



PENGEMBANGAN KOMPETENSI DIGITAL GURU SEKOLAH DASAR KOTA MALANG MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA

**Novy Karmelita Indrawati¹, Anis Dwiastanti², Ferdinant
Pakage³, Muhamad Solikhin⁴**

^{1,2}Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indocakti Malang

^{3,4}Universitas Kristen Cipta Wacana Malang

Novy.karmelita@gmail.com, anis.pambayung236@gmail.com

Abstract

Training and implementation of Canva-based interactive learning media aimed to improve the digital literacy and design skills of elementary school teachers in Malang City. The program involved 25 teachers from five elementary schools and was conducted in two phases: a one-day workshop and two weeks of online mentoring. Pre- and post-tests, along with a teaching media rubric, were used as evaluation instruments. The evaluation results showed an increase in competency in creating interactive visual media—the average score of participants rose from 45% to 85%. All teachers were able to produce teaching materials such as infographics and interactive worksheets. This finding aligns with previous community service results in Jatilawang (78% of participants participated well, 89% understood, and 100% found Canva easy to use) and community service in Medan, which demonstrated improved digital literacy through interactive media design. This program demonstrates that practice-based training with Canva effectively improves the quality of teaching media to support 21st-century learning.

Keywords: *Canva, digital literacy, teaching media, elementary school teachers, community service*

Abstrak

Pelatihan dan implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva ditujukan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain guru SD di Kota Malang. Program ini melibatkan 25 guru dari 5 sekolah dasar dan dilaksanakan dalam dua tahap: workshop satu hari dan pendampingan daring selama dua minggu. Pre-test dan post-test serta penilaian rubrik media ajar digunakan sebagai instrumen evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi membuat media visual interaktif—skor rata-rata peserta naik dari 45% menjadi 85%. Seluruh guru mampu menghasilkan bahan ajar seperti infografik dan lembar kerja interaktif. Temuan ini sejalan dengan hasil pengabdian sebelumnya di Jatilawang (78% peserta mengikuti dengan baik, 89% memahami, dan 100% menilai Canva mudah digunakan) serta pengabdian di Medan yang menunjukkan peningkatan literasi digital lewat desain media interaktif. Program ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan Canva efektif meningkatkan kualitas media ajar untuk mendukung pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci: *Canva, literasi digital, media pembelajaran, guru SD, pengabdian Masyarakat*



A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi menuntut guru sekolah dasar (SD) untuk mampu menyajikan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan digital. Namun, berbagai studi pengabdian menunjukkan bahwa banyak guru SD masih menghadapi kendala teknis dan konseptual dalam menggunakan Canva secara efektif. Misalnya, pelatihan di SD Negeri 11 Pemulutan berhasil meningkatkan pemahaman fitur-fitur Canva dan kemampuan guru dalam membuat materi ajar digital melalui sesi teori, demonstrasi, dan praktik langsung (Ulfa et al 2024)..Di SD Negeri Gabahan—Mlati, Sleman, pelatihan berbasis Canva melibatkan 12 guru dan meningkatkan kemampuan 82% guru untuk mengembangkan media pembelajaran dengan baik (Mulyati& Gunawan, 2022). Sementara itu, studi di beberapa SD di wilayah Sumatera Utara melaporkan bahwa pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan literasi digital guru secara signifikan. (Sitorus & Wahyudi, 2025) Selain peningkatan kompetensi, efek terhadap motivasi dan efektivitas belajar siswa juga tercatat. Di SDN I Notorejo, 90% guru melaporkan Canva mudah digunakan dan diikuti oleh siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Huda, 2023). Di Kota Bengkulu, pelatihan Canva melibatkan guru dan siswa sekaligus, membuka peluang kolaborasi kreatif & meningkatkan literasi digital peserta (Fitriani et al, 2024)

Meskipun demikian, di Kota Malang pelatihan semacam ini belum banyak dilakukan secara sistematis. Padahal konteks lokal, kecenderungan implementasi Kurikulum Merdeka, dan kebutuhan akan media ajar yang visual, interaktif, dan mudah diakses, menjadikannya sangat relevan. Oleh karena itu, program ini dirancang sebagai upaya strategis untuk menguatkan literasi digital guru, melahirkan media pembelajaran yang inovatif, dan mendukung implementasi kebijakan pendidikan abad ke-21 di Kota Malang. Literatur ini menunjukkan konsistensi positif dari sejumlah program pengabdian sebelumnya—khususnya dalam meningkatkan keterampilan teknis Canva, literasi digital, serta dampak motivasi belajar. Program di Malang diharapkan tidak hanya mengulang keberhasilan tersebut, tetapi juga memperluas dampak melalui model pendampingan yang lebih adaptif dan terstruktur.

Berdasarkan kondisi diatas, dirasa perlu untuk melakukan kegiatan pengabdian masyarakat terutama bagi guru-guru Sekolah Dasar (SD) di Kota Malang untuk meningkatkan kompetensinya dalam proses belajar mengajar sehingga mampu beradaptasi dengan laju kemajuan teknologi dan menciptakan suasana belajar mengajar yang lebih menarik melalui kegiatan Pelatihan dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Malang.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Pada dasarnya bagian ini menjelaskan pelaksanaan dan metode pengabdian yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1: Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Tahap	Kegiatan
Persiapan	Koordinasi dengan kepala sekolah di Kota Malang yang terpilih secara random sampling dan mengirimkan, 25 guru sebagai perwakilan masing-masing sekolah, penyusunan materi dan pendamping.
Pra-survei	Pengukuran kemampuan awal literasi digital dan desain media via kuesioner & tes sederhana.
Workshop 1 hari	Ceramah interaktif, demonstrasi Canva, praktik pembuatan infografik, poster, lembar kerja.
Pendampingan daring (2 minggu)	Group WhatsApp/Zoom untuk konsultasi, feedback desain, dan dukungan teknis.
Evaluasi akhir	Post-test skor kompetensi; penilaian rubrik media ajar (kreativitas, interaktivitas, estetika); dokumentasi penggunaan di kelas.

Sumber: Data primer yang diolah

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah dilakukan pelatihan dalam bentuk workshop selama sehari dan melalui pendampingan secara daring selama dua minggu melalui grup WhatsApp dan Zoom maka hasil pelatihan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Peningkatan kompetensi: Rata-rata skor kompetensi digital naik dari 45% ke 85%, mirip capaian di Jatilawang (78–89%) (Sarmini et al, 2023) ini artinya metode yang digunakan dalam workshop efektif dan efisien diterapkan
2. Implementasi di kelas: Guru berhasil membuat media interaktif seperti poster dan lembar kerja digital sesuai standar abad 21. Ini sesuai dengan pengalaman sebelumnya yang menyatakan penguatan kreativitas dan teknologi pembelajaran (Sari & Pramesti, 2022)
3. Respon guru: Peserta merasa Canva mudah digunakan serta merasakan manfaat praktisnya dalam pengajaran.
4. Hambatan: Ada tantangan akses internet dan adaptasi teknis, sehingga pendampingan pasca-workshop krusial agar integrasi teknologi berkelanjutan.



Photo 1: Kegiatan pemetaan kebutuhan Program Canva bagi Media Pembelajaran



Photo 2: Proses Pelatihan Program Canva untuk media pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan intensif berbasis praxis dan pendampingan berhasil signifikan meningkatkan literasi digital dan kemampuan guru SD Malang dalam membuat media pembelajaran interaktif berbasis Canva.



Saran

1. Pendampingan lanjutan ≥ 1 bulan untuk menjaga kontinuitas integrasi media digital.
2. Train-the-trainer dari peserta untuk menyebarkan kapasitas bagi rekan guru.
3. Kolaborasi dengan Dinas Pendidikan agar kegiatan ini diadopsi sebagai program rutin.
4. Fasilitasi infrastruktur: peningkatan akses internet dan dukungan perangkat di sekolah terdampak.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada LP2M STIE Indocakti dan LP2M Universitas Kristen Cipta Wacana Malang yang sudah memberikan kesempatan dan dukungan kepada kami untuk pemenuhan tugas Tri Dharma melalui kolaborasi pengabdian

E. DAFTAR PUSTAKA

- Fitriani, U., Elyusra & Zakaria, J. (2024). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru dan Siswa SD Negeri 35 Kota Bengkulu. *Almaun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). jurnal.umb.ac.id
- Huda, M. C. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru SDN I Notorejo. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(10), 55–61. <https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/299>
- Mulyati, L., & Gunawan, R. (2022). Pelatihan Desain Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Gabahan, Mlati, Sleman. *PS2PM (Pusat Studi dan Pengabdian kepada Masyarakat)*, 5(3), 149–156. <https://e-jurnal.lppmunsera.org/index.php/PS2PM/article/view/7412>
- Sari, N. K., & Pramesti, D. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Guru SD di Kecamatan Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(2), 77–84. <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmmba/article/view/610>
- Sarmini et al. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva pada Guru SD Negeri 3 Jatilawang. Selaparang: *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2). jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com+7journal.ummat.ac.id+7jurnal.atmaluhur.ac.id+7
- Sitorus, R. H., & Wahyudi, D. A. (2025). Peningkatan Literasi Digital untuk Guru Sekolah Dasar melalui Pelatihan Desain Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat: SOCIETY*, 1(1). sfa-alfatih-press.com
- Ulfa, M., Fatoni, F., Suryayusra, S., Syazili, A., Irawan, D., & Triana, C. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 11 Pemulutan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(11), 2874–2880. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v1i11.610>.