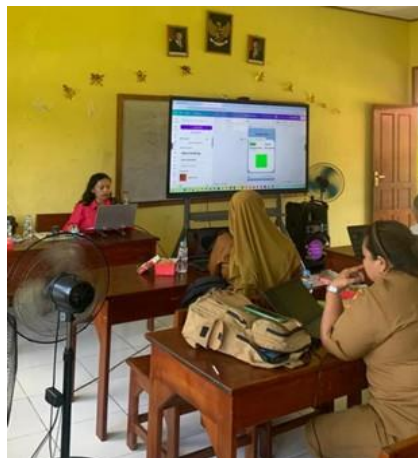
Kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik pembuatan media kartu kuartet menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, tim pengabdian mendemonstrasikan secara bertahap proses perancangan media, mulai dari pemilihan template yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran, penyusunan isi kartu, pengaturan tata letak (layout), pemilihan kombinasi warna dan tipografi, penggunaan elemen visual pendukung, hingga proses penyimpanan dan pencetakan media agar siap digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Demonstrasi dilakukan secara sistematis sehingga peserta dapat mengikuti setiap tahapan dengan mudah dan memahami fungsi dari setiap fitur yang digunakan dalam aplikasi Canva.

Pada tahap ini peserta belajar mengganti teks, gambar, warna, dan komponen visual lainnya sehingga menghasilkan kartu kuartet yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan secara intensif agar seluruh peserta mampu menyelesaikan desain kartu kuartet secara mandiri. Peserta yang didampingi tim pengabdian dapat menghasilkan lima tema kartu kuartet untuk selanjutnya dikembangkan menjadi satu set kartu dalam kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 3. Template Kartu Kuartet

Selanjutnya, peserta mempraktikkan pembuatan kartu kuartet menggunakan perangkat masing-masing dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian, terutama dalam mengatasi kendala teknis, memilih desain yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran, serta menyusun materi ke dalam kartu. Sebagai hasil sesi praktik, kesembilan peserta yang didampingi mampu menghasilkan lima tema kartu kuartet yang selanjutnya dapat dikembangkan menjadi satu set kartu untuk kegiatan pembelajaran di kelas, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Sesi Praktik Pembuatan Kartu Kuartet Berbasis Canva

Hasil observasi selama sesi praktik menunjukkan antusiasme dan keterlibatan peserta yang tinggi. Sebagian besar guru aktif berdiskusi, mengajukan pertanyaan, serta mencoba berbagai fitur Canva untuk menghasilkan desain kartu kuartet yang lebih menarik dan komunikatif. Interaksi yang terbangun antara peserta dan tim pengabdian menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung mampu meningkatkan keterlibatan peserta dalam proses belajar. Melalui pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memahami cara mengoperasikan Canva, tetapi juga mampu menerapkan prinsip desain media pembelajaran dalam menghasilkan kartu kuartet yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian Ali et al. (2024); Ismail et al. (2023) yang

menunjukkan bahwa pelatihan Canva yang dipadukan dengan praktik langsung mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

Hasil serupa juga dikemukakan oleh Setiawan et al., (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan Canva secara intensif mampu meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kepuasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang lebih kreatif. Pelatihan Canva berbasis praktik memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta secara langsung menghasilkan media pembelajaran yang siap digunakan di kelas, sehingga kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran meningkat secara nyata (Ristiana et al., 2022).

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan pada akhir kegiatan untuk mengukur ketercapaian tujuan pelatihan. Peserta diberikan *post-test* yang mengukur pengetahuan dan keterampilan mengenai konsep kartu kuartet, proses pembuatannya menggunakan Canva, serta cara penggunaannya dalam pembelajaran, kemudian hasilnya dibandingkan dengan *pre-test*. Selain *pre-test* dan *post-test*, tim pengabdian juga melakukan observasi selama kegiatan, diskusi reflektif bersama peserta untuk memperoleh umpan balik dan rencana keberlanjutan, serta penilaian terhadap produk kartu kuartet yang dihasilkan. Perbandingan skor menggunakan skala empat tingkat, yaitu tidak mampu = 1, kurang mampu = 2, cukup mampu = 3, dan sangat mampu = 4, dengan kriteria peserta dinyatakan meningkat apabila skor *post-test* lebih tinggi daripada *pre-test*, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Grafik Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Keterangan: P1 = Peserta 1, P2 = Peserta 2, P3 = Peserta 3, ..., P9 = Peserta 9

Berdasarkan Gambar 5, dari sembilan peserta terdapat lima peserta (P3, P5, P7, P8, dan P9) yang skor *posttest*-nya lebih tinggi daripada skor *pretest*, sehingga dinyatakan mengalami peningkatan kompetensi. Peserta P3 meningkat paling tinggi, yaitu dari skor 2 (kurang mampu) menjadi 4 (sangat

mampu), sedangkan P5, P7, P8, dan P9 meningkat dari skor 2 (kurang mampu) menjadi 3 (cukup mampu). Adapun empat peserta lainnya (P1, P2, P4, dan P6) memperoleh skor tetap, yaitu 3 (cukup mampu) pada pretest maupun posttest, sehingga dinyatakan mempertahankan kompetensi tanpa penurunan. Dengan demikian, 55,56% peserta (5 dari 9 orang) mengalami peningkatan dan 44,44% peserta (4 dari 9 orang) mempertahankan kompetensinya. Angka 55,56% inilah yang menjadi dasar capaian indikator peningkatan kompetensi, karena melampaui target minimal 30% peserta yang mengalami peningkatan skor. Temuan pretest dan posttest tersebut diperkuat oleh hasil observasi yang menunjukkan keaktifan peserta serta hasil diskusi reflektif yang memperlihatkan tumbuhnya kepercayaan diri guru dalam merancang media pembelajaran digital (Delisbeth, 2022)

Sebagai bagian dari penilaian produk, seluruh tema kartu kuartet yang dihasilkan peserta diperiksa kesesuaiannya dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa lima dari sembilan peserta (55,56%) berhasil menyusun minimal satu tema kartu kuartet secara mandiri, sehingga melampaui target luaran minimal 50% peserta. Ringkasan perubahan skor tiap peserta disajikan pada Tabel 2, sedangkan ketercapaian indikator keberhasilan kegiatan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 2. Perubahan skor kompetensi tiap peserta (*pre-test & post-test*)

Peserta	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Keterangan
P1	3	3	Tetap
P2	3	3	Tetap
P3	2	4	Meningkat
P4	3	3	Tetap
P5	2	3	Meningkat
P6	3	3	Tetap
P7	2	3	Meningkat
P8	2	3	Meningkat
P9	2	3	Meningkat

Tabel 2 memperlihatkan bahwa peningkatan skor terjadi pada peserta yang pada *pre-test* berada di kategori kurang mampu (skor 2), sedangkan peserta yang telah berada pada kategori cukup mampu (skor 3) cenderung mempertahankan kompetensinya. Pola ini menunjukkan bahwa pelatihan paling berdampak bagi peserta dengan kemampuan awal yang lebih rendah, sekaligus menegaskan tidak adanya peserta yang mengalami penurunan kompetensi setelah pelatihan.

Tabel 3. Indikator keberhasilan capaian kegiatan

Indikator Keberhasilan	Target	Hasil Capaian	Keterangan
Peningkatan kompetensi guru dalam menggunakan Canva dan pengembangan kartu kuartet	≥30% peserta mengalami peningkatan kompetensi	55,56% peserta mengalami peningkatan kemampuan	Target tercapai dan melampaui indikator

Indikator Keberhasilan		Target	Hasil Capaian	Keterangan
Guru menghasilkan produk media kartu kuartet	≥50% peserta menghasilkan minimal satu tema	55,56% peserta berhasil menghasilkan satu tema kartu kuartet	Target tercapai dan melampaui indikator	

Berdasarkan Tabel 3, kedua indikator keberhasilan kegiatan telah tercapai dan melampaui target yang ditetapkan pada tahap perencanaan. Indikator peningkatan kompetensi tercapai karena 55,56% peserta mengalami peningkatan skor, melebihi target minimal 30%, sedangkan indikator produk media tercapai karena 55,56% peserta menghasilkan minimal satu tema kartu kuartet, melebihi target minimal 50%. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung tidak hanya meningkatkan kompetensi peserta, tetapi juga menghasilkan produk media pembelajaran yang dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran di sekolah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan kartu kuartet berbasis Canva bagi guru SD Inpres PIR II Kampung Yamta telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Berdasarkan hasil pretest dan posttest, sebanyak 55,56% peserta (5 dari 9 orang) mengalami peningkatan skor kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran digital, sedangkan 44,44% peserta (4 dari 9 orang) mempertahankan kompetensinya tanpa penurunan. Hasil observasi dan diskusi reflektif memperkuat temuan tersebut dengan memperlihatkan keaktifan peserta serta meningkatnya kepercayaan diri guru dalam merancang media pembelajaran. Selain peningkatan kompetensi, kegiatan ini menghasilkan luaran berupa produk media pembelajaran, yaitu 55,56% peserta berhasil menyusun minimal satu tema kartu kuartet sehingga melampaui target luaran sebesar 50%. Dengan demikian, kedua indikator keberhasilan kegiatan, yakni peningkatan kompetensi guru dan penyusunan produk media, telah tercapai dan melampaui target yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil kegiatan, beberapa saran yang dapat direkomendasikan untuk keberlanjutan program adalah sebagai berikut. Pertama, guru disarankan menerapkan kartu kuartet yang telah dihasilkan dalam pembelajaran di kelas secara rutin, kemudian melakukan evaluasi sederhana terhadap penggunaannya untuk menilai efektivitas dan kesesuaiannya dengan kebutuhan peserta didik. Kedua, guru diharapkan mengembangkan tema-tema kartu kuartet baru sesuai dengan mata pelajaran dan materi yang diajarkan sehingga koleksi media pembelajaran terus bertambah. Ketiga, pihak sekolah perlu memberikan dukungan berkelanjutan melalui penyediaan fasilitas dan pendampingan agar kompetensi yang telah diperoleh guru dapat terus berkembang. Keempat,

tim pengabdian dan perguruan tinggi disarankan melaksanakan kegiatan lanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas serta melakukan pendampingan dan evaluasi jangka panjang terhadap implementasi kartu kuartet di kelas agar manfaat program dapat diukur secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Cenderawasih atas dukungan pendanaan melalui Program Pengabdian kepada Masyarakat yang bersumber dari dana PNBP Tahun Anggaran 2026, kepada seluruh tim pengabdian dari Program Studi Manajemen Pendidikan FKIP Universitas Cenderawasih atas kerja sama pada setiap tahapan kegiatan, serta kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SD Inpres PIR II Kampung Yamta atas kemitraan dan partisipasi aktif selama pelaksanaan program.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, S. Q., & Sunarso, A. (2024). Pengembangan media kartu kuartet berbantuan QR-Code mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Pakintelan 01 Semarang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 915–930.
- Ali, M., Armita, D., Studi, P., Matematika, P., & Malikussaleh, U. (2024). *Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka*. 38–44.
- Azri, A., & Raniyah, Q. (2024). Peran teknologi dan pelatihan guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Delisbeth. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Canva Melalui Bimbingan Dan Pelatihan Berbasis Kemandirian Di Smk Negeri 1 Tanjungpinang. *Jurnal Syntax Idea*, 4(10). <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v4i10.1979>
- Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., & Usifa, K. P. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif The Usage of Canva Application for Elementary School Teachers to Create Creative Learning Media*. 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225>
- Fitriyana, D., Faozan, A., Sumarno, I., & Zulfiati, H. M. (2024). Penggunaan Media Kartu Kuartet untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2, 351–360.
- Ginting, A., Roslina, R., & Wanayumini, W. (2021). Analisis Penerimaan Sistem Ujian CBT Menggunakan Metode UTAUT (Unified Theory of Acceptance and Use of Technology) di Lingkungan Kampus. *J. Media Inform. Budidarma*, 5(2), 532.
- Hermanto, K., Ismiyarti, W., Sofya, N. D., Industri, S. T., Sumbawa, U. T., Studi, P., Mesin, T., Sumbawa, U. T., Studi, P., Digital, B., Sumbawa, U. T., Informatika, P. S., Sumbawa, U. T., & Sofya, N. D. (2023). *Pendampingan Pembuatan Video Pembelajaran Canva Untuk Guru*.
- Irmawati, M., & Iqbal, I. (2023). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(2), 734–744.
- Ismail, I., Rustan, N. A., & Risaldi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media

- Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Lamappapoleonro*, 2(1), 9–12.
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulnuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 8(2), 585–596.
- Maulana, F. R., Susilawati, S., Sundari, N., Arisetyawan, A., Septiani, D., Asika, A., & Saputri, D. S. E. T. (2025). Pendampingan Literasi Ekologi Berbasis Media Kartu Kuartet pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Aufa (JPMA)*, 7(3).
- Patappa, M. M., Sari, H. P., Mangando, W., Akbar, S., & Riswan, M. (2025). Pembuatan Platform E-Learning Google Sites Dalam Mengoptimalkan Proses Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Konflik Di Program Studi Manajemen Pendidikan Universitas Cenderawasih. *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 5(1), 152–158.
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Cilampang melalui media pembelajaran digital dan konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2), 615–622.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525–532.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, C. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Keaktifan dan Minat Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2092–2097.
- Ristiana, E., Muis, A., Arsal, A. F., GH, M., & Yasin, Y. K. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 71–76.
- Riswan, M., Akbar, S., Sogalrey, F. A. M., & Bubui, E. B. (2025). Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi CBT E-Ujian dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru di SMK Negeri 3 Jayapura. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 512–526. <https://doi.org/10.35914/n9j6xv10>
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., & Rahmawati, D. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. 4(2), 117–122.
- Setiawan, A. C., Haq, M. S., Choirunnisa, N. L., Widayanti, M. D., & Anggraeny, D. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran Pendidik Menggunakan Platform Canva di SILN Bangkok. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 71–76.