



Pelatihan *Canva For Education* untuk Pengembangan Media Pembelajaran Grafis bagi Guru MIN 15 Aceh Barat

Tengku Hafinda^{1*}, M. Rezki Andhika², Rina Rahmi³, Hanifuddin Jamin⁴, Maya Agustina⁵, Abidah⁶, Suroto⁷, Ahmad Fauzi⁸

^{1*,2,3,4,5,6} Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Teungku Dirundeng Meulaboh, Aceh, Indonesia
E-mail: tengkuhafinda@staindirundeng.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 30-07-2026
Diterima: 24-08-2026
Diterbitkan: 30-09-2026

Keywords:

Canva for Education; teacher training; digital literacy in madrasah.

Kata Kunci:

Canva for Education, pelatihan guru, literasi digital madrasah.

Abstract

Strengthening teachers' competence in developing digital instructional media is essential for supporting more engaging learning. This community service program aimed to enhance the capacity of teachers at MIN 15 Aceh Barat to develop instructional media using Canva for Education. The program consisted of a needs assessment, workshop, hands-on practice, mentoring, and product evaluation involving 21 teachers. Ten instructional media developed collaboratively by the participants were evaluated using a rubric covering readability, content suitability, visual attractiveness, and alignment with learning objectives. The evaluation produced an average feasibility score of 92.0, indicating that the media were highly feasible for classroom use. The main challenge identified was limited access to Canva for Education premium features because not all participants had belajar.id accounts. The findings suggest that practice-oriented training combined with mentoring has the potential to strengthen teachers' competence in developing digital instructional media.

Abstrak

Pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital menjadi kebutuhan penting untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan keterampilan guru MIN 15 Aceh Barat dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva for Education*. Kegiatan dilaksanakan melalui asesmen kebutuhan, workshop, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi produk yang melibatkan 21 guru. Evaluasi terhadap 10 media pembelajaran dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup aspek keterbacaan, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan rata-rata skor kelayakan sebesar 92,0 dengan kategori sangat layak. Kendala utama yang ditemukan adalah keterbatasan akses terhadap fitur *Canva for Education* karena belum seluruh peserta memiliki akun belajar.id. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan berpotensi mendukung pengembangan kompetensi guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang efektif dan menarik (González-Cabañes dkk., 2023; Tondeur dkk., 2021; Umnah dkk., 2024). Salah satu platform yang banyak dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis grafis adalah *Canva for Education* (Azzahra dkk., 2024; Ilahy dkk., 2025; Rukmini dkk., 2024).

Integrasi media digital seperti *Canva* dalam pembelajaran dapat memperkuat literasi visual dan mempercepat daya serap siswa di madrasah (Ahmadi & Saad, 2024; Catubig dkk., 2024; Harahap dkk., 2022). Hal ini menunjukkan bahwa media visual digital dapat menjadi katalisator pembelajaran yang lebih efektif jika digunakan secara tepat. Namun demikian, adopsi teknologi pembelajaran digital seperti *Canva for Education* di madrasah masih bersifat parsial dan belum merata, terutama di daerah non-perkotaan. Ketimpangan ini menyebabkan kesenjangan kualitas pembelajaran antara sekolah yang telah mengintegrasikan teknologi dan sekolah yang masih menggunakan metode konvensional. Salah satu indikator nyata dari kondisi tersebut adalah minimnya keterampilan guru dalam merancang media ajar visual yang menarik dan kontekstual dengan kebutuhan siswa abad ke-21.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) juga telah mendorong para guru untuk mengakses dan memanfaatkan berbagai platform digital dalam menunjang pembelajaran. Sebagai bentuk dukungan, pemerintah menyediakan akses gratis ke sejumlah platform digital pendidikan (Bahasyim & Hamzah, 2026; Nazib dkk., 2024). Adapun platform-platform tersebut antara lain *Canva for Education*, *Google Classroom*, *Microsoft Teams for Education*, Rumah Belajar, dan masih banyak platform digital lainnya. Inisiatif ini bertujuan untuk memperkuat integrasi teknologi dalam proses belajar mengajar di semua jenjang pendidikan. *Canva for Education* hadir sebagai solusi alternatif yang relevan, praktis, dan hemat biaya untuk mengatasi permasalahan tersebut. Platform ini memungkinkan guru untuk mendesain media pembelajaran visual yang atraktif, tanpa memerlukan keahlian desain grafis profesional. Dengan berbagai template, ikon, font, dan elemen visual yang siap pakai, guru dapat lebih mudah menghasilkan bahan ajar yang kontekstual dan menarik. Penggunaan *Canva* dalam pembelajaran di madrasah juga memberikan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan pemahaman materi (Hidayat dkk., 2025).

Meskipun berbagai fasilitas digital telah tersedia, implementasinya di lapangan masih menghadapi tantangan. Kondisi ini menunjukkan bahwa masih banyak guru, khususnya di tingkat Madrasah Ibtidaiyah, yang belum optimal dalam memanfaatkan platform ini. Minimnya pelatihan dan pendampingan penggunaan teknologi digital di lingkungan madrasah menjadi salah satu penyebab utama (Judijanto dkk., 2025; Kusuma & Widyarsa, 2024; Wahyuni dkk., 2025). Akibatnya, guru cenderung masih menggunakan metode konvensional yang berpusat pada guru (*teacher-centered*),

sehingga pembelajaran kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut tercermin dari rendahnya pemanfaatan media pembelajaran visual digital, seperti *Canva* atau PowerPoint interaktif, yang secara rutin baru digunakan oleh 28% guru Madrasah Ibtidaiyah di Jawa Tengah (Farihah & Utami, 2024). Sebaliknya, hasil survei yang sama menunjukkan bahwa sebanyak 76% siswa merasa lebih mudah memahami materi ketika disajikan dengan bantuan media visual yang menarik dan interaktif. Ketidakesesuaian antara kebutuhan siswa dan kapasitas guru ini menimbulkan kesenjangan pedagogis yang signifikan.

Keberhasilan penggunaan *Canva* sangat ditentukan oleh tersedianya pelatihan teknis yang terstruktur dan pendampingan berkelanjutan kepada guru (Hidayat dkk., 2025). Tanpa pelatihan yang tepat, guru cenderung merasa kesulitan dalam memahami fitur-fitur *Canva*, serta gagal mengintegrasikannya secara efektif dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Artinya, dukungan pelatihan menjadi elemen kunci dalam strategi peningkatan kapasitas guru untuk mengoptimalkan pemanfaatan *Canva* dalam proses pembelajaran. Sebagai bagian dari asesmen kebutuhan sebelum pelaksanaan kegiatan, observasi awal dan wawancara dilakukan terhadap 25 guru di MIN 15 Aceh Barat. Hasil asesmen menunjukkan bahwa 18 dari 25 guru (72%) belum pernah mengikuti pelatihan pembuatan media ajar digital. Selain itu, hanya 3 dari 25 guru (12%) yang pernah mencoba menggunakan *Canva*, sementara sebagian besar masih mengandalkan papan tulis, buku teks, dan penjelasan verbal dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis *Canva* merupakan kebutuhan yang mendesak di lingkungan madrasah tersebut.

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) STAIN Teungku Dirundeng Meulaboh melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengadakan pelatihan "*Pemanfaatan Canva for Education* sebagai Inovasi Media Pembelajaran Grafis" di MIN 15 Aceh Barat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran berbasis grafis menggunakan *Canva for Education*, sehingga mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam membangun kapasitas guru dalam penggunaan teknologi digital, memperkaya metode pembelajaran, dan meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah. Dengan penguasaan media grafis, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan efektif, yang pada akhirnya berdampak positif pada hasil belajar siswa.

Berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah memanfaatkan *Canva* maupun *Canva for Education* untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Program-program tersebut menunjukkan bahwa pelatihan *Canva* efektif meningkatkan keterampilan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Hamid dkk., 2025; Haq dkk., 2026; Setiawan dkk., 2024). Pada kegiatan pengabdian ini, pelatihan dirancang secara sistematis melalui lima tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi

berdasarkan hasil asesmen, workshop berbasis praktik, pendampingan individual dalam pengembangan media pembelajaran, serta evaluasi terhadap kelayakan media yang dihasilkan berdasarkan aspek keterbacaan, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Rangkaian kegiatan tersebut memberikan gambaran implementasi program secara lebih utuh sehingga tidak hanya berorientasi pada peningkatan keterampilan menggunakan *Canva*, tetapi juga memastikan media pembelajaran yang dihasilkan memenuhi kriteria untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Metode

Kegiatan ini merupakan program Pengabdian kepada Masyarakat yang menggunakan metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva for Education*. Metode ini dipilih karena menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, pelaksanaan pelatihan berbasis praktik, pendampingan, hingga evaluasi hasil. Kegiatan dilaksanakan selama kurang lebih tiga minggu di MIN 15 Aceh Barat, Kabupaten Aceh Barat. Rangkaian kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan workshop *Canva for Education* pada 31 Agustus 2024, pendampingan, dan evaluasi hasil. Seluruh rangkaian kegiatan difasilitasi oleh tujuh dosen PGMI.

Tahap awal kegiatan berupa identifikasi kebutuhan (*needs assessment*) yang dilakukan melalui observasi pembelajaran dan wawancara semi-terstruktur terhadap 25 guru aktif MIN 15 Aceh Barat. Observasi bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai praktik pembelajaran, khususnya penggunaan media ajar di kelas, sedangkan wawancara dilakukan untuk mengidentifikasi pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, persepsi terhadap media pembelajaran digital, serta berbagai kendala yang dihadapi dalam pengembangan media ajar. Hasil asesmen menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum mengenal *Canva for Education* dan masih mengandalkan media pembelajaran konvensional, seperti papan tulis, buku teks, dan metode ceramah. Temuan tersebut menjadi dasar dalam penyusunan materi serta rancangan pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan mitra.

Berdasarkan hasil asesmen kebutuhan tersebut, 21 guru mengikuti seluruh rangkaian pelatihan sebagai peserta kegiatan, sedangkan empat guru lainnya tidak dapat berpartisipasi karena berhalangan hadir pada saat pelaksanaan kegiatan. Peserta pelatihan terdiri atas guru kelas, guru mata pelajaran, dan perwakilan kepala madrasah yang memiliki latar belakang pengalaman yang beragam dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan workshop yang dilaksanakan selama satu hari dengan pendekatan berbasis praktik (*hands-on training*). Materi pelatihan meliputi pengenalan antarmuka *Canva for Education*, penggunaan fitur-fitur utama, serta teknik

seederhana dalam merancang media pembelajaran berupa poster, infografik, dan presentasi interaktif. Selama workshop, setiap peserta secara aktif mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu, sementara fasilitator memberikan demonstrasi, bimbingan teknis, serta konsultasi secara langsung selama proses penyusunan media.

Setelah workshop, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan terhadap setiap peserta untuk memberikan umpan balik mengenai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, peserta melakukan penyempurnaan desain media berdasarkan masukan dari fasilitator sehingga media pembelajaran yang dihasilkan lebih sesuai dengan karakteristik materi dan tujuan pembelajaran.

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil pelatihan yang dilakukan terhadap media pembelajaran yang dihasilkan peserta. Penilaian dilakukan menggunakan rubrik penilaian media pembelajaran yang disusun dengan mengadaptasi prinsip-prinsip evaluasi media pembelajaran yang mencakup aspek keterbacaan, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran, kemudian disesuaikan dengan tujuan kegiatan pengabdian. Keempat indikator tersebut dipilih karena merepresentasikan aspek-aspek utama yang menentukan kelayakan media pembelajaran untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.

Setiap indikator dinilai menggunakan rubrik skala empat, yaitu 1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, dan 4 = sangat baik. Skor setiap indikator dijumlahkan untuk memperoleh skor total setiap media, kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan rumus:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100 \quad (1)$$

Hasil konversi selanjutnya dikategorikan ke dalam empat tingkat kelayakan, yaitu sangat layak (86–100), layak (71–85), cukup layak (56–70), dan kurang layak (≤ 55). Penilaian dilakukan oleh tim fasilitator menggunakan rubrik yang sama untuk menjaga konsistensi hasil penilaian. Selain penilaian terhadap produk media, observasi selama pelatihan juga digunakan untuk mendeskripsikan partisipasi peserta pada setiap tahapan kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan asesmen kebutuhan melalui observasi pembelajaran dan wawancara semi-terstruktur terhadap 25 guru aktif di MIN 15 Aceh Barat. Asesmen ini bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal pemanfaatan media pembelajaran digital, pengalaman guru dalam menggunakan *Canva for Education*, serta kebutuhan pelatihan yang sesuai dengan kondisi mitra. Hasil asesmen menjadi dasar dalam penyusunan materi dan pelaksanaan kegiatan pelatihan.

Tabel 1. Hasil Asesmen Kebutuhan Guru Sebelum Pelatihan

No	Temuan Utama	Jumlah Guru	Persentase
1	Guru belum pernah mengikuti pelatihan media ajar digital	18	72%
2	Guru pernah mencoba <i>Canva</i> secara mandiri namun mengalami kendala teknis	3	12%

Berdasarkan Tabel 1, sebanyak 18 dari 25 guru (72%) menyatakan belum pernah mengikuti pelatihan pengembangan media pembelajaran digital. Selain itu, hanya 3 guru (12%) yang pernah mencoba menggunakan *Canva* secara mandiri, namun masih mengalami kesulitan dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan papan tulis, buku teks, dan metode ceramah sebagai media utama dalam proses pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di lingkungan madrasah masih relatif terbatas sehingga diperlukan program pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan guru.

Temuan ini menunjukkan bahwa tantangan utama dalam integrasi teknologi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan platform digital, tetapi juga kesiapan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, pelatihan yang berorientasi pada praktik menjadi penting untuk membantu guru meningkatkan kompetensi dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Pemanfaatan media digital di Madrasah Ibtidaiyah masih menghadapi berbagai kendala, terutama yang berkaitan dengan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif (Fariyah & Utami, 2024). Di sisi lain, keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran sangat dipengaruhi oleh tingkat literasi digital yang dimiliki guru (Hrastinski, 2021).





Gambar 2. Perencanaan Materi Workshop

Tahap perencanaan pelatihan disusun berdasarkan hasil asesmen kebutuhan sehingga materi yang diberikan mencakup pengenalan fitur dasar *Canva for Education*, teknik pembuatan poster, infografik, dan slide interaktif yang sesuai dengan kebutuhan guru. Penyusunan materi yang berorientasi pada kebutuhan peserta merupakan salah satu karakteristik pelatihan guru yang efektif karena membantu peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif (Osorio Vanegas dkk., 2025).



Gambar 3. Pelaksanaan Workshop

Pada tahap pelatihan, kegiatan diawali dengan sambutan dari Kepala MIN 15 Aceh Barat yang menyampaikan apresiasi terhadap inisiatif pelatihan ini, seraya menekankan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih adaptif dan menarik. Sebagaimana terlihat pada dokumentasi kegiatan, suasana pembukaan berlangsung penuh antusiasme. Ketua tim pengabdian kemudian membuka pelatihan secara resmi, sembari menegaskan urgensi peningkatan literasi digital di kalangan pendidik, terutama dalam menciptakan media ajar yang kontekstual dan relevan dengan perkembangan zaman. Pada sesi inti, narasumber menyampaikan materi secara interaktif mengenai pemanfaatan *Canva for Education*. Materi mencakup pengenalan fitur-fitur utama *Canva*, manfaat aplikasinya dalam proses pembelajaran, prinsip dasar desain grafis yang aplikatif bagi guru, serta langkah-langkah teknis dalam membuat media ajar digital. Penyampaian disertai contoh konkret penggunaan *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran seperti poster, infografik, dan bahan visual lainnya.

Pelaksanaan workshop berlangsung secara interaktif melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan oleh fasilitator. Selama sesi praktik, peserta mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Canva for Education* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pendampingan dilakukan secara langsung untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis serta menyempurnakan media yang dikembangkan sebelum memasuki tahap evaluasi produk.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik dan pendampingan. Pada tahap ini, peserta bekerja secara berkelompok untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva for Education* sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Media yang dikembangkan berupa poster, infografik, dan slide pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran masing-masing. Selama proses praktik, fasilitator memberikan pendampingan teknis melalui konsultasi mengenai penggunaan fitur *Canva*, pemilihan tata letak, kombinasi warna, ukuran huruf, penggunaan ilustrasi, serta keterpaduan media dengan tujuan pembelajaran. Pendampingan tersebut membantu peserta menyempurnakan media pembelajaran sebelum dilakukan evaluasi produk.

Pendampingan yang dilakukan selama proses praktik memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh umpan balik secara langsung terhadap media yang dikembangkan. Pendekatan yang memadukan penyampaian materi, praktik langsung, dan pendampingan memungkinkan peserta menerapkan hasil pelatihan ke dalam penyusunan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Pelatihan guru yang dirancang berdasarkan kebutuhan peserta dan dilaksanakan melalui praktik langsung merupakan salah satu pendekatan yang dapat meningkatkan relevansi proses belajar serta memudahkan penerapan hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

No	Kategori Penilaian	Nilai
1	Rata-rata skor kelayakan media pembelajaran	92,0
2	Kategori kelayakan	Sangat Layak

Sebanyak 10 media pembelajaran yang dihasilkan oleh peserta secara berkelompok dievaluasi menggunakan rubrik penilaian yang mencakup empat indikator, yaitu keterbacaan, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran. Setiap indikator dinilai menggunakan skala 1–4, kemudian skor total dikonversi ke dalam skala 0–100. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media pembelajaran memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 92,0 sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan peserta telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Selama proses pendampingan, fasilitator mengidentifikasi beberapa kesulitan yang umum dialami peserta, terutama dalam mengatur tata letak (layout), menentukan kombinasi warna yang sesuai, memilih ukuran huruf yang mudah dibaca, serta memadukan ilustrasi dengan materi pembelajaran. Kesulitan tersebut terutama dialami oleh peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan *Canva* sebagai media pembelajaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa sebagian peserta masih lebih berfokus pada penyusunan materi ajar dibandingkan aspek desain visual sebagai pendukung penyampaian materi. Setelah memperoleh umpan balik secara langsung dari fasilitator, peserta melakukan penyempurnaan terhadap tata letak, pemilihan warna, ukuran huruf, dan penggunaan ilustrasi sehingga media yang dihasilkan menjadi lebih mudah dibaca dan lebih sesuai dengan tujuan pembelajaran. Praktik pendampingan yang disertai umpan balik secara berkelanjutan seperti ini dipandang dapat memperkuat efektivitas pelatihan guru karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk merefleksikan hasil pekerjaannya sekaligus memperbaikinya berdasarkan masukan yang diterima.

Berdasarkan refleksi peserta pada akhir kegiatan, *Canva* dinilai mudah digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual. Beberapa guru bahkan menyatakan keinginan untuk terus mengeksplorasi fitur *Canva* lainnya, termasuk pembuatan video pembelajaran dan presentasi animasi. Persepsi tersebut menunjukkan bahwa kemudahan penggunaan aplikasi menjadi salah satu faktor yang mendukung

penerimaan teknologi oleh guru. Selain mudah digunakan, pemanfaatan *Canva* sebagai media pembelajaran juga dilaporkan memberikan dampak positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa (Pratama & Hikmat, 2024).

Meskipun demikian, kegiatan ini juga mengungkap beberapa kendala. Salah satu tantangan yang muncul adalah keterbatasan akses terhadap fitur dan template premium yang hanya tersedia untuk akun *Canva for Education*. Untuk membuka akses penuh ke fitur tersebut, diperlukan akun belajar.id. Namun, sebagian guru di MIN 15 Aceh Barat belum memiliki akun tersebut, sehingga hal ini menjadi catatan penting untuk tindak lanjut kegiatan pelatihan berikutnya, termasuk pendampingan dalam pembuatan dan aktivasi akun belajar.id bagi guru. Kendala akses teknologi dan infrastruktur juga muncul dalam literatur internasional tentang teacher professional development (TPD), khususnya dalam studi sistematis Frontiers (Amemasor dkk., 2025) yang menyebut bahwa dukungan kelembagaan dan akses teknologi adalah faktor krusial dalam keberlanjutan adopsi teknologi di sekolah. Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik yang disertai pendampingan membantu guru menghasilkan media pembelajaran digital yang memenuhi kriteria kelayakan. Temuan ini memberikan dasar bagi pelaksanaan pelatihan lanjutan yang lebih berfokus pada implementasi media pembelajaran di kelas.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva for Education* melalui pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Sebanyak 21 guru mengikuti kegiatan pelatihan dan menghasilkan 10 media pembelajaran yang dikembangkan secara berkelompok. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa media yang dihasilkan memperoleh rata-rata skor kelayakan sebesar 92,0 dengan kategori sangat layak berdasarkan aspek keterbacaan, kesesuaian isi, daya tarik visual, dan keterpaduan dengan tujuan pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan juga mengidentifikasi beberapa kendala, terutama keterbatasan akses terhadap fitur *Canva for Education* akibat belum seluruh peserta memiliki akun belajar.id, serta perlunya pendampingan lanjutan dalam penyempurnaan desain media pembelajaran. Selain itu, evaluasi pada kegiatan ini masih terbatas pada penilaian kualitas media yang dihasilkan dan belum mengkaji implementasi media dalam pembelajaran maupun dampaknya terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan temuan tersebut, pelatihan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan memperkuat sesi pendampingan, memfasilitasi akses akun belajar.id, serta mengembangkan materi pelatihan yang mencakup fitur-fitur lanjutan *Canva for Education*. Kegiatan lanjutan juga perlu mengevaluasi penerapan media pembelajaran di kelas sehingga manfaat penggunaan *Canva* terhadap proses pembelajaran maupun hasil belajar siswa dapat dibuktikan secara empiris.

Daftar Rujukan

- Ahmadi, & Saad, N. M. (2024). Digital Literacy Transformation in Madrasah Ibtidaiyah for Arabic Language Learning Through Adab and Tahfidz Programs with Technological Touch. *Al-Bidayah : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 16(2), Article 2. <https://doi.org/10.14421/al-bidayah.v16i2.9852>
- Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B.-B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional integration and teaching practices. *Frontiers in Education*, 10. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1541031>
- Azzahra, S. A., Tjiwidjaja, H., Suharmanto, S., Febri, F., & Suhermanto, S. (2024). Analisis Dampak Pelatihan Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta. *Digital Transformation Technology*, 4(2), 1192–1197. <https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5364>
- Bahasyim, H. Z., & Hamzah, A. F. (2026). Digital Transformation in Madrasahs: Optimizing the Role of Madrasah Principals in Developing Teachers' Digital Competencies. *ILJ: Islamic Learning Journal*, 4(2), 309–331. <https://doi.org/10.54437/iljjislamiclearningjournal.v4i2.3053>
- Catubig, M. J. A., Kilat, R. V. B., Laurito, M. E., Patoc, T. M. T., & Valle, L. C. (2024). Visual Literacy in the Lived Experiences of BSED Students in Utilizing Canva. *Journal of Educational and Social Research*, 14(4), 117. <https://doi.org/10.36941/jesr-2024-0090>
- Fariyah, F. F., & Utami, R. D. (2024). The Effectiveness of Canva Media on the Learning Outcomes of Class V Students of Madrasah Ibtidaiyah Norm Material in Life. *Proceeding ISETH (International Summit on Science, Technology, and Humanity)*, 1891–1900. <https://doi.org/10.23917/iseth.5863>
- González-Cabañes, A., González-Gancedo, S., García-Holgado, A., & García-Peñalvo, F. J. (2023). Using technology to make learning fun: Technology use is best made fun in formal learning settings. *European Journal of Psychology of Education*. <https://doi.org/10.1007/s10212-023-00734-0>
- Hamid, R. J., Rampeng, R., Bakri, M., Ramadhan, N. R., & Abeng, A. T. (2025). Pelatihan Canva untuk Pengembangan Kompetensi Guru di Era Digital di SMP Negeri 2 Bajeng Barat. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 107–117. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v4i1.8191>
- Haq, M. S., Hendratno, H., Kristanto, A., & Saputra, M. I. D. (2026). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Pada Guru MTs Miftahul Ulum Kemlagi.

- Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 49–55.
<https://doi.org/10.26740/jpm.v6n1.p49-55>
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., Solehuddin, M., & Napsin, N. (2022). Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Ditingkat Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(1).
<https://doi.org/10.36987/jpms.v8i2.3782>
- Hidayat, R., Mappanyompa, & Ali, M. (2025). Learning Technology to Improve the Absorption of Islamic Religious Education in Elementary Schools: *Halaqa: Islamic Education Journal*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v9i2.1743>
- Hrastinski, S. (2021). Digital tools to support teacher professional development in lesson studies: A systematic literature review. *International Journal for Lesson and Learning Studies*, 10(2), 138–149. <https://doi.org/10.1108/IJLLS-09-2020-0062>
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 213–222.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23780>
- Judijanto, L., Barus, S., & Fahmie, M. (2025). Technology-Based Learning In Madrasah: Facing The Challenges Of The Digital Age. *Jurnal Pendidikan Dan Keguruan*, 3(8), 959–969. <https://jutepe-joln.net/index.php/JURPERU/article/view/919>
- Kusuma, R. A. N. P., & Widyarsa, M. R. (2024). Indonesian Education Digitalization Collaboration Program For Madrasah Through The World Bank and The Ministry Of Religion. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 293–312.
<https://doi.org/10.24239/pdg.Vol13.Iss2.727>
- Nazib, F., Ainissyifa, H., Anisah, A., Masripah, M., & Yuliani, F. (2024). Improving Digital Competence Madrasah Teachers Through the Ministry of Religion's Digital Platform (SIPINTAR). *ICIE: International Conference on Islamic Education*, 4(0), 1–14. <https://proceeding.uinsuku.ac.id/index.php/ICIE/article/view/910>
- Osorio Vanegas, H. D., Segovia Cifuentes, Y. de M., & Sobrino Morrás, A. (2025). Educational Technology in Teacher Training: A Systematic Review of Competencies, Skills, Models, and Methods. *Education Sciences*, 15(8), 1036.
<https://doi.org/10.3390/educsci15081036>
- Pratama, F. R., & Hikmat, M. H. (2024). Improving Student's Motivation and Learning Outcomes through Canva in English Learning at Middle Schools. *Journal of English Language Teaching and Linguistics*, 9(3), 241–255.

<https://doi.org/10.21462/jeltl.v9i3.1381>

- Rukmini, R. D., Damayanti, W., Nasution, A. R., & Kristanti, E. (2024). The Development of Canva-Based Learning Media in Islamic Religious Education (PAI) for 7th Grade at MTs. Muhammadiyah Curup. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(5), 1640–1645. <https://doi.org/10.61445/tofedu.v3i5.279>
- Setiawan, A. C., Haq, M. S., Choirunnisa, N. L., Widayanti, M. D., & Anggraeny, D. (2024). Pelatihan Peningkatan Kualitas Media Pembelajaran Pendidik Menggunakan Platform Canva di SILN Bangkok. *Transformasi Dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 71–76. <https://doi.org/10.26740/jpm.v4n2.p71-76>
- Tondeur, J., van Braak, J., Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2021). Teachers' technology use for teaching: Comparing two explanatory frameworks. *Computers & Education*, 173, 104271. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104271>
- Umnah, Ramdhani, M. Y., Ahyar, D. B., Anwar, R. H. K., Hasanah, M. M., Ramdani, S. A. P., & Sudarajat, A. R. (2024). Optimalisasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Interaktif di BLKK Anwariyah Sukajaga. *Burangrang: Jurnal Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M)*, 2(1), 81–87. <https://journal.albadar.ac.id/index.php/burangrang/article/view/242>
- Wahyuni, H., Supriyatno, T., & Widodo, B. (2025). Mengkaji Urgensi dan Tantangan Guru dalam Pengelolaan Kelas di Madrasah Ibtidaiyah pada Era Digital. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 798–803. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.2870>