

# Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Berbasis Canva di MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo

*Enhancing Teacher Competence through ICT-Base Canva Learning Media Development Training at MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo*

Febriarsita Eka Sasmita<sup>1</sup>, Ananda Chumairoh<sup>2</sup>, Aulia Mufidatus Safiani<sup>3</sup>  
<sup>1,2,3</sup>Universitas Sunan Giri Surabaya

\*Correspondence: [febriarsita@unsuri.ac.id](mailto:febriarsita@unsuri.ac.id)

## Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis ICT, khususnya penggunaan aplikasi Canva di MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. Permasalahan ini disebabkan oleh kesenjangan generasi dan keterbatasan literasi digital guru senior. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan Canva. Kegiatan dilaksanakan dengan metode Participatory Rural Appraisal (PRA) yang mencakup analisis kebutuhan, pelatihan intensif, pendampingan praktik, dan evaluasi. Kontribusi kegiatan ini terletak pada pemberdayaan guru agar mampu menghasilkan media ajar digital secara mandiri dan menumbuhkan budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% peserta berhasil membuat minimal satu media ajar digital, 70% guru mampu membuat dua atau lebih desain berbeda, dan 85% peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam integrasi teknologi pada proses belajar mengajar.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Canva, Pengabdian kepada masyarakat

## Abstract

This Community Service (PKM) activity was motivated by the low competence of teachers in designing ICT-based learning media, especially the use of the Canva application at MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. This problem is caused by the generation gap and the limited digital literacy of senior teachers. The purpose of this activity is to improve teachers' skills in utilizing technology through training in creating ICT-based learning media using Canva. The activity was carried out using the Participatory Rural Appraisal (PRA) method which includes needs analysis, intensive training, practical assistance, and evaluation. The contribution of this activity lies in empowering teachers to be able to produce digital teaching media independently and foster a culture of digital literacy in the school environment. The evaluation results showed that 100% of participants succeeded in creating at least one digital teaching media, 70% of teachers were able to create two or more different designs, and 85% of participants reported increased confidence in using learning technology. These findings indicate that Canva-based training is effective in improving teacher competence in integrating technology into the teaching and learning process. Keywords: Learning Media, Canva, Community Service.

**Keywords:** Learning media, Canva, Community service

## 1. PENDAHULUAN

Pada era *digital* saat ini, dunia pendidikan mengalami transformasi yang sangat pesat seiring dengan perkembangan teknologi. Perubahan ini menuntut adanya penyesuaian dalam berbagai aspek, terutama pada peran dan kompetensi guru. Guru tidak lagi hanya berfungsi sebagai sumber informasi utama, tetapi juga diharapkan mampu menjadi fasilitator pembelajaran yang kreatif dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Kemampuan guru memegang peran kunci dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Tanpa penguasaan teknologi yang memadai, proses belajar mengajar berisiko tertinggal dan tidak mampu menjawab kebutuhan generasi masa kini yang memiliki kedekatan tinggi dengan teknologi [1].

Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* (*Information and Communication Technology*). Media ini mencakup berbagai alat dan aplikasi digital seperti video pembelajaran, presentasi interaktif, platform *e-learning*, hingga aplikasi pembelajaran digital yang dirancang untuk mendukung proses belajar. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses transfer informasi guna memudahkan peserta didik memahami materi, baik dalam pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas maupun di luar kelas [2]

Namun, pemanfaatan media pembelajaran berbasis *ICT* tidak dapat berjalan optimal tanpa adanya kemampuan guru dalam mengelola dan menerapkannya secara efektif. Guru perlu memiliki kompetensi dalam penggunaan teknologi agar media pembelajaran tersebut benar-benar mampu meningkatkan pemahaman serta mendorong semangat dan motivasi belajar siswa. Kegiatan pembuatan media pembelajaran berbasis *ICT* mampu meningkatkan kompetensi pedagogik guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran [6]. Hal serupa juga menekankan pentingnya penguatan kompetensi pedagogik guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* untuk meningkatkan mutu pembelajaran [3]. Dengan demikian, sinergi antara media pembelajaran berbasis *ICT*, kompetensi guru, dan kemajuan teknologi merupakan faktor kunci dalam menciptakan pembelajaran yang efektif dan relevan dengan kebutuhan zaman.

Kompetensi pedagogik merupakan salah satu kemampuan utama yang wajib dimiliki oleh seorang guru untuk mengelola kegiatan pembelajaran secara efektif dan efisien. Kompetensi ini meliputi pemahaman terhadap karakter peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta evaluasi hasil belajar. Dalam era digital seperti saat ini, kemampuan dalam menguasai *teknologi informasi dan komunikasi (TIK)* menjadi bagian tak terpisahkan dari kompetensi pedagogik. Guru dituntut mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas pendidikan [1].

*Canva* menjadi salah satu platform yang bisa dimanfaatkan untuk merancang media pembelajaran digital. Sebagai aplikasi desain grafis berbasis daring, *Canva*

menawarkan kemudahan penggunaan termasuk bagi pengguna pemula. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *smartphone* [10], serta menyediakan halaman kosong dan berbagai *template* siap pakai yang dapat digunakan secara gratis maupun berbayar [5], [2]. *Canva* memungkinkan guru menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan estetis tanpa memerlukan keahlian desain profesional [8]. Penggunaan *Canva* dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, mempermudah penyampaian materi, serta mendorong kreativitas baik dari guru maupun peserta didik. Sebagai contoh, bahwa penggunaan *Canva* berperan dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi matematika di jenjang sekolah dasar; membantu siswa memahami konsep yang sulit dengan lebih mudah berkat tampilan visual yang menarik dan mudah dipahami [5].

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Islahul Ummah, masih ditemukan sejumlah guru yang belum mampu merancang media pembelajaran yang dikembangkan berbasis teknologi, dengan penekanan pada penggunaan aplikasi *Canva*. Hal ini disebabkan oleh perbedaan generasi dan keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah. Mayoritas guru yang mengalami kesulitan tersebut merupakan guru senior yang lahir pada tahun 1960-an. Mereka mengaku tidak terbiasa dengan teknologi karena saat menempuh pendidikan tinggi dahulu, teknologi belum berkembang pesat seperti saat ini. Perkembangan teknologi yang melaju cepat juga menjadi tantangan tersendiri bagi mereka dalam mengikuti perubahan. Dari hasil wawancara, hanya 3 dari 12 guru (25%) yang pernah mencoba menggunakan *Canva* dalam pembelajaran, dan hanya 1 guru yang merasa cukup percaya diri menggunakannya tanpa pendampingan.

Sebelum kegiatan pengabdian dilaksanakan, media pembelajaran berbasis *ICT* di MI Islahul Ummah umumnya hanya mengandalkan video pembelajaran dari platform *YouTube*. Namun, para guru sering mengalami kesulitan dalam menemukan video yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini menunjukkan adanya kebutuhan akan kemampuan produksi media ajar secara mandiri. Oleh karena itu, tim pengabdian kepada masyarakat (PKM) berinisiatif menyusun dan melaksanakan program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *ICT* menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi ini dipilih karena kemudahan penggunaan dan ketersediaan berbagai fitur serta *template* yang sangat membantu dalam proses desain grafis [11].

Fokus utama kegiatan pengabdian ini adalah meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan kontekstual menggunakan *Canva*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberdayakan guru MI Islahul Ummah agar mampu mengembangkan media ajar berbasis *ICT* secara mandiri, sehingga dapat mengurangi ketergantungan terhadap sumber eksternal dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Alasan pemilihan MI Islahul Ummah sebagai mitra pengabdian adalah karena sekolah ini menunjukkan semangat yang tinggi untuk beradaptasi dengan

perkembangan teknologi, namun masih menghadapi keterbatasan dalam hal pelatihan dan fasilitas *TIK*. Selain itu, berdasarkan komunikasi awal dengan pihak madrasah, mereka menyampaikan langsung kebutuhan untuk pendampingan peningkatan kompetensi digital guru. Hal ini memperkuat dasar bahwa subjek pengabdian ini memang layak menjadi sasaran program peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan *Canva*. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjawab permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru di MI Islahul Ummah serta memberikan kontribusi dalam membentuk budaya *digital literacy* di lingkungan sekolah dasar yang berkelanjutan dan kontekstual.

## 2. METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dalam pembuatan media pembelajaran *ICT* berbasis *Canva* bagi guru MI Islahul Ummah dirancang menggunakan pendekatan *Participatory Rural Appraisal (PRA)* yang menekankan partisipasi aktif masyarakat sasaran, yakni guru madrasah sebagai subjek utama kegiatan. Pendekatan ini berlandaskan pada prinsip bahwa proses pengembangan lebih berhasil jika subjek dampingan dilibatkan sejak tahap perencanaan hingga evaluasi [1]. Kegiatan berlangsung di MI Islahul Ummah, Desa Pranti, Kecamatan Sedati, Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur. Sekolah ini dipilih karena menunjukkan semangat tinggi terhadap adaptasi teknologi namun terkendala keterampilan guru dan keterbatasan fasilitas *TIK*.

Subjek pengabdian terdiri dari 10 guru kelas MI dengan rentang usia 25–57 tahun. Sebagian besar belum memiliki pengalaman mendesain media pembelajaran digital. Tim pengabdian membangun komunikasi kelembagaan dan pendekatan personal dengan kepala madrasah. Guru juga dilibatkan dalam identifikasi kebutuhan pelatihan dan pengorganisasian teknis kegiatan.

Tahap pertama adalah persiapan dan penyusunan bahan. Tim merancang instrumen survei kebutuhan dan modul pelatihan dalam bentuk *slide*, video tutorial, dan lembar praktik mandiri yang mencakup pembuatan akun *Canva*, modifikasi *template*, penggunaan elemen grafis, serta animasi dan *multimedia* [2].

Tahap kedua adalah pelaksanaan survei kebutuhan terhadap seluruh guru. Hasil menunjukkan bahwa 75% peserta belum pernah menggunakan *Canva* dan mengalami kesulitan merancang media ajar digital. Forum diskusi dilaksanakan untuk menyampaikan tujuan dan urgensi pelatihan, tahapan kegiatan, serta menjangkau pengalaman dan harapan dari para guru.

Tahap ketiga adalah pelatihan intensif dalam dua sesi: teori dan praktik. Sesi teori membahas konsep media pembelajaran digital, fungsi *Canva*, dan contoh desain ajar. Sesi praktik mengajak guru membuat media ajar sesuai bidangnya, menggunakan perangkat pribadi dan dibimbing langsung oleh fasilitator. Praktik dilakukan secara mandiri dan kelompok untuk membangun suasana saling belajar.

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan. Evaluasi produk menilai kualitas desain dari aspek kejelasan, estetika, dan relevansi dengan kompetensi dasar kurikulum. Evaluasi respon menggunakan angket untuk mengukur pemahaman peserta, kepuasan pelatihan, dan minat melanjutkan penggunaan *Canva* dalam kegiatan mengajar. Secara teoritis, kegiatan ini berbasis pendekatan *community-based learning* dan prinsip *andragogi* yang menekankan pembelajaran orang dewasa melalui praktik langsung dan pengalaman kontekstual [3]. Metode *PRA* mendukung pembelajaran partisipatif dan reflektif dari realitas yang dihadapi guru. Gabungan antara *PRA* dan strategi *learning by doing* diharapkan menghasilkan peningkatan kompetensi digital guru secara berkelanjutan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dalam bentuk pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan aplikasi *Canva* telah dilaksanakan pada tanggal 26 Mei 2025 di MI Islahul Ummah, Pranti, Sidoarjo. Kegiatan ini diikuti oleh sejumlah guru dari berbagai jenjang kelas. Meskipun dilaksanakan hanya dalam satu hari, pelatihan tetap berjalan dengan efektif dan efisien berkat perencanaan yang matang serta antusiasme peserta yang tinggi.

Pelatihan dikemas dalam dua sesi utama. Sesi pertama berfokus pada pengenalan *Canva* dan pemaparan mengenai urgensi penggunaan media pembelajaran digital dalam era pendidikan modern. Dalam sesi ini, para guru diberikan wawasan tentang pentingnya integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran, serta dikenalkan pada fitur-fitur dasar *Canva*. Penjelasan disampaikan secara interaktif dengan disertai contoh-contoh media ajar digital seperti poster, kartu kata, dan presentasi sederhana. Para guru tampak aktif dan antusias mengikuti sesi ini, menunjukkan kesadaran mereka akan pentingnya kemampuan digital dalam mendukung proses belajar-mengajar.



**Gambar 1. Suasana Pemaparan Materi Canva**

Pada gambar pertama terlihat antusiasme peserta yang tinggi saat mengikuti sesi pemaparan. Para guru tampak serius menyimak penjelasan, mencatat informasi



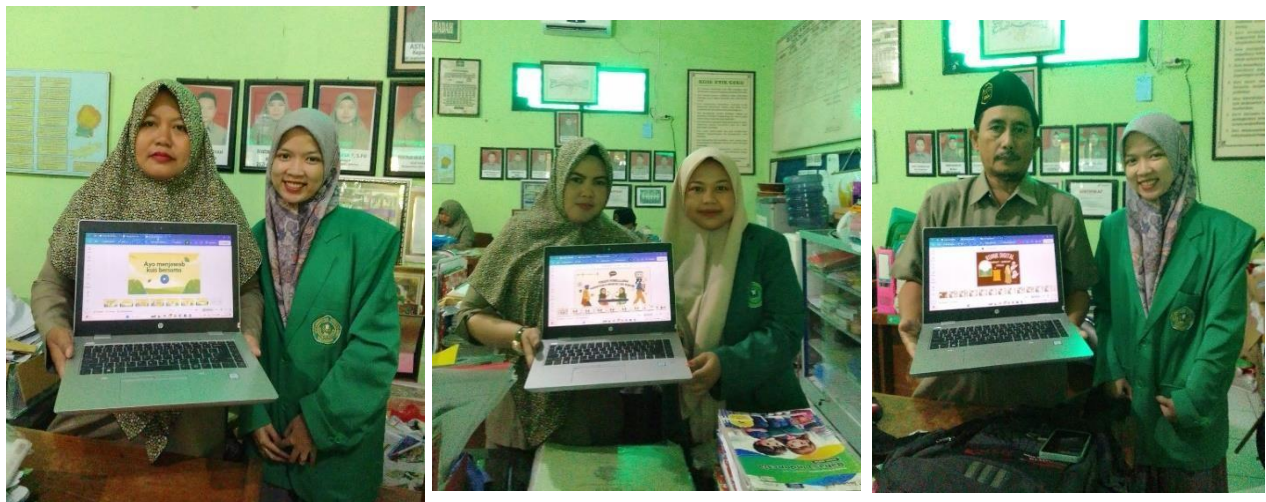
penting, serta terlibat dalam sesi tanya jawab. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan *Canva*, fungsi fitur-fitur *Canva*, dan contoh pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran.

Sesi kedua merupakan sesi praktik langsung. Dalam sesi ini, para peserta diajak untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan perangkat masing-masing, baik laptop maupun smartphone. Desain yang dibuat meliputi berbagai jenis media ajar sederhana sesuai dengan bidang studi masing-masing guru.



***Gambar 2. Kegiatan Praktik Mendesain Media Pembelajaran oleh Para peserta***

Gambar kedua memperlihatkan suasana sesi praktik yang aktif dan kolaboratif. Para guru mulai merancang media ajar menggunakan *Canva* dengan bimbingan dari tim fasilitator. Beberapa guru yang baru pertama kali menggunakan *Canva* mendapatkan pendampingan secara langsung, sementara guru yang sudah lebih terbiasa turut membantu rekan lainnya. Interaksi antarguru memperkuat suasana belajar yang saling mendukung.



### ***Gambar 3. Contoh Hasil Desain Media Pembelajaran para Peserta***

Pada gambar ketiga ditampilkan hasil karya peserta berupa media pembelajaran digital, antara lain poster materi pelajaran, kartu kosakata, dan presentasi interaktif. Hasil desain tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran siswa sekolah dasar, mengedepankan tampilan visual yang menarik dan penggunaan warna yang mencolok. Guru-guru menyusun materi berdasarkan mata pelajaran yang mereka ampu, seperti Bahasa Indonesia, Tematik, dan Pendidikan Agama Islam.

Secara umum, seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu media pembelajaran digital yang layak digunakan di kelas. Bahkan, beberapa guru mampu menyusun dua versi desain berbeda. Hal ini menjadi capaian positif, terutama bagi peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis. Pelatihan ini memberikan dorongan awal yang kuat agar guru lebih percaya diri untuk berinovasi secara mandiri dalam menciptakan materi ajar digital.

Hasil kegiatan ini menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, pelatihan ini mendorong tumbuhnya rasa percaya diri dan motivasi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Media pembelajaran terbukti berperan penting dalam menyampaikan pesan serta mempermudah pemahaman materi ajar, terutama jika dirancang secara visual dan interaktif [4]. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*) dalam proses pembelajaran dapat mendorong peningkatan motivasi belajar siswa serta mendorong kreativitas guru dalam merancang pengalaman belajar yang lebih bermakna dan kontekstual [4].

Dampak dari kegiatan pengabdian ini tidak hanya terlihat dalam aspek teknis, tetapi juga dalam perubahan sikap. Guru yang sebelumnya merasa enggan menggunakan aplikasi desain kini mulai menunjukkan kepercayaan diri dan semangat untuk terus belajar. Beberapa peserta bahkan telah menyatakan rencana untuk langsung menggunakan hasil desain mereka di kelas pada minggu berikutnya. Hal ini menunjukkan indikator awal terbentuknya budaya inovatif di lingkungan sekolah dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran.

### **PENUTUP**

Kegiatan pengabdian masyarakat (PKM) dalam bentuk pembuatan media pembelajaran berbasis ICT menggunakan *Canva* yang dilaksanakan selama satu hari di MI Islahul Ummah Pranti, Sedati, Sidoarjo telah memberikan dampak positif bagi para guru yang terlibat. Meskipun dilaksanakan dalam waktu singkat, kegiatan ini membuktikan bahwa pendekatan yang sederhana namun tepat sasaran mampu mendorong peningkatan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media ajar. Antusiasme peserta, keterlibatan aktif dalam praktik, serta hasil desain media yang berhasil dibuat menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam menumbuhkan kesadaran, motivasi, dan semangat guru untuk terus belajar serta berinovasi. Implikasi dari kegiatan ini dapat dirasakan secara langsung oleh pihak sekolah, khususnya dalam peningkatan kualitas belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan selaras dengan

kebutuhan generasi digital saat ini.

Kedepannya, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkala atau dikembangkan menjadi program pendampingan berkelanjutan. Hal ini penting agar guru dapat terus mengasah keterampilan desain media digital, memperbarui wawasan, dan berbagi pengalaman serta hasil karya secara kolaboratif. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuka ruang bagi guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi informasi dalam pembelajaran, sekaligus mendorong terbentuknya budaya literasi digital di lingkungan sekolah. Untuk mendukung keberlanjutan dampak kegiatan ini, pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi:

- Pembentukan kelompok belajar atau forum diskusi antar guru sebagai wadah berbagi ide dan karya media ajar berbasis ICT.
- Penyediaan perangkat TIK yang memadai dan akses internet yang stabil untuk menunjang proses pengembangan media ajar secara mandiri.

Dengan adanya dukungan kelembagaan yang berkelanjutan, kegiatan semacam itu tidak hanya berkontribusi untuk meningkatkan kompetensi individu guru, tetapi juga memperkuat ekosistem pembelajaran yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Alfiana and Y. A. A. Dwi, "Pentingnya Kompetensi Pedagogik Dalam Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *J-Diteksi*, vol. 1, no. 1, pp. 12–16, 2022.
- [2] C. P. Citradevi, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur," *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, vol. 8, no. 2, pp. 270–275, 2023.
- [3] S. A. Hidayat, G. S. Maulana, and M. Hidayat, "Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Penggunaan Media Informasi dan Komunikasi (TIK) Pada Proses Pembelajaran," *Edu Cendekia*, vol. 4, no. 1, pp. 51–65, 2024.
- [4] E. K. Kotimah, "Efektivitas Media Pembelajaran Audiovisual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA," *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, vol. 1, no. 1, pp. 5–12, 2024.
- [5] F. N. Miftahul Jannah, H. Nuroho, Muadzatun, and E. Isnuryantono, "Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, vol. 11, no. 1, 2023.
- [6] Myori, R. Hidayati, and A. Yuliyanto, "Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Penguasaan TIK Melalui Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android," *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional (JTEV)*, vol. 5, no. 2, pp. 102–109, 2019.



- 
- [7] L. Novita and R. F. Windiaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Pada Subtema Bersyukur Atas Keberagaman Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar*, vol. 2, no. 2, pp. 82–85, 2019.
- [8] Ruszayanthi, F. Mulyati, and D. A. Prasetya, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara," *Jurnal Impian*, vol. 4, no. 2, pp. 117–122, 2024.
- [9] R. E. Tanjung and F. Delsina, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika," *Voteteknika*, vol. 7, no. 2, pp. 80–84, 2019.
- [10] N. Wijaya, H. Irsyad, and A. Taqwiym, "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster," *FORDICATE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 92–99, 2022.