



Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital

Dewi Fatmarani Surianto^{1*}, Nurul Fadhillah², Fitriani Dzulfadhilah³, Siti Syarifah Wafiqah Wardah⁴, Fadhlirrahman Baso⁵

^{1,5}Jurusan Teknik Informatika dan Komputer, Universitas Negeri Makassar

²Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

³Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Negeri Makassar

⁴Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Makassar

Email: dewifatmaranis@unm.ac.id, nurul.fadhillah@unm.ac.id, fitriani.dzulfadhilah@unm.ac.id, syarifah.wafiqah@unm.ac.id, fadhlirrahman.baso@unm.ac.id

INFO ARTIKEL

Kata kunci:
Canva
Inovasi Guru
Kompetensi Guru
Media Pembelajaran Digital
Pelatihan Pendidikan

ABSTRAK

Transformasi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, berkesan, dan relevan bagi generasi digital. Canva sebagai platform desain yang berani dan gratis serta mudah digunakan, menawarkan peluang besar untuk mendukung pengembangan media terbuka visual dan interaktif di berbagai jenjang pendidikan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru di UPT SPF SMPN 50 Makassar dalam memanfaatkan Canva sebagai perangkat pembelajaran yang optimal. Pelatihan diselenggarakan dalam bentuk workshop aplikasi dengan pendekatan inklusif. Peserta dibekali materi konseptual dan teknis dalam Canva, dilanjutkan dengan sesi pelatihan praktik untuk membuat berbagai desain seperti poster, infografis, dan materi ajar presentasi. Penilaian dilakukan dengan pre-test dan post-test yang diberikan kepada 35 guru peserta. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang signifikan dari 53,43 pada pre-test menjadi 81,57 pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan terstruktur dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan guru secara signifikan. Selain peningkatan kognitif, peserta juga menunjukkan antusiasme yang tinggi dan menyatakan keinginan untuk mengintegrasikan Canva ke dalam proses pembelajaran. Disarankan agar pelatihan ini diulang di sekolah lain sebagai bagian dari strategi untuk meningkatkan literasi digital para pendidik.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



* Email penulis korespondensi: dewifatmaranis@unm.ac.id

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan mendasar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era revolusi industri 4.0 dan menuju masyarakat 5.0, sistem pendidikan global menghadapi tuntutan untuk tidak hanya mentransformasikan cara belajar mengajar, tetapi juga memastikan bahwa pendidik dan peserta didik mampu mengintegrasikan teknologi sebagai bagian integral dari proses belajar. Pemerintah Indonesia, melalui berbagai kebijakan seperti Kurikulum Merdeka dan Gerakan Literasi Digital, telah menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran agar peserta didik mampu berpikir kritis, kreatif, dan adaptif terhadap perubahan zaman.

Integrasi teknologi dalam pendidikan telah menjadi aspek penting dari metodologi pengajaran modern. Di antara berbagai alat yang tersedia, Canva telah muncul sebagai sumber daya penting bagi para pendidik yang ingin meningkatkan efektivitas pengajaran mereka dan melibatkan siswa melalui media pembelajaran yang menarik secara visual dan interaktif. Artikel ini membahas pentingnya pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital, khususnya dalam konteks pendidikan Indonesia.

Canva adalah alat desain grafis daring yang menawarkan banyak templat dan elemen desain, yang memungkinkan para pendidik untuk membuat materi pengajaran yang menarik secara visual, mulai dari presentasi hingga infografis. Seperti yang diungkapkan oleh Amrina dkk., beragam fitur Canva tidak hanya menyederhanakan proses desain, tetapi juga meningkatkan kreativitas di kalangan pendidik dan siswa, menjadikannya alat yang berguna untuk memfasilitasi pembelajaran, terutama selama masa-masa sulit seperti pandemi COVID-19 (Amrina et al., 2022). Kemampuan adaptasi Canva di berbagai perangkat memungkinkan kemudahan akses, yang mendorong terciptanya lingkungan kolaboratif tempat para pendidik dapat berbagi sumber daya dan ide dengan rekan dan siswa mereka (Pulungan et al., 2024).

Di Indonesia, program pengembangan profesional yang berfokus pada kompetensi digital sangat penting bagi guru yang mungkin tidak memiliki keterampilan yang diperlukan untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif ke dalam kelas mereka. Menurut Pulungan dkk., lokakarya yang melibatkan aplikasi praktis alat seperti Canva secara signifikan meningkatkan pemikiran kritis dan keterampilan kreatif guru, yang penting untuk pendidikan modern (Pulungan et al., 2024). Keberhasilan penerapan program pengembangan profesional tersebut menggarisbawahi perlunya pelatihan berkelanjutan, yang memungkinkan para pendidik untuk mengikuti kemajuan teknologi dan praktik terbaik pedagogi (Edwar et al., 2022).

Lebih jauh, penelitian yang dilakukan oleh Nabillah dan Tanjung menunjukkan bahwa mengintegrasikan Canva ke dalam pendidikan Islam dapat memperkaya pengalaman belajar dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui media interaktif (Nabillah & Tanjung, 2023). Sesi pelatihan yang membekali pendidik dengan keterampilan untuk menavigasi platform seperti Canva pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan metodologi pengajaran, sehingga menguntungkan hasil belajar siswa (Iramaynti et al., 2023). Selain itu, seiring dengan semakin mahirnya pendidik dalam menggunakan Canva, mereka berada pada posisi yang lebih baik untuk membuat materi yang sesuai dengan beragam preferensi belajar siswa mereka, sehingga mendorong terciptanya lingkungan pendidikan yang inklusif (Bian et al., 2024).

Keberhasilan program pelatihan sering diukur melalui umpan balik dan kinerja guru pasca-pelatihan. Dalam inisiatif layanan masyarakat yang didokumentasikan oleh Isnaini dkk., pelatihan

yang difokuskan pada penggunaan Canva sebagai alat desain menghasilkan peningkatan yang nyata dalam kreativitas dan kemauan guru untuk mengadopsi teknologi baru dalam praktik kelas mereka (Isnaini et al., 2021). Perkembangan tersebut mendorong budaya inovasi dalam lingkungan pendidikan. Keberhasilan inisiatif ini menegaskan bahwa pelatihan sistematis mengarah pada peningkatan kompetensi, yang pada gilirannya menghasilkan pengalaman pendidikan yang lebih baik bagi siswa (Edwar et al., 2022).

Seiring dengan terus berkembangnya lanskap teknologi pendidikan, pentingnya menjaga keterampilan pedagogis yang mutakhir tidak dapat diabaikan begitu saja. Kompetensi digital guru mencakup kemampuan mereka untuk memanfaatkan sumber daya teknologi secara efektif guna meningkatkan pembelajaran (Zhao et al., 2021). Pendidik yang ahli dalam menggunakan alat seperti Canva lebih siap untuk membuat materi pengajaran yang menarik dan informatif yang menarik perhatian siswa dan memfasilitasi keterlibatan yang lebih dalam dengan konten.

Untuk lebih menunjukkan dampak pelatihan yang efektif, pertimbangkan inisiatif oleh Maharani dkk., yang berfokus pada pengembangan komik digital menggunakan Canva. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan digital guru tetapi juga mendorong mereka untuk mengeksplorasi pendekatan pedagogis yang kreatif untuk melibatkan siswa (Maharani et al., 2022). Integrasi media inovatif tersebut dalam praktik mengajar dapat meningkatkan motivasi siswa secara signifikan, mengubah lingkungan belajar tradisional menjadi pengalaman yang dinamis dan interaktif.

Manfaat menggunakan alat seperti Canva tidak hanya terbatas pada keterlibatan di kelas; alat ini juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tuntutan digital abad ke-21. Menurut temuan dari Wijayanti dkk., para pendidik yang dilatih dalam videografi melalui Canva mengalami peningkatan kemahiran yang tidak hanya meningkatkan metodologi pengajaran mereka tetapi juga memperkaya kualitas pendidikan secara keseluruhan yang diberikan kepada siswa (Wijayanti et al., 2023). Persiapan ini sangat penting karena siswa saat ini bernavigasi di dunia yang semakin digital yang menuntut kemampuan beradaptasi dan kreativitas.

Pelatihan pengembangan profesional berkelanjutan yang berfokus pada perangkat digital mendorong terbentuknya komunitas praktik tempat para guru dapat berkolaborasi dan berbagi keberhasilan serta tantangan. Program layanan masyarakat, sebagaimana dibuktikan oleh Ubaidillah dkk., menegaskan perlunya membekali para pendidik dengan perangkat digital untuk meningkatkan metode pembelajaran dan pengajaran secara efektif (Ubaidillah et al., 2023). Program-program ini mencontohkan bagaimana keterlibatan dan pelatihan masyarakat dapat menciptakan kelompok pendidik yang berdaya dan cakap dalam menggunakan teknologi dalam pengajaran mereka.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di UPT SPF SMPN 50 Makassar, dengan tujuan utama untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital. Sekolah ini dipilih karena antusiasme terhadap inovasi pembelajaran, namun masih menghadapi keterbatasan dalam penggunaan teknologi secara maksimal.

Kegiatan ini tidak hanya sekadar memperkenalkan Canva secara teknis, tetapi dirancang sebagai workshop aplikatif dengan pendekatan berbasis pengalaman (*experiential learning*). Guru diberikan kesempatan untuk langsung merancang bahan ajar digital sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Kegiatan ini juga dilengkapi dengan evaluasi pretest dan posttest

guna mengetahui efektivitas pelatihan dan sejauh mana peningkatan pengetahuan serta keterampilan peserta.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop selama satu hari pada tanggal 15 Mei 2024 di lingkungan UPT SPF SMPN 50 Makassar. Adapun tahapan pelaksanaan disajikan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan

2.1 Persiapan

Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusun agenda kegiatan, menentukan jumlah peserta, serta menyesuaikan fasilitas yang tersedia. Modul pelatihan dan materi tayang disusun secara sistematis dengan mempertimbangkan tingkat pemahaman peserta yang bervariasi. Selain itu, tim juga menyusun instrumen evaluasi berupa soal pretest dan posttest yang mengukur pengetahuan konseptual dan keterampilan praktis mengenai penggunaan Canva.

2.2 Pelaksanaan Workshop

Workshop diawali dengan sesi pengenalan Canva. Dalam sesi ini, pemateri menjelaskan sejarah singkat Canva, keunggulan platform ini dibandingkan aplikasi desain lainnya, serta fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan guru dalam merancang media ajar. Penjelasan disampaikan secara visual menggunakan slide interaktif, disertai demonstrasi langsung menggunakan koneksi internet dan akun Canva for Education.

Setelah sesi pengenalan, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung. Peserta dibimbing untuk membuat akun Canva for Education, memilih template desain, menyisipkan elemen visual (gambar, teks, video), dan mengunduh hasil desain dalam berbagai format. Setiap peserta diminta untuk menyusun minimal satu media ajar (misalnya poster edukatif atau infografis topik pelajaran) yang relevan dengan bidang ajar masing-masing. Selama proses ini, tim pengabdian memberikan bimbingan teknis secara personal dan menjawab pertanyaan peserta secara real-time.

Sesi terakhir adalah diskusi dan refleksi. Peserta diberikan waktu untuk mempresentasikan hasil desainnya, saling memberikan umpan balik, dan menyampaikan tantangan yang dihadapi selama praktik. Refleksi ini menjadi bagian penting dalam memastikan bahwa pengalaman belajar selama pelatihan dapat diinternalisasi dan direplikasi dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas.

2.3 Evaluasi

Untuk mengukur efektivitas kegiatan, tim memberikan pretest sebelum pelatihan dimulai dan posttest setelah kegiatan selesai. Soal evaluasi mencakup aspek pengetahuan (konsep dan fungsi Canva), serta pemahaman prosedural (tahapan membuat media ajar dengan Canva). Hasil tes dianalisis secara kuantitatif untuk melihat peningkatan skor peserta. Selain itu, kesan dan saran peserta juga dikumpulkan melalui kuesioner reflektif sebagai data kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Evaluasi terhadap efektivitas pelatihan dilakukan dengan membandingkan nilai pretest dan posttest dari 35 guru peserta workshop. Instrumen evaluasi terdiri dari lima butir soal pilihan ganda yang menguji pemahaman konseptual dan aplikatif mengenai Canva, termasuk fitur, manfaat, dan prosedur penggunaannya dalam konteks pendidikan. Distribusi skor disajikan pada Tabel 2 berikut:

Tabel 1. Distribusi Skor

| Metrik | Pre-test | Post-test |
|-----------------------|----------|-----------|
| Rata-rata | 53,43 | 81,57 |
| Nilai tertinggi | 70 | 90 |
| Nilai terendah | 40 | 70 |
| Rentang nilai dominan | 45-60 | 78-90 |

Sumber: Data diolah, 2025

Selanjutnya, uji-t berpasangan (paired t-test) dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa peningkatan rata-rata nilai adalah 28,14 poin dan p-value <0,001 dengan α yang ditetapkan adalah 0,05. Hasil ini menunjukkan bahwa peningkatan nilai setelah pelatihan bersifat signifikan secara statistik. Ini mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan yang diberikan tidak hanya memberikan pemahaman teoritis, tetapi juga berhasil mentransformasikan keterampilan peserta dalam mengoperasikan dan memanfaatkan Canva secara konkret.

Peningkatan skor ini mencerminkan beberapa hal, diantaranya:

- 1) Efektivitas Modul Pelatihan: Materi yang disampaikan dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta, menggunakan pendekatan visual dan demonstratif yang sangat membantu proses pemahaman.
- 2) Kesesuaian Platform dengan Karakter Guru: Canva sebagai platform yang intuitif dan user-friendly memungkinkan guru dari berbagai latar belakang usia dan mata pelajaran untuk cepat beradaptasi.
- 3) Metode Praktik Langsung: Praktik langsung yang dilakukan selama pelatihan memberikan ruang bagi peserta untuk bereksplorasi secara mandiri, namun tetap dalam pendampingan intensif oleh fasilitator.

Selain data kuantitatif, penilaian juga dilakukan secara kualitatif melalui observasi selama pelatihan dan refleksi terbuka dari para peserta. Beberapa temuan seperti antusiasme dan Partisipasi aktif. Selama sesi praktik, seluruh peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Mayoritas peserta mengikuti proses dari awal hingga akhir tanpa meninggalkan ruangan, menunjukkan bahwa topik pelatihan dianggap relevan dan menarik. Sebagian besar guru terlihat aktif mencoba berbagai fitur Canva, bertanya secara langsung, dan bahkan mendiskusikan hasil desain mereka dengan rekan sejawat.



Gambar 2. Foto bersama peserta pelatihan

Kegiatan pelatihan ini menegaskan bahwa pengembangan kompetensi guru dalam teknologi pendidikan tidak harus melalui pelatihan berbasis teori semata, melainkan perlu dirancang secara praktis, kontekstual, dan partisipatif. Dalam konteks UPT SPF SMPN 50 Makassar, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi solusi konkret untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional, serta sebagai pintu masuk menuju adopsi teknologi digital secara lebih luas dalam proses pembelajaran.



Gambar 3. Pemberian Sertifikat Narasumber

Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa desain workshop dengan struktur: pemahaman konsep → demonstrasi → praktik langsung → evaluasi, dapat menjadi model efektif dalam program-program pelatihan guru lainnya. Penerapan Canva memungkinkan guru tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga produsen konten pembelajaran yang kreatif dan kontekstual. Selain itu, hasil ini memperlihatkan bahwa investasi pelatihan semacam ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kapasitas individu guru, tetapi juga berdampak sistemik terhadap budaya sekolah yang inovatif dan digital.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan workshop pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital di UPT SPF SMPN 50 Makassar telah menunjukkan keberhasilan yang signifikan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang bahan ajar yang menarik, efisien, dan berbasis teknologi. Hasil evaluasi pretest dan posttest menunjukkan peningkatan skor rata-rata yang cukup signifikan dari 53,43 menjadi 81,57, yang menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemahiran peserta secara signifikan setelah pelatihan. Hal ini memperkuat efektivitas pelatihan praktis, partisipatif, dan berbasis pengalaman dalam meningkatkan kompetensi digital di kalangan pendidik. Selain capaian kuantitatif, pengamatan kualitatif selama workshop menunjukkan adanya partisipasi aktif, antusiasme yang tinggi, dan semangat kolaboratif yang kuat di antara para peserta. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual tentang Canva, tetapi juga berhasil menerapkannya dengan menghasilkan media pengajaran nyata seperti poster bertema mata pelajaran, infografis pendidikan, dan slide presentasi. Keluaran ini menunjukkan penerapan langsung konten pelatihan dan menyoroti kesiapan peserta untuk mengintegrasikan Canva ke dalam praktik mengajar sehari-hari mereka.

Berdasarkan capaian ini, beberapa rekomendasi dapat diambil. Pertama, pelaksanaan pelatihan lanjutan diperlukan untuk memperdalam kemampuan guru, khususnya dalam membuat konten pembelajaran berbasis video interaktif dengan Canva. Kedua, sekolah harus didorong untuk membangun komunitas praktik di antara guru yang memanfaatkan Canva, menyediakan platform untuk dukungan sejawat dan pertukaran ide-ide kreatif. Ketiga, pelatihan semacam ini harus direplikasi di sekolah-sekolah lain, terutama di daerah-daerah yang kurang terlayani, sebagai bagian dari program yang lebih luas untuk memperkuat literasi digital guru. Lebih jauh, dukungan kelembagaan sangat penting untuk memastikan keberlanjutan dan skalabilitas inisiatif pengembangan profesional serupa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru UPT SPF SMPN 50 Makassar yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta partisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada tim fasilitator dan panitia pelaksana yang telah bekerja keras dalam mempersiapkan dan menyukseskan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

REFERENSI

- Amrina, A., Akhira, I., Lee, C. N., & Jansee, J. (2022). Using of Visual Application in Arabic Language Learning Class X MAN 1 Kuantan Singingi. *Sciencetechno Journal of Science and Technology*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.55849/sciencetechno.v1i1.1>
- Bian, Y., Lilianti, L., Mokodompit, M., Sari, Y. P., & Nasir, N. (2024). Pemanfaatan Canva for Education Dalam Membangun Literasi Digital Di Era Kurikulum Merdeka: Sebuah Analisis

- Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora (Jimsh)*, 6(1), 12–20. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.403>
- Edwar, E., Puteri, R. I. I., & Zulkardi, Z. (2022). *Professionalism Development of High School Teachers in Improving the Ability to Implement Realistic Mathematics Education in East OKU Regency*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211229.009>
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education Di MTs Nurul Izzah. *Akm Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.36908/akm.v4i1.734>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., Basir, M. A., Wijayanti, D., Kusmaryono, I., & Aminudin, M. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital Dengan Canva for Education. *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 760–768. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Nabillah, W., & Tanjung, E. F. (2023). Canva-Based Interactive Learning Media for Islamic Religious Education Subjects. *Edureligia Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 202–211. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v7i2.6883>
- Pulungan, E. D., Ananda, R., Rifai, M., & Mousthofa, E. (2024). Development of Canva-Based Interactive Teaching Materials to Enhance Students' Critical Thinking Skills in Fiqh Learning at Islamic High School. *Scaffolding Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 6(1), 142–158. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v6i1.4845>
- Ubaidillah, U., Muflih, M., Fajri, N., Jaili, H., & Azimah, N. (2023). The Importance of Digital Media in Arabic Language Learning; The Use of Canva in Vocabulary Learning. *Jurnal Al-Maqayis*, 10(1), 36–52. <https://doi.org/10.18592/jams.v10i1.8675>
- Wijayanti, S. H., Harrison, A., Dhian, Y. C., Jessica, T., & Theresia, M. (2023). Upgrading Videography Knowledge and Skills in Making Canva-Based Learning Videos for Elementary School Teachers. *Abdimas Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 8(4), 629–638. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v8i4.11324>
- Zhao, Y., Llorente, A. M. P., & Gómez, M. C. S. (2021). Digital Competence in Higher Education Research: A Systematic Literature Review. *Computers & Education*, 168, 104212. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104212>