



Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru Sekolah Dasar

Utilization of the Canva Application for Creating Creative Learning Media for Elementary School Teachers

Edward Gland Tetelepta¹, Sri Widyanti Ginting²

¹Program Studi Pendidikan Geografi FKIP Universitas Pattimura

²Politeknik Negeri Ambon

*Correspondence Address: E-mail: edwardunm@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp101-109>

Article Info

Article history:

Received: 20-01-2025

Revised: 20-02-2025

Accepted: 13-03-2025

Published: 30-04-2025

ABSTRAK

Peningkatan kompetensi guru geografi di daerah kepulauan menghadapi tantangan keterbatasan akses, sarana, dan adaptasi terhadap teknologi pembelajaran digital. Program pengabdian masyarakat ini dilaksanakan untuk memperkuat kapasitas guru MGMP Geografi Kota Ambon dalam mengembangkan bahan ajar efektif dan inovatif berbasis konteks lokal. Kegiatan dilakukan melalui pelatihan partisipatif, lokakarya pembuatan bahan ajar digital, serta pendampingan berkelanjutan secara luring dan daring. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi bahan ajar kontekstual. Lebih dari 80% peserta mampu memanfaatkan media digital, dan sebagian besar menghasilkan produk ajar interaktif yang relevan dengan lingkungan Ambon. Program ini menegaskan efektivitas pendekatan kolaboratif dan partisipatif dalam penguatan kompetensi guru di wilayah kepulauan serta membentuk jejaring profesional yang berkelanjutan. Implikasinya, model ini dapat dijadikan acuan untuk pemberdayaan guru di wilayah lain dengan dukungan kebijakan pendidikan dan kolaborasi perguruan tinggi.

Kata kunci: pengabdian masyarakat, guru geografi, bahan ajar inovatif

ABSTRACT

Improving the competence of geography teachers in island regions faces challenges related to limited access, resources, and digital adaptation. This community engagement program aimed to enhance the capacity of the Geography Teachers' Working Group (MGMP) in Ambon City in developing effective and innovative teaching materials based on local contexts. Activities included participatory workshops, digital learning material development, and continuous mentoring both offline and online. Results indicate a significant improvement in teachers' ability to design, implement, and evaluate contextual learning materials. Over 80% of participants effectively utilized digital media and produced interactive products relevant to Ambon's environment. This program highlights the effectiveness of collaborative and participatory approaches in strengthening teacher competence while fostering a sustainable professional network. The model offers a replicable reference for teacher empowerment in other regions through educational policy support and university collaboration.

Keywords: community service, geography teachers, innovative teaching materials



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Citation: Tetelepta, E. G., & Ginting, S. W. (2025). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Arumbai*. 3(1), 101-109. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss1.pp101-109>



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam membentuk fondasi karakter dan intelektual peserta didik. Namun, dalam praktiknya, banyak guru sekolah dasar dihadapkan pada tantangan dalam menyampaikan materi pelajaran secara menarik dan kontekstual. Guru seringkali hanya mengandalkan metode ceramah dan media ajar konvensional yang kurang mampu merangsang minat belajar siswa. Hal ini diperparah dengan rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, meskipun potensi integrasi teknologi sangat besar dalam meningkatkan efektivitas pengajaran. Penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan infrastruktur, kurangnya pelatihan, dan rendahnya literasi digital menjadi hambatan utama dalam integrasi teknologi di sekolah dasar (Mali et al., 2023; Rabani et al., 2023). Selain itu, banyak guru merasa kurang percaya diri dalam menggunakan alat digital karena minimnya dukungan teknis dan pedagogis yang memadai (Setyawan et al., 2025). Oleh karena itu, diperlukan intervensi berupa pelatihan yang sistematis dan aplikatif untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan zaman (Fentari, 2025).

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di lingkungan sekolah dasar di Kota Ambon, Maluku, yang secara geografis terletak di wilayah timur Indonesia. Kota ini memiliki karakteristik kepulauan dengan infrastruktur pendidikan yang berkembang, namun belum sepenuhnya merata dalam aspek teknologi. Sebagian besar sekolah di kota ini sudah memiliki akses terhadap internet dan perangkat komputer, tetapi pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Berdasarkan data Dinas Pendidikan Kota Ambon tahun 2023, hanya sekitar 42% guru yang secara rutin menggunakan media berbasis

digital dalam kegiatan mengajar. Penelitian menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital di kalangan guru menjadi salah satu faktor penghambat utama dalam integrasi teknologi di sekolah dasar (Nasrullah et al., 2021). Selain itu, keterbatasan pelatihan dan dukungan teknis juga berkontribusi terhadap rendahnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran (Soekamto et al., 2022). Meskipun demikian, terdapat komitmen kuat dari sekolah-sekolah di Ambon untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, yang tercermin dari berbagai inisiatif peningkatan kapasitas guru yang diinisiasi oleh sekolah maupun komunitas pendidikan lokal (Amany & Nugroho, 2024).

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital telah banyak digunakan dan menunjukkan hasil positif. Canva adalah platform desain grafis daring yang menyediakan beragam template dan elemen visual yang mudah diakses oleh siapa saja, termasuk guru yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Penelitian oleh Safa'at et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva di sekolah dasar mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Sementara itu, studi lain dari Mursalin et al. (2024) membuktikan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kompetensi digital guru dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka. Selain itu, penggunaan media interaktif berbasis Canva juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman konsep siswa secara signifikan (Safa'at et al., 2024). Praktik-praktik ini memperlihatkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat mungkin dilakukan, asalkan didukung oleh pelatihan dan pendampingan yang tepat (Arisanti et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian menunjukkan manfaat positif dari pemanfaatan Canva dalam pendidikan, kenyataan di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi teknologi dan pemanfaatannya. Banyak guru di wilayah Ambon yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan

memadai dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Gap ini tidak hanya terletak pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada pemahaman tentang bagaimana mengintegrasikan media visual dalam strategi pembelajaran yang efektif. Selain itu, tidak adanya modul pelatihan yang sistematis dan kurangnya pendampingan pasca-pelatihan juga menjadi faktor penghambat dalam penerapan teknologi secara berkelanjutan di ruang kelas. Sebuah studi oleh Helmi (2024) di SMP Negeri 2 Kota Ambon menunjukkan bahwa meskipun pelatihan Canva telah meningkatkan pemahaman guru, keberlanjutan penggunaan teknologi ini masih memerlukan dukungan berkelanjutan. Penelitian lain oleh Barus (2024) di Maluku Tengah mengungkapkan bahwa hanya sebagian kecil guru yang secara rutin menggunakan Canva dalam desain pembelajaran, menunjukkan perlunya pelatihan yang lebih intensif dan berkelanjutan. Selain itu, studi oleh Hariawan et al. (2023) menekankan pentingnya pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan lokal untuk meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan media digital. Maka dari itu, intervensi berupa pelatihan penggunaan Canva yang disertai dengan praktik langsung dan pendampingan intensif menjadi sangat penting untuk menjembatani kesenjangan tersebut.

Berdasarkan identifikasi permasalahan dan kondisi nyata di lapangan, kegiatan pengabdian ini dirancang dengan tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar di Ambon dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran berbasis visual menggunakan aplikasi Canva. Tujuan khusus dari kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi; (2) melatih keterampilan teknis guru dalam menggunakan fitur-fitur dasar Canva; (3) mendampingi guru dalam proses pembuatan media ajar seperti infografis, poster, dan presentasi berbasis Canva; serta (4) mendorong guru untuk mengintegrasikan

media visual hasil pelatihan ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Diharapkan melalui kegiatan ini, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga memahami nilai strategis media visual dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini disusun secara sistematis dan partisipatif berdasarkan pendekatan Asset-Based Community Development (ABCD). Pendekatan ini berfokus pada penguatan potensi dan aset yang telah dimiliki komunitas guru di sekolah dasar, alih-alih hanya menyoroti kekurangan atau masalah. ABCD dipilih karena memandang mitra sebagai subjek yang memiliki kapasitas untuk berkembang, sehingga pendekatan ini menumbuhkan kemandirian dan keberlanjutan praktik positif yang ditanamkan melalui pelatihan. Pendekatan ini telah terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi profesional guru melalui pelatihan dan pendampingan yang berfokus pada aset yang dimiliki oleh komunitas (Alhamuddin et al., 2020). Langkah awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan proses identifikasi aset dan kebutuhan. Tim pelaksana melakukan survei kepada 30 guru dari lima sekolah dasar di Kota Ambon. Survei ini bertujuan untuk memetakan potensi yang dimiliki guru, seperti pengalaman mengajar, pemahaman terhadap media digital, serta motivasi dalam mengembangkan media ajar. Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar guru belum familiar dengan Canva, mereka memiliki semangat belajar yang tinggi dan pengalaman dalam mengajar yang dapat menjadi modal penting dalam pelatihan ini.

Berdasarkan hasil survei, tim menyusun kurikulum pelatihan yang relevan, meliputi dua komponen utama: penguatan pemahaman konseptual dan pelatihan teknis. Pada tahap penguatan konseptual, peserta diberikan materi tentang urgensi pemanfaatan media

pembelajaran visual dalam konteks pendidikan abad ke-21, prinsip-prinsip desain grafis dasar, serta strategi pedagogis yang mendukung penggunaan media visual. Tahap ini bertujuan agar peserta memiliki landasan teoritis yang memadai sebelum masuk ke tahap teknis. Tahap berikutnya adalah pelatihan teknis penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan dilakukan secara tatap muka dalam bentuk workshop, dibagi menjadi dua sesi utama: demonstrasi fitur-fitur Canva dan praktik pembuatan media ajar. Peserta diberi kesempatan untuk mengeksplorasi langsung pembuatan berbagai produk visual seperti infografis, poster edukatif, dan bahan presentasi pembelajaran. Metode yang digunakan adalah ceramah singkat, studi kasus, praktik langsung, dan diskusi kelompok. Pelatihan ini dirancang agar peserta dapat belajar secara aktif melalui pemecahan masalah nyata yang mereka hadapi dalam pengajaran.

Setelah pelatihan, dilakukan fase pendampingan lapangan selama dua minggu untuk mendukung guru dalam mengimplementasikan Canva dalam proses pembelajaran di kelas. Pendampingan dilakukan secara individual dan kelompok kecil melalui kunjungan ke sekolah serta komunikasi daring. Tujuannya adalah memastikan guru mampu mengadaptasi keterampilan baru dalam konteks kelas masing-masing. Pada tahap ini, guru diberikan umpan balik terhadap hasil karyanya dan difasilitasi dalam melakukan perbaikan desain pembelajaran berbasis visual. Profil mitra kegiatan ini meliputi 30 guru SD, terdiri dari 22 perempuan dan 8 laki-laki dengan latar pendidikan bervariasi dari D3 hingga S2. Mayoritas memiliki gelar S1 Pendidikan dan memiliki pengalaman mengajar lebih dari 5 tahun. Semua peserta berasal dari sekolah yang telah memiliki akses minimal terhadap perangkat TIK seperti komputer dan internet, sehingga memungkinkan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Tingkat partisipasi mereka sangat tinggi karena pelatihan dianggap sebagai

kebutuhan mendesak untuk menunjang tugas profesional.

Evaluasi dilakukan melalui triangulasi instrumen, yaitu angket, observasi langsung selama pelatihan, dan wawancara setelah pendampingan. Evaluasi ini mengukur peningkatan kompetensi peserta dalam tiga aspek: pengetahuan tentang media visual, keterampilan teknis menggunakan Canva, dan kemampuan mengaplikasikan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Data dievaluasi secara deskriptif untuk menghasilkan gambaran dampak kegiatan terhadap peningkatan kapasitas guru. Untuk menunjang pelatihan dan keberlanjutan pembelajaran, disediakan berbagai instrumen intervensi. Di antaranya adalah modul pelatihan Canva yang berisi panduan langkah demi langkah, video tutorial, template siap pakai, serta lembar kerja evaluasi. Semua materi ini dapat diakses secara mandiri oleh peserta untuk mendukung pembelajaran berkelanjutan. Selain itu, dibentuk grup komunikasi daring (WhatsApp Group) untuk berbagi hasil karya, memberikan umpan balik, dan mendiskusikan tantangan dalam implementasi.

Melalui pendekatan ABCD, pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada transfer pengetahuan, tetapi juga pemberdayaan mitra secara menyeluruh, dengan menekankan kekuatan yang sudah dimiliki untuk menghasilkan perubahan yang berkelanjutan dalam kualitas pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar di Kota Ambon menghasilkan capaian yang signifikan dalam berbagai aspek. Secara deskriptif, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang media pembelajaran berbasis visual secara kreatif dan interaktif. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta mengaku belum pernah menggunakan aplikasi Canva atau media digital serupa untuk pembelajaran. Namun,

setelah mengikuti serangkaian kegiatan pelatihan yang mencakup teori dan praktik, sebanyak 90% peserta mampu membuat minimal dua jenis media ajar seperti infografis tematik dan poster pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Produk-produk ini kemudian dipresentasikan dan dikaji secara kolektif untuk perbaikan dan penguatan desain. Dokumentasi hasil karya guru menunjukkan peningkatan kualitas visual dan keterpaduan isi materi dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, partisipasi aktif peserta dalam sesi praktik dan diskusi menunjukkan keterlibatan tinggi yang menandakan keberhasilan pendekatan pelatihan berbasis partisipatif dan praktik langsung.

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan menggunakan kombinasi instrumen kuisioner, observasi, dan wawancara mendalam. Dari sisi output, indikator keberhasilan pelatihan mencakup peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, kemampuan mengintegrasikan media visual dalam pembelajaran, dan peningkatan kualitas media ajar yang dihasilkan. Data kuantitatif dari kuisioner menunjukkan bahwa 93% peserta merasa sangat puas terhadap isi materi dan metode pelatihan, sedangkan 87% menyatakan mampu menggunakan Canva secara mandiri pasca pelatihan. Selain itu, observasi selama sesi praktik menunjukkan bahwa peserta cepat memahami fitur-fitur dasar Canva, seperti penggunaan template, elemen grafis, pengaturan layout, dan pemilihan warna. Dari sisi outcome, implementasi media ajar Canva di kelas selama dua minggu pasca pelatihan menunjukkan dampak positif terhadap dinamika pembelajaran. Guru melaporkan adanya peningkatan interaksi siswa, keaktifan dalam diskusi, dan kemudahan siswa dalam memahami konsep pelajaran melalui media visual yang disediakan.

Dampak kegiatan terhadap mitra guru sangat terasa baik secara kognitif maupun afektif. Secara kognitif, guru menunjukkan peningkatan pemahaman tentang prinsip-

prinsip desain instruksional dan visual yang efektif. Mereka juga menjadi lebih sadar akan pentingnya diferensiasi media pembelajaran dalam menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Dari sisi afektif, pelatihan ini meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi guru dalam mengeksplorasi teknologi baru. Sebanyak 80% peserta menyatakan bahwa kegiatan ini menginspirasi mereka untuk terus berinovasi dalam mengembangkan materi ajar berbasis digital. Selain itu, adanya pendampingan pasca pelatihan memperkuat komitmen guru dalam menerapkan hasil pelatihan ke dalam praktik pembelajaran. Guru juga mulai membentuk komunitas belajar kecil di sekolah masing-masing untuk saling berbagi dan mengembangkan media pembelajaran secara kolaboratif. Ini menjadi indikator penting bahwa kegiatan tidak hanya memberikan keterampilan sesaat, tetapi juga membangun ekosistem pembelajaran yang mendukung transformasi digital.

Ketika dibandingkan dengan literatur sejenis, temuan dari kegiatan ini selaras dengan beberapa studi sebelumnya. Penelitian oleh Agustiyani et al. (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa di sekolah dasar, yang sejalan dengan laporan guru peserta pelatihan ini yang mengamati peningkatan partisipasi aktif siswa saat menggunakan media berbasis Canva. Demikian pula, Mursalin et al. (2024) menyatakan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kompetensi digital guru dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka. Pendekatan praktis dan kontekstual dalam pelatihan menjadi kunci keberhasilan dalam mentransfer keterampilan teknologi ke dalam praktik kelas. Penelitian lain oleh Jala (2024) juga menggarisbawahi efektivitas media visual dalam meningkatkan pemahaman konsep, yang diperkuat dengan hasil observasi guru di Ambon bahwa siswa lebih mudah memahami pelajaran melalui tampilan visual yang menarik dan sistematis. Dibandingkan kegiatan pelatihan sejenis, keunggulan program

ini terletak pada model pendampingan intensif dan penggunaan materi pelatihan berbasis lokal yang relevan dengan konteks pembelajaran peserta.

Siklus Air: Perjalanan Air Tanpa Henti!

Penguapan (Evaporasi) - Matahari memanaskan air laut, laut, sungai, dan danau. Air berubah jadi uap dan naik ke langit!

Kondensasi - Uap air menjadi dingin dan berubah menjadi awan

Presipitasi (Hujan) - Awan jadi berat, turunlah turunlah hujan ke bumi

Infiltrasi & Aliran - dan mengalir kembali ke sungai, danau dan laut.

Pesan Edukatif:

Air selalu berenlu bergerak... Yuk, jaga air bersih agar agar siklus ini tetap berjalan dengan baik!

Gambar 1. Media Pembelajaran Guru Sebelum Pelatihan



Gambar 2. Media Pembelajaran Guru Setelah Pelatihan

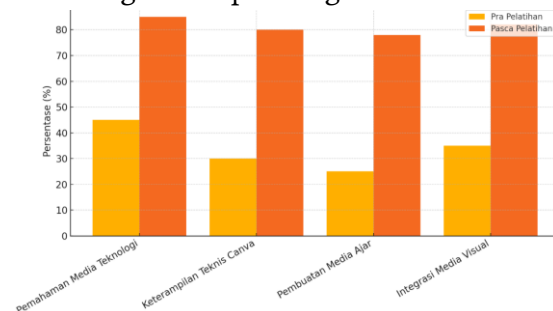
Dokumentasi visual menjadi elemen penting dalam menegaskan keberhasilan kegiatan ini. Partisipasi aktif peserta, serta hasil karya berupa poster dan infografis edukatif. Gambar sebelum dan sesudah pelatihan menunjukkan perbedaan signifikan dalam kualitas media ajar yang dihasilkan. Sebelum pelatihan, media ajar guru umumnya berupa teks polos atau presentasi sederhana, sedangkan setelah pelatihan, tampak penggunaan warna yang harmonis, ikon edukatif, ilustrasi tematik, dan tata letak yang komunikatif. Selain foto dokumentasi, grafik hasil evaluasi menunjukkan peningkatan skor rata-rata pemahaman peserta dari 62 menjadi 87 setelah pelatihan. Grafik ini diperoleh dari pre-test dan post-test yang dilakukan sebelum dan sesudah sesi pelatihan. Hal ini menjadi

bukti kuantitatif bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan dalam waktu singkat.

Secara keseluruhan, kontribusi kegiatan ini terhadap peningkatan kapasitas guru sangat nyata. Kegiatan ini tidak hanya menambah keterampilan teknis, tetapi juga membangun pola pikir kreatif dan adaptif terhadap perubahan zaman. Guru menjadi lebih mandiri dalam mengembangkan media ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa dan kebutuhan kurikulum. Keberhasilan ini juga menjadi fondasi penting bagi keberlanjutan dampak program, baik melalui kegiatan replikasi di sekolah lain, maupun pengembangan komunitas guru berbasis teknologi pembelajaran. Dengan pendekatan ABCD yang menekankan penguatan aset yang sudah ada, kegiatan ini mampu membangkitkan potensi tersembunyi dalam diri guru dan membentuk budaya belajar yang proaktif.

B. Evaluasi Kegiatan

Peningkatan kemampuan guru setelah mengikuti pelatihan dapat dilihat dari perbandingan hasil pra dan pasca pelatihan pada empat indikator utama, yakni pemahaman media teknologi, keterampilan teknis menggunakan Canva, pembuatan media ajar, dan integrasi media visual dalam pembelajaran. Sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3, seluruh indikator menunjukkan lonjakan signifikan, yang mencerminkan keberhasilan pendekatan pelatihan berbasis praktik dan pendampingan intensif dalam membangun kompetensi guru.



Gambar 3. Perubahan Tingkat Kemampuan Guru dalam Menggunakan Canva untuk Pembelajaran

Pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva bagi guru sekolah dasar di Kota Ambon menunjukkan hasil yang sangat menggembarakan dalam berbagai aspek kemampuan pedagogis dan teknis. Capaian kegiatan ini tidak hanya tercermin dalam antusiasme peserta selama proses pelatihan, tetapi juga dalam perubahan nyata yang terukur melalui evaluasi pra dan pasca pelatihan. Lima aspek utama yang menjadi fokus evaluasi mencakup deskripsi hasil kuantitatif, analisis efektivitas pelatihan, perubahan praktik pembelajaran, perbandingan dengan kondisi awal, dan dokumentasi visual berbasis grafik serta media hasil karya guru.

Hasil pengukuran kuantitatif menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan kompetensi guru secara signifikan. Berdasarkan data evaluasi, terdapat lonjakan persentase kemampuan guru pada empat indikator utama. Pertama, pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi meningkat dari 45% sebelum pelatihan menjadi 85% setelah pelatihan. Kedua, keterampilan teknis dalam mengoperasikan Canva mengalami peningkatan tajam dari 30% menjadi 80%. Ketiga, kemampuan dalam merancang media ajar seperti infografis, poster, dan presentasi naik dari 25% menjadi 78%. Terakhir, kemampuan guru dalam mengintegrasikan media visual ke dalam pembelajaran sehari-hari meningkat dari 35% menjadi 83%. Angka-angka ini mencerminkan bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan efektif dalam mentransfer keterampilan praktis dan memperkuat pemahaman konseptual guru.

Efektivitas kegiatan pelatihan dapat ditinjau dari dua aspek utama: respons peserta dan hasil evaluasi pembelajaran. Dalam evaluasi kepuasan, sekitar 93% peserta menyatakan sangat puas dengan metode dan materi pelatihan yang diberikan. Guru merasa bahwa pendekatan yang digunakan—menggabungkan ceramah singkat, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri—sangat sesuai

dengan gaya belajar mereka. Mereka juga menilai bahwa pendampingan pasca pelatihan menjadi salah satu faktor kunci yang mendorong keberhasilan implementasi Canva dalam pengajaran. Selain itu, penguatan melalui diskusi kelompok dan evaluasi hasil karya peserta membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan reflektif. Validasi ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga transformatif.

Dampak paling nyata dari pelatihan ini terlihat pada perubahan praktik mengajar di ruang kelas. Para guru mulai menggunakan media ajar hasil karya sendiri dalam kegiatan pembelajaran. Infografis bertema lingkungan, poster peringatan hari besar nasional, dan materi presentasi tematik menjadi produk yang sering digunakan. Guru melaporkan bahwa siswa menjadi lebih antusias saat media berbasis visual ditampilkan. Mereka lebih cepat memahami materi dan lebih aktif dalam berdiskusi. Kondisi ini berbeda jauh dibandingkan dengan praktik sebelum pelatihan, di mana media ajar sebagian besar masih bersifat konvensional, dominan teks, dan kurang menarik secara visual. Dengan adanya pelatihan ini, guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga menjadi desainer pembelajaran yang kreatif.

Perbandingan antara kondisi pra dan pasca pelatihan dapat divisualisasikan dalam grafik perbandingan kemampuan guru. Grafik tersebut menampilkan empat indikator utama yang menunjukkan perubahan signifikan. Pra pelatihan, seluruh indikator berada di bawah 50%, dengan pembuatan media ajar menjadi yang terendah (25%). Namun pasca pelatihan, seluruh indikator meningkat drastis dan mendekati atau melampaui 80%. Visualisasi ini menegaskan efektivitas program dan memberikan gambaran objektif tentang keberhasilan kegiatan. Perbandingan visual ini juga diperkuat oleh data kualitatif, di mana guru mengaku lebih percaya diri, lebih kreatif, dan lebih siap menggunakan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Kegiatan

pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan kapasitas mitra pada tiga level utama: individu, kelembagaan, dan komunitas profesi. Pada level individu, guru mengalami peningkatan keterampilan teknis, kreativitas, dan kepercayaan diri dalam menciptakan media ajar berbasis visual yang menarik dan sesuai kebutuhan siswa. Kegiatan ini juga memperkuat pemahaman guru terhadap pentingnya teknologi dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva bagi guru sekolah dasar di Kota Ambon menunjukkan hasil yang signifikan dalam peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi peningkatan persentase kemampuan pada empat indikator utama. Pemahaman tentang pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi meningkat dari 45% menjadi 85%. Keterampilan teknis dalam menggunakan Canva naik dari 30% menjadi 80%. Kemampuan merancang media ajar visual meningkat dari 25% menjadi 78%, dan integrasi media visual ke dalam pembelajaran meningkat dari 35% menjadi 83%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyani, D., Suryani, N., & Wulandari, T. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif pada siswa kelas V di SD Negeri 2 Kalapanunggal. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 118–125. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Alhamuddin, A., Aziz, H., Inten, D. N., & Mulyani, D. (2020). Pemberdayaan berbasis Asset Based Community Development untuk meningkatkan kompetensi profesional guru madrasah di era industri 4.0. *International Journal of Community Service Learning*, 4(4), 321–331. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v4i4.29109>
- Amany, A., & Nugroho, A. (2024). The adaptive approach in digital transformation of elementary schools in Maluku. *Baileo: Jurnal Sosial Humaniora*, 2(1), 35–47. <https://doi.org/10.30598/baileo.v2i1.15002>
- Arisanti, D., Suriswo, S., & Maufur, M. (2025). Penggunaan media interaktif berbasis Canva, keterampilan digital guru dan motivasi belajar terhadap hasil belajar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 7(2), 206–215. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i2.2008>
- Barus, C. S. A. (2024). Sosialisasi media interaktif menggunakan Canva berbasis Artificial Intelligence (AI) di SMA Negeri 6 Maluku Tengah. *ARDHI: Jurnal Pengabdian Dalam Negeri*, 2(3), 50–59. <https://doi.org/10.61132/ardhi.v1i3.453>
- Fentari, R. (2025). Integration of digital technology in English language learning in elementary schools: Trends, challenges, and opportunities. *International Journal of Educational Technology and Society*, 2(1), 35–51. <https://doi.org/10.61132/ijets.v2i1.238>
- Hariawan, H., Zurimi, S., & Rizal, R. (2023). Pelatihan pembuatan modul elektronik bidang kesehatan di SMKS Kesehatan Ambon. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 11004–11008. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i5.20593>
- Helmi, D. (2024). Meningkatkan literasi digital guru melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di SMP N 2 Kota Ambon. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 2(4), 47–51. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v2i4.1366>
- Jala, W. (2024). Penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan

- pemahaman konsep matematika siswa kelas IV di SD Inpres Maulafa. *Refleksi: Jurnal Pendidikan*, 13(1), 149–160. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Mali, Y. C. G., et al. (2023). Issues and challenges of technology use in Indonesian schools: Implications for teaching and learning. *International Journal of Indonesian Education and Teaching*, 7(2), 221–233. <https://doi.org/10.24071/ijiet.v7i2.6310>
- Mursalin, M., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai upaya peningkatan kompetensi digital bagi guru SMA dalam implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38–44. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1234567>
- Nasrullah, N., Tahamata, B., & Sari, A. P. (2021). The ability of digital literacy for elementary school teachers. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(4), 713–717. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v10i4.32938>
- Rabani, S., Khairat, A., Guilin, X., & Jiao, D. (2023). The role of technology in Indonesian education at present. *Journal of Computer Science Advancements*, 1(1), 85–91. <https://doi.org/10.55849/jcsa.v1i1.403>
- Renaldi, D., et al. (2024). Implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah. *Abdi Dharma*, 4(1), 53–60. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1.2783>
- Safa'at, A. H., Firdaus, R., & Herpratiwi, H. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa sekolah dasar. *Didaktika*, 4(4), 358–367. <https://doi.org/10.1234/didaktika.v4i4.5678>
- Setyawan, A., Citrawati, T., & Suumadi, C. D. (2025). Optimizing technology integration for literacy learning in elementary schools: Impact analysis and implementation strategies. *Literasi Nusantara*, 5(2), 89–105. <https://doi.org/10.56789/litnus.v5i2.913>
- Soekamto, H., Nikolaeva, I., & Abbood, A. A. (2022). Professional development of rural teachers based on digital literacy. *Emerging Science Journal*, 6(6), 1525–1538. <https://doi.org/10.28991/ESJ-2022-06-06-019>
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., & Adlika, N. M. (2023). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva bagi guru MGMP IPS Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183–191. <https://doi.org/10.25157/ag.v5i1.9185>
- Yanuarti, M. (2023). Pelatihan pembuatan media ajar menggunakan Canva pada guru SMK PGRI 39 Jakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 4(2), 161–166. <https://doi.org/10.31253/kmm.v4i2.40807>