

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Canva Bagi Guru SDN 2 Lepar

¹Vika Martahayu*, ²Arvi Pramudyantoro, ³Nurzaidah Putri Dalimunthe, ⁴Andesta Granitio Irwan, ⁵Ari Juliansyah

¹Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

²Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

³KSDA, Unmuh Babel, Pangkalpinang, Indonesia

⁴Teknik Sipil, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

⁵Kewirausahaan, Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Pangkalpinang, Indonesia

Email Corresponding: vika.martahayu@unmuhbabel.ac.id*

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Pelatihan
Media Pembelajaran Digital
Canva
Guru
SD N 2 Lepar

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Guru yang belum menguasai TIK, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital, cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik sehingga efektivitas pembelajaran menurun. SD Negeri 2 Lepar sebagai mitra pengabdian belum pernah mendapatkan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva. Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. Metode pengabdian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) pembukaan dan penyampaian pengantar mengenai urgensi penguasaan media digital dalam pembelajaran; (2) pemberian materi tentang teknik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva; (3) praktik langsung oleh para guru untuk menghasilkan produk media pembelajaran; dan (4) evaluasi untuk mengidentifikasi kendala serta tingkat pemahaman guru terhadap materi yang diberikan. Selama kegiatan berlangsung, para guru menunjukkan antusiasme tinggi dan berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa seluruh peserta pelatihan berhasil membuat satu media pembelajaran digital berbantuan Canva sebagai luaran individu. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini memiliki makna penting dalam mendorong peningkatan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Lepar melalui penguatan kapasitas guru dalam penggunaan media digital.

ABSTRACT

Keywords:

Training
Digital Learning Media
Canva
Teacher
SD N 2 Lepar

The utilization of information and communication technology (ICT) plays an important role in improving the quality of the learning process. Teachers who have not mastered ICT, particularly in creating digital learning media, tend to experience difficulties in delivering material to students, resulting in decreased learning effectiveness. SD Negeri 2 Lepar, as a community service partner, has never received training on creating digital learning media using Canva. Based on this condition, this community service activity is carried out with the aim of improving teachers' competencies in developing creative, engaging, and relevant digital learning media according to current learning needs. The community service method is implemented through four stages, namely: (1) opening and providing an introduction on the urgency of mastering digital media in learning; (2) delivering material on techniques for creating learning media using Canva; (3) hands-on practice by teachers to produce learning media products; and (4) evaluation to identify obstacles as well as the teachers' level of understanding of the material provided. During the activities, the teachers showed high enthusiasm and actively participated in each training session. The results of the service indicate that all training participants successfully created one digital learning media with the help of Canva as an individual output. These findings suggest that the training was able to enhance teachers' knowledge and skills in utilizing technology to support the learning process. Thus, this service activity has significant meaning in promoting the improvement of learning quality at SD Negeri 2 Lepar through strengthening teachers' capacity in using digital media.

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



I. PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sebagai garda terdepan dalam dunia pendidikan, guru memiliki peran penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran (Izmala et al., 2025). Guru berinteraksi secara langsung dengan peserta didik, sehingga memiliki tanggung jawab besar dalam menciptakan proses pembelajaran yang aktif, interaktif, dan bermakna. Selain itu, guru dituntut mampu merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran secara efektif. Roestiyah (2008) menegaskan bahwa agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, guru harus memiliki strategi dan keterampilan pedagogik yang memadai.

Pada era perkembangan teknologi saat ini, transformasi digital di lingkungan sekolah merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan. Digitalisasi pembelajaran mendorong perubahan pola pikir, cara belajar, dan metode dalam mengakses sumber belajar. Guru, orang tua, dan fasilitator pendidikan memiliki tanggung jawab untuk mendukung pemanfaatan sumber belajar berbasis teknologi digital. Konsep digitalisasi sekolah merupakan bagian dari *new learning* yang disiapkan untuk menghadapi tantangan revolusi industri, dengan karakteristik pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*), berbasis multimedia, kolaboratif, serta menekankan pertukaran informasi dan kemampuan berpikir kritis (Veby et al., 2023). Media pembelajaran digital terbukti dapat meningkatkan kualitas pengalaman belajar, memperluas akses informasi, serta mendukung pembelajaran jarak jauh maupun tatap muka (Hobbs & Coiro, 2019; Yaniawati et al., 2023).

Namun demikian, implementasi pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar masih menghadapi banyak tantangan. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum menguasai keterampilan dalam mengembangkan bahan ajar digital, sehingga masih mengandalkan media konvensional dalam proses pembelajaran (Wibawa & Astuti, 2018; Widya et al., 2021). Keterbatasan pelatihan, kurangnya fasilitas, serta rendahnya literasi digital guru menjadi hambatan utama dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi (Supratman et al., 2025). Dalam konteks pengabdian masyarakat, beberapa program pelatihan pembuatan media digital sebelumnya telah menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan guru, misalnya pelatihan penggunaan Canva untuk pengembangan media interaktif (Safitri et al., 2025), pelatihan desain pembelajaran digital berbasis multimedia (Rohimah, 2021). Hasil-hasil pengabdian tersebut menunjukkan bahwa pelatihan praktis dan aplikatif dapat secara signifikan meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan.

Berdasarkan kajian literatur terdahulu (*state of the art*), sebagian besar penelitian masih cenderung berfokus pada pelatihan penggunaan media digital yang bersifat umum dan belum diarahkan pada pemenuhan kebutuhan kontekstual sekolah sasaran. Pendekatan yang digunakan umumnya belum menekankan pada praktik langsung yang berorientasi pada produk, sehingga hasil pelatihan belum sepenuhnya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas. Di sisi lain, kajian yang secara spesifik mengintegrasikan pelatihan Canva dengan pengembangan media pembelajaran yang siap pakai masih sangat terbatas, terutama pada sekolah yang memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi. Oleh karena itu, terdapat kesenjangan yang jelas antara pengembangan kompetensi guru melalui pelatihan dengan tuntutan nyata pembelajaran di lapangan, yang menegaskan pentingnya menghadirkan program pelatihan yang lebih aplikatif, kontekstual, dan berorientasi pada hasil.

Meskipun demikian, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah SD Negeri 2 Lepar, diketahui bahwa belum pernah dilaksanakan pelatihan khusus terkait pembuatan media pembelajaran digital bagi guru. Pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku teks dan PowerPoint, sementara pemanfaatan media digital masih terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan pembelajaran berbasis digital dengan kompetensi guru di lapangan, sehingga diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan relevan.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, kebaruan ilmiah (*novelty*) dalam artikel ini terletak pada pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang dirancang secara kontekstual sesuai dengan kebutuhan nyata guru di SD Negeri 2 Lepar. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan aplikasi, tetapi juga menekankan pada praktik langsung (*hands-on practice*) dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan mampu menjembatani kesenjangan antara pelatihan yang bersifat teoritis dengan kebutuhan implementatif di lapangan, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada para pendidik dengan fokus pada pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman langsung bagi guru dalam mengembangkan media digital yang menarik, mudah digunakan, dan mampu menunjang pembelajaran di kelas. Tujuan kegiatan ini untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menghasilkan media pembelajaran digital berbantuan Canva yang inovatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 2 Lepar melalui pemanfaatan teknologi secara optimal.

II. MASALAH

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan pada bulan februari 2025 di Desa Tanjung sangkar, Kecamatan Lepar Kabupaten Bangka Selatan Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Jarak antara Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung dengan lokasi kegiatan ditempuh dalam waktu sekitar 240 menit dengan kendaraan roda empat untuk mencapai dermaga yang seterusnya dilanjutkan dengan menggunakan transportasi kapal untuk penyebrangan agar sampai ke Desa tanjung Sangkar.



Gambar 1. Peta lokasi program pemberdayaan masyarakat Desa Tanjung sangkar.

Menurut Sanjaya (2016), Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan belajar. Media ini mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat baca peserta didik dalam proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Penggunaan media yang tepat diperlukan dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan media yang menarik dan menyenangkan yang membangkitkan rasa ingin tahu siswa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Windsari & Sofyan, 2019). Pada era digital sekarang ini, sangat penting bagi guru untuk menyampaikan materi menggunakan media digital, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif. Dengan adanya media digital, peserta didik dapat mengakses materi di mana saja dan kapan saja, tidak terbatas hanya di ruang kelas.

Guru yang tidak memahami teknologi informasi dan komunikasi (TIK) akan menghadapi kesulitan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, yang pada akhirnya mengurangi efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran digital kini menjadi elemen penting yang tak terpisahkan dalam proses belajar mengajar di dunia pendidikan saat ini. Perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi memengaruhi berbagai aspek kehidupan, mengubah cara hidup dan aktivitas sehari-hari manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Dengan adanya pembelajaran digital (digital learning), pendidikan pun mengalami perkembangan yang signifikan (Wahono et al., 2020).

Di SD N 2 Lepar, ditemukan sejumlah masalah yang berhubungan dengan adaptasi pembelajaran abad ke-21 dan pelaksanaan kurikulum merdeka. Salah satu isu utama adalah kesulitan para pendidik dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam media pembelajaran digital. Kendala ini tampaknya menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Untuk mengatasi tantangan ini, tim pengabdian telah merancang sebuah program pelatihan yang bertujuan mendukung guru dalam memaksimalkan penggunaan *platform* seperti Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Dengan canva mampu menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Selain itu penggunaan aplikasi canva bisa di gunakan melalui handphone maupun laptop, canva dinilai cukup mudah dipelajari mandiri.

Canva merupakan salah satu fitur berbasis online yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran. Menurut Rahma Elvira Tanjung (2019), Canva adalah program desain online yang tersedia berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover. Kelebihan dari canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreatifitas guru dengan berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain (Cahyani & Hindun, 2024; Tanjung, 2019) Berbagai jenis penelitian yang memanfaatkan fitur aplikasi canva diantaranya (Melinda & Saputra, 2021; Rahmatullah et al., 2020; Sholeh et al., 2023)

Melalui pelatihan ini, para pendidik diharapkan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang cara menggunakan Canva untuk mengembangkan berbagai media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran modern. Canva diakui sebagai alat yang sangat potensial untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan relevan bagi peserta didik, serta membantu guru membuat materi presentasi yang menarik, sehingga meningkatkan *profesionalisme* mereka.

Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat tidak hanya bergantung pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada dampak positifnya terhadap kualitas pembelajaran. Dengan memahami dan menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), terutama *platform* Canva dan anyflip, diharapkan para pendidik dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (Sri Wiyanah et al., 2022).

Sehingga solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian ini dengan memberikan pelatihan berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbantuan canva sehingga guru-guru bisa secara langsung menuang berdasarkan materi masing-masing. Sehingga pelatihan ini akan menjadi sesuatu yang bermanfaat bagi guru juga berdampak bagi peserta didik.

III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan agar guru-guru di SD N 2 Lepar memiliki kemampuan dan daya tarik dalam membuat media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan dilaksanakan bulan Februari 2025. Metode pengabdian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) pembukaan dan penyampaian pengantar mengenai urgensi penguasaan media digital dalam pembelajaran; (2) pemberian materi tentang teknik pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva; (3) praktik langsung oleh para guru untuk menghasilkan produk media pembelajaran; dan (4) evaluasi untuk mengidentifikasi kendala serta tingkat pemahaman guru terhadap materi yang diberikan.

Adapun uraian kegiatan adalah sebagai berikut:

a. Sasaran Kegiatan

Sasaran dari kegiatan ini guru SD N 2 lepar dengan peserta sejumlah 20 orang.

b. Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini berlokasi di SD N 2 Lepar Kabupaten Bangka Selatan Propinsi Bangka Belitung.

c. Materi Kegiatan

Dalam proses pelatihan, materi yang disajikan langsung dengan praktik sederhana, yakni:

- 1) Materi Media Pembelajaran Digital
- 2) Materi Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva
- 3) Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Digital
- 4) Tahap Evaluasi

Tingkat keberhasilan pelatihan ini dilakukan melalui pengamatan langsung melalui penilaian kinerja dan hasil simulasi peserta dalam proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pendampingan yang dilakukan, sehingga memberikan gambaran mengenai capaian yang telah diperoleh oleh setiap peserta terhadap pembelajaran yang dijalankan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini ditujukan agar guru-guru di SD N 2 Lepar memiliki kemampuan dan daya tarik dalam membuat media pembelajaran berbasis digital.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian melalui pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Digital Berbantuan Canva bagi Guru SD N 2 Lepar yang di samapien oleh ketua dan anggota yang memiliki keahlian di bidang Pendidikan dan ilmu



Gambar 4. Praktik Pembuatan Media Pembelajaran digital berbantuan canva



Gambar 5. Praktik langsung dalam pembuatan media



Gambar 6. Hasil Karya peserta Pelatihan

Tahap terakhir yaitu tahap Evaluasi, tahap ini merupakan tahap untuk melihat tingkat keberhasilan pelatihan ini dilakukan melalui pengamatan langsung melalui penilaian kinerja dan hasil simulasi peserta

dalam proses persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam pendampingan. Dari awal sampaikan akhir secara proses sekolah sudah mempersiapkan dengan baik, para guru antusias mengikuti pelatihan dan pendampingan yang di bantu juga oleh mahasiswa KKN, akan tetapi selama proses Latihan pada tahap praktik yang menjadi kendala adalah di sinyal, mengingat SD N 2 Lepar ini juga bertempat di Pulau. Kegiatan pelatihan di akhiri dengan photo bersama.



Gambar 7. Photo bersama guru SD N 2 Lepar

Hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan beberapa temuan ilmiah yang penting terkait peningkatan kompetensi digital guru di SD Negeri 2 Lepar. Pertama, terjadi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran digital. Sebelum pelatihan, mayoritas guru belum pernah memanfaatkan Canva sebagai alat desain pembelajaran, namun setelah diberikan materi dan pendampingan, seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu produk media digital. Hal ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam waktu singkat. Selain itu, antusiasme guru menjadi faktor pendukung yang sangat signifikan. Tingginya keterlibatan peserta terlihat dari aktifnya mereka dalam bertanya, berdiskusi, serta mencoba fitur-fitur yang tersedia, yang menunjukkan adanya motivasi intrinsik untuk meningkatkan kompetensi digital.

Temuan berikutnya menunjukkan bahwa pemahaman guru terhadap peran media digital dalam pembelajaran meningkat secara nyata. Guru mulai memahami bahwa media digital tidak hanya berfungsi mempercantik tampilan materi, tetapi juga membantu memperjelas instruksi, meningkatkan interaksi, dan memperkuat pemahaman konsep melalui pendekatan multimodal. Namun demikian, pelaksanaan pelatihan juga mengidentifikasi kendala teknis, terutama terkait kualitas jaringan internet di wilayah kepulauan. Sekitar sebagian besar peserta mengalami hambatan dalam mengakses fitur tertentu selama praktik, meskipun hal tersebut dapat teratasi melalui pendampingan intensif dari mahasiswa KKN yang membantu memberikan solusi alternatif.

Keterlibatan mahasiswa KKN terbukti memberikan kontribusi penting terhadap kelancaran praktik. Penilaian peserta menunjukkan bahwa kehadiran mahasiswa sangat membantu dalam mengatasi kesulitan teknis, terutama bagi guru yang memiliki keterbatasan dalam penggunaan perangkat digital. Sementara itu, analisis terhadap hasil karya peserta mengungkapkan bahwa media yang dihasilkan telah memenuhi kriteria dasar media pembelajaran yang baik, seperti kesesuaian konten, kejelasan visual, struktur yang terorganisasi, serta pemanfaatan elemen grafis secara proporsional. Pada tahap evaluasi, sebagian besar guru menyatakan siap mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran berikutnya dan bahkan tertarik mengembangkan lebih banyak media berbasis Canva untuk berbagai mata pelajaran. Temuan-temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap kesiapan guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran era digital sekaligus memperkuat kapasitas sekolah dalam melakukan transformasi digital.

Pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva di SD Negeri 2 Lepar menunjukkan hasil yang selaras dengan berbagai temuan pengabdian sebelumnya, khususnya terkait peningkatan keterampilan guru dalam mendesain media digital dan efektivitas metode praktik langsung. Seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu produk digital, menguatkan bukti bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan strategi yang efektif. Selain peningkatan keterampilan teknis, guru juga menunjukkan pemahaman pedagogis yang lebih baik mengenai fungsi strategis media digital dalam meningkatkan interaksi dan daya tarik pembelajaran, sejalan dengan penelitian Fauzi & Sastra (2020) dan Veby et al. (2023).

Selain mengonfirmasi temuan terdahulu, pengabdian ini menghadirkan kontribusi baru yang khas konteks kepulauan, yaitu kendala jaringan internet yang memengaruhi kelancaran pelatihan. Temuan ini jarang dieksplorasi dalam studi sebelumnya dan menegaskan pentingnya adaptasi metode pelatihan di wilayah dengan keterbatasan infrastruktur. Kehadiran mahasiswa KKN sebagai pendamping teknis juga menjadi temuan signifikan yang menunjukkan peningkatan efektivitas pelatihan melalui kolaborasi multipihak.

Hasil karya guru menunjukkan kesesuaian dengan standar media pembelajaran digital, sekaligus mendorong motivasi peserta untuk mengintegrasikan media digital dalam pembelajaran selanjutnya. Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital guru, tetapi juga memberikan kontribusi baru terkait tantangan geografis dan model pendampingan yang relevan bagi sekolah di wilayah kepulauan.

V. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital berbantuan Canva di SD N 2 Lepar menunjukkan bahwa kegiatan ini berjalan efektif dan memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan tingkat partisipasi yang tinggi dari 20 guru peserta pelatihan, yang terdiri dari guru kelas rendah dan kelas tinggi, serta antusiasme mereka selama seluruh rangkaian kegiatan berlangsung. Data observasi selama pelatihan menunjukkan bahwa guru mampu mengikuti tahapan mulai dari pengenalan konsep media pembelajaran digital, pemahaman fungsi dan manfaat media digital, hingga praktik langsung pembuatan media menggunakan Canva. Hasil praktik memperlihatkan bahwa seluruh guru berhasil menghasilkan satu produk media pembelajaran digital sesuai arahan, yang menandakan kemampuan awal mereka dalam mengaplikasikan materi yang diberikan.

Meskipun terdapat kendala teknis berupa keterbatasan akses internet di sekolah, hal tersebut tidak menghambat secara signifikan proses pelatihan karena peserta tetap dapat melanjutkan praktik dengan pendampingan dari tim pelaksana dan mahasiswa KKN. Analisis pelaksanaan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media digital meningkat setelah diberikan arahan yang sistematis, dukungan teknis, dan latihan langsung. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kesadaran guru akan pentingnya pemanfaatan media digital untuk menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik di era teknologi.

Dengan demikian, pelatihan ini dapat disimpulkan berhasil memperkuat literasi digital guru serta memberikan kontribusi nyata bagi peningkatan kualitas proses pembelajaran di SD N 2 Lepar. Hasil ini penting sebagai dasar untuk menyusun program tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan atau pendampingan berkala sehingga pemanfaatan media digital dapat diimplementasikan secara berkelanjutan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, A., & Hindun, H. (2024). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris (JUPENSI)*, 4(1), 117–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jupensi.v4i1.3257>
- Hobbs, R., & Coiro, J. (2019). Design features of digital literacy instruction for the next generation. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 62(4), 401–414. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/jaal.907>
- Izmala, A., Yusu, D., Meilisa, & Iskandar, S. (2025). Peran Guru Dalam Mendorong Inovasi Pembelajaran Di Era Digital. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 292–302. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i2.25743>
- Melinda, T., & Saputra, Rahayu, E. (2021). Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Perpindahan Kalor Di SD. *JIPD: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta.
- Rohimah, S. (2021). Pelatihan Desain Pembelajaran Digital Berbasis Multimedia Bagi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 5(2), 90–98, 5(2), 90–98. <https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/dedikasi/article/download/23972/4307>
- Safitri, R., Ahmad, S., & Kesumawati, N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Canva Berbasis Android untuk Meningkatkan Keterampilan Pendidik di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 389–398. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/28982>
- Sanjaya, W. (2016). *Media Komunikasi Pembelajaran* (3rd ed.). Kharisma Putra Utama.
- Sholeh, M., Suraya, & Rachmawati, Yuliana, R. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Desain Konten Promosi Bagi Pelaku Umkm. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 107–113. <http://e->

journal.usd.ac.id/index.php/ABDIMAS

- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di Smpn 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Supratman, L., Irpan, Aip, M., Nurramadhani, A., & Ningsih, Dwii, R. (2025). Empowering Teachers ' Digital Literacy : Training on Creating Digital Learning Media at Rural Elementary School. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 17(1), 151–160. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v17i1.45>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, Elvira, R. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. . . *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/issue/archive>
- Veby, M., Munthe, R., & Pane, Pratiwi, E. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Ict (Tik- Internet & Laptop) Di Sma N 1 Sidamanik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(2), 43–48. <https://jurnalistiqaomah.org/index.php/jpmi/article/download/113/113>
- Wahono, Imsiyah, N., & Setiawan, A. (2020). Andragogi: paradigma pembelajaran orang dewasa pada era literasi digital. *Jurnal Proceeding Universitas Muhammadiyah Surabaya*, 517–527.
- Wibawa, & Astuti. (2018). Digital teaching materials for primary school teachers. *International Journal of Instructional Media*, 45(2), 87–96.
- Widya, Zaturrahmi, Muliani, Eka, D., Indrawati, Suma, E., Yusmanila, & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi Kvssoft Flipbook dan Web Flip PDF di SMP Negeri 41 Padang termuda di Kota Padang . SMP Negeri 41 Padang baru memulai operasional pada tahun akademik 2017 [1]. Awalnya SMP ini merupakan Filial da. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/https://doi.org/10.36341/jpm.v4i3.1865>
- Windasari, T. S., & Sofyan, H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 11–13. <https://doi.org/doi.org/10.21009/JPD.0101.01>
- Yaniawati, P., Fisher, D., Permadi, Y. D., Ainor, S., & Yatim, M. (2023). Development of Mobile-Based Digital Learning Materials in Blended Learning Oriented to Students ‘‘ Mathematical Literacy. *International Journal of Information and Education Technology*, 13(9), 1338–1347. <https://doi.org/10.18178/ijiet.2023.13.9.1936>