JURNAL ABDIMAS INDONESIA Vol. 6, No. 4, 2026
E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2026 The Author(s)

Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar

Ahmad Syamsuadi[1], Takdirmin[2], Baharullah[3], Mukhlis[4], Ma'rup[5], Ilhamuddin[6], Nursakia[7], Sri Satriani[8], Andi Quraisy[9], Fathrul Arriah[10], Miftahul Jannah[11]

[1,2,3,4,5,6,7,8,9,10] Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia
[11]Universitas Negeri Malang, Malang, Indonesia

Penulis Korespondensi:
Ahmad Syamsuadi
ahmadsyamsuadi@unismuh.ac.id

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran visual adalah Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar. Kegiatan dilaksanakan pada 14 April 2026 dengan melibatkan 15 orang guru. Pelaksanaan kegiatan mencakup tahap persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* untuk melihat perubahan pemahaman peserta, serta observasi terhadap keterlibatan peserta dan proses pengembangan media pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai dari 60,1 sebelum pelatihan menjadi 88,3 setelah pelatihan, atau meningkat sebesar 28,2 poin. Selama praktik dan pendampingan, peserta juga mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva berupa presentasi interaktif, poster edukatif, dan infografis sesuai bidang ajar masing-masing. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: *Canva, kompetensi Digital Guru, Media Pembelajaran Kreatif, Pelatihan Guru, pengabdian kepada Masyarakat.*

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran menuntut guru untuk menyesuaikan cara merancang dan menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan teknologi tidak hanya berkaitan dengan penyampaian materi, tetapi juga membuka peluang bagi guru untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif dan melibatkan peserta didik. Dalam konteks tersebut, kemampuan guru dalam

Copyright © 2026 The Author(s)

memanfaatkan teknologi secara tepat menjadi penting untuk mendukung pengalaman

Copyright © 2026 The Author(s)

belajar yang bermakna (Fuadiy dkk., 2025; Nashrullah dkk., 2025). Kajian mengenai perkembangan pendidikan digital di Indonesia juga menunjukkan meningkatnya perhatian terhadap tema *e-learning, digital literacy, blended learning, dan student engagement* dalam beberapa tahun terakhir (Fuadiy dkk., 2025).

Dalam kondisi tersebut, literasi digital menjadi salah satu kemampuan yang perlu dimiliki guru. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga mencakup kemampuan menggunakan, mengevaluasi, mengelola, dan mengomunikasikan informasi melalui teknologi digital secara tepat (UNESCO *Institute for Statistics,* 2018). Bagi guru, kemampuan tersebut diperlukan untuk mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Penguatan literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pengembangan pembelajaran dan bahan ajar (Nashrullah dkk., 2025; Pratama dkk., 2025). Artikel Nashrullah dkk. menempatkan literasi digital dan pelatihan sebagai bagian penting dalam menghadapi tantangan transformasi digital pendidikan di Indonesia.

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi yang dapat mendukung kebutuhan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran visual-interaktif. Media semacam ini memungkinkan materi disajikan melalui perpaduan teks, gambar, dan unsur visual lainnya sehingga informasi dapat disampaikan dengan cara yang lebih beragam. Penggunaan unsur verbal dan visual secara bersama-sama juga sejalan dengan prinsip multimedia learning, yang menjelaskan bahwa pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kata dan visual secara terpadu (Mayer & Fiorella, 2021). Penggunaan media visual-interaktif juga telah diterapkan dalam berbagai konteks pembelajaran dan dilaporkan berkaitan dengan keterlibatan atau minat peserta didik (Bintang & Sholihat, 2025; Kasmad & Haeril, 2025). Penelitian Kasmad dan Haeril (2025), misalnya, menunjukkan peningkatan minat belajar pada siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media visual-interaktif dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan pembelajaran konvensional

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan guru untuk mengembangkan media tersebut adalah Canva. Canva menyediakan berbagai template dan fitur desain yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan beragam produk visual pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat digunakan untuk mengembangkan presentasi, poster, infografis, maupun bahan ajar visual lainnya. Pemanfaatan Canva dalam pendidikan juga telah dilaporkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran serta kreativitas guru dan peserta didik (Saputri dkk., 2024; Inliati dkk., 2024).

Pemanfaatan Canva dalam peningkatan kompetensi guru juga telah diterapkan melalui berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pelatihan Canva yang dilaporkan dalam penelitian sebelumnya menunjukkan pemanfaatan pelatihan untuk membantu guru mengembangkan media pembelajaran digital dan meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi (Usman dkk., 2026; Hasibuan dkk., 2025, 2026). Temuan tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dan pendampingan Canva bagi guru di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar.

E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2026 The Author(s)

Berdasarkan hasil koordinasi dengan pihak sekolah dan observasi awal, sebagian guru masih memerlukan pendampingan dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan yang memberikan pengalaman langsung kepada guru dalam menggunakan aplikasi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Canva dipilih karena menyediakan berbagai fitur visual yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran secara relatif mudah dan fleksibel. Atas dasar tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pemanfaatan Canva bagi guru di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan melalui pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva untuk pengembangan media pembelajaran kreatif bagi guru di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar. Kegiatan berlangsung pada 14 April 2026 dan diikuti oleh 15 orang guru. Pelaksanaan kegiatan diarahkan pada penguatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan Canva untuk merancang media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Lokasi pelaksanaan kegiatan PKM ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Lokasi Pelaksanaan PKM

Rangkaian kegiatan disusun dalam lima tahap yang saling berurutan, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi.

1. Tahap Persiapan

Kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim PKM dan pihak sekolah untuk menentukan teknis pelaksanaan. Tim kemudian melakukan observasi awal terkait pemanfaatan media pembelajaran digital dan mengidentifikasi kebutuhan guru sebagai peserta kegiatan. Berdasarkan hasil tersebut, materi pelatihan disiapkan dengan menyesuaikan kebutuhan peserta, disertai penyediaan perangkat yang diperlukan, yaitu laptop, LCD, jaringan internet, dan modul pelatihan Canva. Persiapan ini dilakukan agar pelaksanaan kegiatan dapat disesuaikan dengan kondisi dan kebutuhan peserta.

E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2026 The Author(s)

2. Tahap Sosialisasi

Pada tahap ini, peserta diperkenalkan pada pentingnya literasi digital dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran serta pemanfaatan media pembelajaran yang lebih kreatif. Materi sosialisasi juga mencakup pengenalan Canva dan potensi pemanfaatannya sebagai platform untuk membuat media visual pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif yang dilanjutkan dengan diskusi.



Gambar 2. Tahap Sosialisasi

3. Tahap Pelatihan

Setelah memperoleh pengenalan mengenai Canva, peserta mengikuti demonstrasi penggunaan aplikasi dan praktik secara langsung. Materi yang diberikan mencakup pembuatan akun, pengenalan fitur, pemilihan *template* pendidikan, penyusunan presentasi interaktif, pembuatan poster edukatif, dan pengembangan infografis pembelajaran. Selama praktik, peserta diarahkan untuk membuat media yang berkaitan dengan bidang ajar masing-masing sehingga hasil latihan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 3. Tahap Pelatihan

Copyright © 2026 The Author(s)

4. Tahap Pendampingan

Pendampingan diberikan setelah sesi praktik pada hari yang sama. Tim PKM membantu peserta menyelesaikan media pembelajaran yang telah dirancang menggunakan Canva, memberikan masukan terhadap hasil desain, serta mendampingi penyesuaian elemen visual dengan materi yang akan disampaikan. Pendampingan dilakukan secara langsung selama peserta mengembangkan produknya.



Gambar 4. Tahap Pendampingan

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada akhir rangkaian kegiatan untuk melihat perubahan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Pemahaman peserta diukur melalui pemberian *pre-test* sebelum pelatihan dan *post-test* setelah pelatihan. Selama kegiatan berlangsung, tim juga melakukan observasi terhadap partisipasi dan keterlibatan peserta. Selain itu, produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta, meliputi presentasi interaktif, poster edukatif, dan infografis, diamati untuk melihat penerapan fitur Canva dalam pengembangan media sesuai bidang ajar masing-masing.

Data hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta dan pelaksanaan kegiatan. Nilai *pre-test* dan *post-test* dibandingkan untuk melihat perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Hasil observasi digunakan untuk menggambarkan partisipasi dan keterlibatan peserta selama kegiatan, sedangkan produk yang dihasilkan diamati untuk memberikan gambaran mengenai penerapan Canva dalam pengembangan media pembelajaran.

Keberhasilan kegiatan ditinjau berdasarkan beberapa indikator, yaitu:

a. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*.
b. Peserta mampu memanfaatkan fitur dasar Canva untuk mengembangkan media pembelajaran digital selama pelatihan dan pendampingan.
c. Setiap peserta menghasilkan sekurang-kurangnya satu produk media pembelajaran menggunakan Canva, berupa presentasi interaktif, poster edukatif, atau infografis sesuai bidang ajar.
d. Peserta terlibat aktif dalam kegiatan yang ditunjukkan melalui keikutsertaan dalam diskusi, praktik langsung, dan penyelesaian tugas pengembangan media.

Copyright © 2026 The Author(s)

e. Produk media pembelajaran yang dihasilkan menunjukkan pemanfaatan fitur Canva untuk menyusun materi pembelajaran dalam bentuk presentasi interaktif, poster edukatif, atau infografis sesuai bidang ajar peserta.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dilaksanakan pada 14 April 2026 di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar dengan melibatkan 15 orang guru. Rangkaian kegiatan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Setiap tahap disusun secara berurutan untuk memberikan pengalaman kepada peserta dalam mengenal, mempraktikkan, dan menerapkan Canva dalam pengembangan media pembelajaran.

Pada tahap sosialisasi, peserta memperoleh penjelasan mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta penggunaan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran. Kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva dan praktik langsung. Peserta mempelajari fitur dasar Canva, memilih template pendidikan, serta mengembangkan media dalam bentuk presentasi interaktif, poster edukatif, dan infografis. Setelah sesi praktik, peserta memperoleh pendampingan untuk menyelesaikan media yang dikembangkan sesuai dengan bidang ajarnya.

Selama kegiatan berlangsung, peserta terlibat dalam penyampaian materi, diskusi, praktik penggunaan Canva, dan penyusunan media pembelajaran. Keterlibatan peserta terlihat ketika mereka mencoba menerapkan fitur Canva pada produk yang sedang dikembangkan selama sesi praktik dan pendampingan. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 2–4.

Pelaksanaan kegiatan menghasilkan dua capaian utama, yaitu perubahan pemahaman peserta dan pengembangan produk media pembelajaran. Perubahan pemahaman peserta ditinjau melalui hasil *pre-test* dan *post-test*. Rekapitulasi hasil pengukuran disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Peserta

Indikator	Nilai
Rata-rata *Pre-test*	60,1
Rata-rata *Post-test*	88,3
Rata-rata Peningkatan	28,2

Berdasarkan Tabel 1, rata-rata nilai peserta meningkat dari 60,1 pada *pre-test* menjadi 88,3 pada *post-test*. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 28,2 poin setelah peserta mengikuti rangkaian pelatihan. Perubahan nilai tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan selama kegiatan. Karena data dianalisis secara deskriptif, hasil tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan nilai sebelum dan sesudah pelatihan, bukan untuk

E-ISSN 2797-2887
Copyright © 2026 The Author(s)

menyimpulkan hubungan sebab-akibat secara statistik.

Copyright © 2026 The Author(s)

Selain perubahan nilai evaluasi, peserta menghasilkan media pembelajaran menggunakan Canva selama sesi praktik dan pendampingan. Produk yang dikembangkan berupa presentasi interaktif, poster edukatif, dan infografis yang disesuaikan dengan kebutuhan bidang ajar masing-masing. Selama proses tersebut, peserta menerapkan fitur Canva untuk memilih template, mengatur elemen visual, dan menyusun materi ke dalam desain pembelajaran.

Kegiatan praktik dan pendampingan memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan materi yang telah disampaikan secara langsung. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya berfokus pada pengenalan fungsi Canva, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta untuk menggunakan fitur aplikasi dalam mengembangkan produk pembelajaran. Penerapan unsur visual dalam media yang dikembangkan juga berkaitan dengan prinsip multimedia learning, yang menjelaskan pembelajaran melalui pemanfaatan kata dan gambar dalam penyajian informasi (Mayer & Fiorella, 2021).

Hasil kegiatan ini juga memiliki keterkaitan dengan kegiatan sebelumnya mengenai pemanfaatan Canva dalam pendidikan. Saputri dkk. (2024) melaporkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan bahan ajar dan kreativitas guru, sedangkan Hasibuan dkk. (2025) melaporkan pelatihan Canva bagi guru untuk pengembangan media pembelajaran. Kegiatan yang dilaksanakan di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar menerapkan kombinasi penjelasan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan sehingga peserta dapat mengembangkan produk media pembelajaran sesuai dengan bidang ajarnya.

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, peserta menggunakan fitur dasar Canva untuk menyusun media pembelajaran dengan mengatur template, materi, dan elemen visual. Produk yang dihasilkan menunjukkan adanya penerapan Canva dalam pengembangan media pembelajaran sesuai dengan tugas yang diberikan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa praktik langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan fitur yang diperkenalkan selama pelatihan pada produk pembelajaran yang mereka kembangkan.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan adanya perubahan pemahaman peserta berdasarkan perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test*, keterlibatan peserta selama pelaksanaan kegiatan, serta dihasilkannya media pembelajaran berbasis Canva. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam menggunakan Canva sebagai salah satu alternatif untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan bidang ajar.

Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar memberikan pengalaman kepada 15 orang guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran kreatif. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahap, yaitu persiapan, sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai pemahaman peserta dari 60,1 pada *pre-test* menjadi 88,3 pada *post-test*, dengan peningkatan sebesar 28,2 poin. Peserta juga menghasilkan media pembelajaran berupa presentasi interaktif, poster edukatif, dan

Copyright © 2026 The Author(s)

infografis sesuai dengan bidang ajarnya. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam memanfaatkan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan bidang ajar masing-masing.

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SMAN 2 Kabupaten Kepulauan Selayar atas kerja sama dan dukungan selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru peserta yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap tahapan kegiatan sehingga pelaksanaan pelatihan dapat berjalan dengan baik. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada seluruh tim pelaksana atas kontribusinya dalam persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi kegiatan. .

Referensi

Bintang, P. N., & Sholihat, N. (2025). Efektivitas penggunaan media pembelajaran video interaktif praktikum IPA untuk meningkatkan minat siswa. Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner, 2(2), 691–705. https://ojs.ruangpublikasi.com/index.php/jpim/article/view/769

Fuadiy, M. R., Rozi, M. A. F., Arafah, N. N., Kamal, L., & Sunoko, A. (2025). Mapping the digital transformation of education in Indonesia from 2012 to early 2025: A bibliometric analysis of Scopus-indexed publications. Journal of Educational Research and Practice, 3(2), 276–306. https://doi.org/10.70376/jerp.v3i2.390

Hasibuan, A., Andini, A., Zubaidah, S., Nainggolan, Z., Aminah, W., & Ritonga, A. Z. (2025). Pelatihan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru SMK Swasta Al-Azis. Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 1(5), 1298–1306. https://doi.org/10.63822/2q4zy546

Inliati, I., Muhammadiah, M., & Burhan, B. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa. Bosowa Journal of Education, 5(1), 90–96. https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307

Kasmad, M. R., & Haeril. (2025). The influence of interactive visual media in learning basic volleyball techniques on students' learning interest. Journal of Sport Education, Coaching, and Health, 6(2), 150–161.

Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). Introduction to multimedia learning. In R. E. Mayer (Ed.), The Cambridge handbook of multimedia learning (3rd ed., pp. 3–16). Cambridge University Press. https://doi.org/10.1017/9781108894333.003

Copyright © 2026 The Author(s)

Nashrullah, M., Rahman, S., Majid, A., Hariyati, N., & Budiyanto. (2025). Transformasi digital dalam pendidikan Indonesia: Analisis kebijakan dan implikasinya terhadap kualitas pembelajaran. Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan, 7(1), 52–59. https://doi.org/10.55352/mudir.v7i1.1290

Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). The importance of digital literacy in the world of education: Learning transformation in the digital era. JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan, 6(2), 554–561.

Saputri, R. E., Syavina, Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi aplikasi Canva sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2(1), 1–10. https://doi.org/10.47134/pgsd.v2i1.

UNESCO Institute for Statistics. (2018). A global framework of reference on digital literacy skills for indicator 4.4.2. UNESCO Institute for Statistics.

Usman, H., Gunawansyah, I., & Nurani, R. K. (2026). Pelatihan Canva pemula sebagai upaya peningkatan kompetensi digital guru dalam pengembangan media pembelajaran inovatif di SD Negeri 4 Manurunge. Jurnal Lepa-lepa Open, 6(1), 38–41.