

PENINGKATAN KOMPETENSI PEMANFAATAN TIK DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA

Tri Yuliati*, Khairul Azmi, Renti Nurhidayati

Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Dumai

*Email: triyuliati00@gmail.com

Naskah diterima: 11-11-2025, disetujui: 14-01-2026, diterbitkan: 18-01-2026

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v9i1.10688>

Abstrak – Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut guru untuk beradaptasi dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun, masih banyak guru yang mengalami kendala dalam mendesain media ajar digital yang menarik dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pelatihan dilaksanakan di SMP Budi Dharma Dumai, Provinsi Riau, dan diikuti oleh 18 guru dari berbagai mata pelajaran. Metode kegiatan menggunakan pendekatan workshop partisipatif berbasis praktik langsung, yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik pembuatan media ajar, dan refleksi hasil karya. Data dikumpulkan melalui observasi, angket pre-test dan post-test, serta penilaian produk media. Hasil menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pemahaman guru dari 68,3 menjadi 86,1, dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 (kategori sedang menuju tinggi). Sebagian besar peserta aktif selama pelatihan dan mampu menghasilkan minimal satu produk media ajar berbasis Canva. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, serta kepercayaan diri guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan budaya literasi digital di sekolah dan dapat dijadikan model pemberdayaan guru di era transformasi pendidikan digital.

Kata kunci: Guru, Media Pembelajaran, *Canva*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat telah membawa perubahan signifikan pada ranah pendidikan, sehingga guru dituntut untuk bukan hanya menjadi penyampai materi tetapi juga desainer pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Namun, sejumlah guru masih mengalami kendala dalam menguasai dan mengintegrasikan TIK ke dalam proses pembelajaran secara efektif. Misalnya, studi oleh (Sumarni, 2025) menunjukkan bahwa komunitas guru yang memanfaatkan media digital menunjukkan peningkatan efikasi diri dan keterampilan ICT

Pemanfaatan aplikasi seperti Canva dapat menjadi salah satu solusi praktis untuk mendesain media pembelajaran interaktif dan kontekstual. Menurut (Novitasari et al., 2024), penggunaan Canva oleh guru Taman

Kanak-kanak di Kabupaten Singgahan berkontribusi dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung inovasi pembelajaran. Selain itu, penelitian oleh (Andriyani et al., 2025) menemukan bahwa penggunaan *Canva for Education* turut memperkuat literasi digital guru dan kreativitas siswa dalam merancang media visual pembelajaran.

Sejalan dengan temuan tersebut, penelitian (Gellysa Urva et al., 2024) menunjukkan bahwa pengenalan Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar berdampak positif terhadap peningkatan kreativitas siswa, keterampilan teknologi, dan motivasi belajar. Hasil kegiatan pengabdian ini membuktikan bahwa Canva efektif digunakan tidak hanya untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik, tetapi juga sebagai sarana bagi

guru dalam memperkenalkan teknologi pembelajaran sejak dini di lingkungan sekolah.

Kegiatan pengabdian ini memiliki urgensi yang tinggi karena selain mendukung kebijakan pendidikan yang menekankan guru sebagai fasilitator pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan juga karena pentingnya pengembangan profesionalisme guru dalam era digital. Dengan meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan TIK melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, serta tercipta praktik baik yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah mitra. Dari sisi ilmu, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan praktik pada bidang teknologi pendidikan dan pengembangan profesional guru, khususnya terkait kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Salah satu penelitian terkini menunjukkan bahwa implementasi kerangka TPACK melalui media belajar berbasis Canva dapat memberikan keterampilan baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran (Nursiah et al., 2025).

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pelatihan berbasis TIK serta penggunaan aplikasi desain seperti Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, (Sugiarni et al., 2024) melakukan studi kasus pada SMK dan menemukan bahwa integrasi Canva sebagai alat pembelajaran digital meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Demikian pula, (Arisanti, 2025) meneliti pengaruh media interaktif berbasis Canva terhadap keterampilan digital guru dan motivasi belajar siswa. Dengan demikian, program pengabdian yang dirancang ini berlandaskan bukti empiris terkini dan diarahkan untuk mengisi gap di

lapangan, yaitu masih terbatasnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri. Dengan demikian, program pengabdian yang dilaksanakan di SMP Budi Dharma Dumai ini berlandaskan bukti empiris terkini dan diarahkan untuk menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran digital secara mandiri dan berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang menggunakan model pelatihan partisipatif berbasis praktik langsung yang berfokus pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan TIK untuk pembelajaran. Program ini secara khusus bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan menarik melalui penggunaan aplikasi Canva.

Tujuan kegiatan meliputi: (1) memberikan pemahaman kepada guru mengenai konsep pemanfaatan TIK dalam pembelajaran abad ke-21, (2) melatih guru agar mampu membuat produk media ajar berbasis Canva secara mandiri, serta (3) menumbuhkan motivasi dan kreativitas guru dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

Melalui kegiatan ini diharapkan guru dapat berperan sebagai fasilitator yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan mampu menularkan keterampilan tersebut kepada rekan sejawat di sekolah.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMP Budi Dharma Dumai, Provinsi Riau, dengan melibatkan 18 guru aktif dari total 22 guru di sekolah tersebut. Pemilihan peserta menggunakan teknik purposive sampling dengan mempertimbangkan keterlibatan langsung guru dalam proses pembelajaran serta ketersediaan perangkat digital pendukung.

Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk workshop interaktif selama dua hari, yang mencakup sesi pemaparan konsep TIK dalam pembelajaran, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media ajar digital, serta sesi refleksi hasil karya. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas lembar observasi, angket *pre-test* dan *post-test*, serta format penilaian produk media pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran. Nilai rata-rata *pre-test* meningkat dari 68,3 menjadi 86,1 pada *post-test*, dengan nilai N-Gain sebesar 0,56 yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang menuju tinggi. Hasil observasi juga memperlihatkan bahwa sekitar 90% peserta aktif selama sesi praktik dan mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran berbasis Canva yang siap diterapkan di kelas. Analisis kualitatif terhadap hasil refleksi menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri guru dalam mendesain media ajar digital serta mendorong kolaborasi antarguru dalam menciptakan inovasi pembelajaran. Secara jangka panjang, kegiatan ini diharapkan dapat membentuk budaya pembelajaran digital di lingkungan sekolah, memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah mitra, serta menjadi model pemberdayaan guru di era digital yang dapat direplikasi di sekolah lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan pada tanggal 19–20 September 2025 di SMP Budi Dharma Dumai, Provinsi Riau. Pelatihan diikuti oleh 18 guru dari berbagai mata pelajaran dan dilaksanakan secara tatap muka di ruang laboratorium komputer sekolah. Kegiatan dibuka oleh pihak sekolah dan tim pengabdian dari Sekolah Tinggi Teknologi Dumai. Pada sesi awal,

pemateri menyampaikan materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, disertai pengenalan fitur-fitur dasar aplikasi *Canva for Education*. Para peserta terlihat antusias dan aktif bertanya terkait penerapan media digital untuk mendukung pembelajaran yang kreatif dan interaktif.



Gambar 1. Pemaparan Materi Pelatihan Di SMP Budi Dharma Dumai

Pada sesi praktik, peserta dibimbing untuk membuat media pembelajaran menggunakan Canva sesuai bidang mata pelajaran masing-masing. Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media ajar digital seperti poster tematik, infografis materi IPA, dan presentasi interaktif Bahasa Inggris. Beberapa karya bahkan langsung diadaptasi untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selama kegiatan, tim pelaksana juga memberikan bimbingan teknis terkait pemilihan warna, tata letak, serta penyusunan konten agar media yang dihasilkan menarik dan informatif.



Gambar 2. Pemateri Membantu Dalam Mempraktikkan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva).

Berdasarkan hasil evaluasi melalui angket *pre-test* dan *post-test*, diperoleh peningkatan rata-rata nilai pemahaman guru dari 68,3 menjadi 86,1 dengan nilai N-Gain sebesar 0,56, yang termasuk dalam kategori peningkatan sedang menuju tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru. Dari hasil observasi selama pelatihan, diketahui bahwa 90% peserta aktif berpartisipasi dalam sesi praktik, dan seluruh peserta berhasil menghasilkan minimal satu produk media ajar berbasis Canva yang siap digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, sebagian besar guru menyatakan bahwa pelatihan ini memberikan pengalaman baru dalam mengembangkan media digital yang sebelumnya dianggap sulit dan memerlukan waktu lama.



Gambar 3. Foto Bersama Dengan Guru Dan Pemateri Saat Sesi Penutupan

Analisis kualitatif terhadap hasil refleksi guru menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran digital. Para guru juga menyampaikan rencana untuk membagikan hasil pelatihan kepada rekan sejawat melalui program pelatihan internal di sekolah, sehingga tercipta efek berantai (*multiplier effect*) terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Dampak kegiatan ini tidak hanya terlihat pada peningkatan kompetensi individu, tetapi juga pada perubahan budaya sekolah yang lebih adaptif terhadap teknologi. Sejumlah guru mulai menerapkan hasil pelatihan ke dalam

kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan Canva untuk menyusun materi tematik dan proyek berbasis desain. Bahkan, beberapa guru berinisiatif menggunakan hasil karya mereka untuk mengikuti lomba inovasi pembelajaran tingkat kota.

Dari sisi kelembagaan, SMP Budi Dharma Dumai kini berkomitmen menjadikan pelatihan berbasis TIK sebagai kegiatan tahunan guna memperkuat budaya literasi digital di kalangan guru. Temuan ini sejalan dengan penelitian oleh (Gellysa Urva et al., 2024), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas guru dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang menarik dan relevan. Dengan demikian, kegiatan ini dapat dikategorikan berhasil dan berdaya guna, tidak hanya karena meningkatkan kompetensi digital guru, tetapi juga karena menciptakan model kolaborasi yang produktif antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung transformasi pendidikan di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Budi Dharma Dumai, Provinsi Riau, berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mendesain media ajar digital yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan nilai pemahaman guru setelah pelatihan serta meningkatnya antusiasme dan keterlibatan selama kegiatan berlangsung. Kegiatan ini juga mendorong terbentuknya kolaborasi antarguru dan budaya literasi digital di lingkungan

sekolah sebagai wujud implementasi kebijakan Merdeka Belajar.

Untuk menjaga keberlanjutan hasil kegiatan, disarankan agar pihak sekolah melanjutkan pendampingan penggunaan media digital dalam pembelajaran serta memperluas pelatihan serupa bagi guru dari sekolah lain di wilayah Dumai. Selain itu, perlu dilakukan pengembangan pelatihan lanjutan tingkat menengah dan lanjutan, seperti integrasi Canva dengan platform pembelajaran daring (*Google Classroom, Learning Management System, atau interactive video learning*), agar kompetensi digital guru semakin meningkat dan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi pendidikan. Perguruan tinggi juga diharapkan terus menjalin kerja sama dengan sekolah mitra melalui program pengabdian berkelanjutan untuk menciptakan ekosistem pembelajaran inovatif yang mendukung transformasi pendidikan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Sekolah Tinggi Teknologi Dumai atas dukungan dan fasilitasi yang telah diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, baik dalam bentuk dukungan akademik, tenaga pelaksana, maupun sarana dan prasarana yang menunjang keberhasilan kegiatan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMP Budi Dharma Dumai selaku mitra sekolah yang telah memberikan kesempatan, kerja sama, dan partisipasi aktif dari para guru dalam seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut dalam bentuk kegiatan serupa di masa mendatang sebagai wujud sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya dalam pengembangan kompetensi guru di bidang teknologi pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., Endro Sugiartono, Arisona Ahmad, Dessy Putri Andini, & Sugeng Hartanto. (2025). Penguatan Literasi Digital Siswa dan Guru melalui Canva for Education di SDN Arjasa 1 Jember. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Lingkungan (JPML)*, 4(1), 1–4.
- Arisanti, D. (2025). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Canva, Keterampilan Digital Guru dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Papeda*, 7(2).
- Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42.
- Nursiah, & Mahlisa, U. (2025). Implementasi Kerangka Tpack Melalui Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Di Smk Negeri 2 Meulaboh. *Journal Genta Mulia*, 16(1), 169–175.
- Novitasari, N., & Anisah, Z. (2024). Enhancing Kindergarten Teachers' Competence In Developing Innovative Learning Media Based On Canva. *Al Hikmah Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education*, 8(1), 91–99.
- Sugiarni, Widiastuti, D. E., & Tahrin. (2024). The implementation of Canva as a digital learning tool in English learning at vocational school. *English Learning Innovation*, 5(2), 264–276.
- Sumarni, T. (2025). The Influence of Elementary School Teachers' Community in the Use of Digital Media on Self-Efficacy and Information and Communication Technology Skills in The Cut Nyak Dien Cluster, Cilacap Selatan. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 25, 801–805.