Karuna: Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin
E-ISSN: 3109-6212 |Vol. 3, No. 1, 2026 |Pages 18-26
https://journal.yazri.com/index.php/karuna

Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru di SMPN 3 Jawai

Risky Agustini[1]✉, Nurul Aini[2], Widya Ramadhani[3], Kurniawan[4], M. Zainul Hafizi[5]
(1,2,3,4,5) Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

✉ **Corresponding author**
rizkyrivale@gmail.com

Received: 15-02-2026 | Revised: 29-03-2026 | Accepted: 30-03-2026

ABSTRAK

Keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran masih menjadi tantangan di beberapa sekolah, khususnya dalam penggunaan aplikasi desain grafis untuk mendukung penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif. Kondisi ini juga ditemukan pada guru di SMPN 3 Jawai yang masih terbatas dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, praktik langsung, serta evaluasi kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual, seperti infografis materi dan presentasi pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya kesadaran guru mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital guru serta membuka peluang pengembangan pembelajaran yang lebih kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan.

Teachers' ability to utilize digital technology as learning media remains a challenge in several schools, particularly in the use of graphic design applications to support more engaging and interactive learning materials. This condition was also identified among teachers at SMPN 3 Jawai who had limited experience in using digital-based learning media. This community service activity aimed to enhance teachers' understanding and skills in using Canva as an innovative learning medium. The program was implemented through a participatory training approach consisting of preparation, training sessions, hands-on practice, and evaluation stages. The results indicated an improvement in teachers' ability to design visually engaging learning materials such as instructional infographics and presentation slides. The activity also increased teachers' awareness of the importance of integrating digital technology into classroom learning. Overall, the training contributed positively to strengthening teachers' digital competencies and encouraged the development of more creative and technology-oriented learning practices.

Kata Kunci: canva, kompetensi digital guru, media pembelajaran, pelatihan guru

Pendahuluan

Perguruan tinggi memiliki peran strategis dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi yang mencakup pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat (Ilahiyah et al., 2022; Rumambi, 2024). Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, institusi pendidikan tinggi tidak hanya mentransfer ilmu pengetahuan (Marpaung et al., 2024; Sasson, 2019), tetapi juga berkontribusi dalam memberikan solusi praktis terhadap berbagai permasalahan yang dihadapi masyarakat (Kobylarek, 2019; Nurdin Nurdin, 2023). Pengabdian kepada masyarakat menjadi salah satu bentuk implementasi nyata dari tanggung jawab akademik dalam mendorong transformasi sosial berbasis pengetahuan dan teknologi. Dalam konteks pendidikan, kegiatan pengabdian dapat diarahkan pada peningkatan kapasitas guru

© 2026 The Author(s). Published by Yazri Aksara Nusantara, ID

This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

sebagai agen utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Upaya tersebut menjadi penting karena kualitas pendidikan sangat dipengaruhi oleh kompetensi pendidik dalam mengelola pembelajaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman (Wekke, 2022).

Perkembangan teknologi digital dalam beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan signifikan terhadap praktik pendidikan di berbagai jenjang. Transformasi digital mendorong guru untuk tidak hanya menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana pendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran digital menjadi salah satu instrumen penting dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan menarik bagi peserta didik. Penggunaan media digital juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar serta memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Asnawati, 2023). Oleh karena itu, penguatan kompetensi digital guru menjadi kebutuhan yang semakin mendesak di era pendidikan modern. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva. Platform desain grafis ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi, infografis, poster pembelajaran, hingga bahan ajar visual secara mudah dan praktis. Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat membantu guru menyajikan materi secara lebih kreatif sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Beberapa studi menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat membantu guru menghasilkan materi ajar yang lebih variatif serta meningkatkan kualitas komunikasi visual dalam penyampaian materi (Syahrir, 2023). Dengan demikian, aplikasi ini memiliki potensi besar untuk mendukung inovasi pembelajaran di sekolah.

Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran belum sepenuhnya merata di berbagai daerah. Di beberapa sekolah, khususnya yang berada di wilayah pinggiran atau daerah tertentu, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih tergolong terbatas. Kondisi ini umumnya disebabkan oleh keterbatasan pengetahuan guru mengenai pemanfaatan aplikasi digital serta minimnya kesempatan untuk mengikuti pelatihan teknologi pembelajaran. Berbagai kegiatan pengabdian yang berfokus pada pelatihan media digital menunjukkan bahwa program pelatihan mampu meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih inovatif (Hapsari, 2024; Pratama, 2025; Purnama et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memiliki peran penting dalam meningkatkan kesiapan guru menghadapi transformasi pendidikan berbasis teknologi.

Kondisi tersebut juga tercermin pada situasi pembelajaran di SMPN 3 Jawai yang berada di Desa Sentebang, Kecamatan Jawai, Kabupaten Sambas. Berdasarkan hasil pengamatan awal serta dialog informal dengan pihak sekolah, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dengan penggunaan media ajar yang relatif sederhana. Proses penyampaian materi cenderung berfokus pada metode ceramah dan penggunaan bahan ajar tekstual, sementara pemanfaatan media visual berbasis teknologi masih sangat terbatas. Padahal, perkembangan karakteristik peserta didik pada era digital menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih responsif terhadap materi yang disajikan secara visual, menarik, dan interaktif. Minimnya pemanfaatan aplikasi desain pembelajaran seperti Canva menyebabkan peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan komunikatif belum sepenuhnya dimanfaatkan. Dalam konteks ini, keterbatasan tersebut tidak hanya berkaitan dengan ketersediaan teknologi, tetapi juga dengan tingkat kepercayaan diri dan literasi digital guru dalam mengintegrasikan aplikasi pembelajaran modern ke dalam praktik pengajaran sehari-hari.

Berangkat dari kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang sebagai upaya pemberdayaan guru melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif. Pelatihan ini tidak hanya diarahkan pada pengenalan fitur teknis aplikasi, tetapi juga menekankan pada proses pembelajaran kolaboratif yang memungkinkan guru belajar melalui praktik langsung, diskusi, serta pertukaran pengalaman antar peserta. Dalam suasana pelatihan yang partisipatif, para guru didorong untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan desain media pembelajaran, mulai dari pembuatan infografis materi, presentasi visual, hingga bahan ajar yang lebih komunikatif. Pendekatan semacam ini dipilih karena pengalaman belajar yang bersifat langsung dan kontekstual dinilai lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan digital dibandingkan hanya melalui penyampaian materi secara teoritis. Beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya juga menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman serta kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara lebih kreatif (Dharomesz, 2024; Safitri, 2025).

Lebih jauh lagi, kegiatan ini tidak hanya dimaksudkan sebagai program pelatihan teknis semata, tetapi juga sebagai langkah awal dalam membangun budaya pembelajaran yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Ketika guru mulai terbiasa memanfaatkan aplikasi desain seperti Canva, peluang untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih visual, komunikatif, dan inovatif akan semakin terbuka. Transformasi kecil dalam cara guru merancang media pembelajaran berpotensi memberikan dampak yang lebih luas terhadap kualitas pengalaman belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan aplikasi digital, tetapi juga mendorong munculnya kesadaran baru mengenai pentingnya inovasi dalam pembelajaran. Melalui sinergi antara perguruan tinggi, mahasiswa, dan pihak sekolah, kegiatan ini menjadi bagian dari upaya bersama untuk menghadirkan praktik pendidikan yang lebih relevan dengan dinamika perkembangan teknologi serta kebutuhan pembelajaran pada era digital saat ini.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif mitra dalam seluruh tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga bertujuan meningkatkan kapasitas peserta melalui proses pembelajaran yang bersifat praktis dan kolaboratif. Dalam pendekatan partisipatif, peserta dilibatkan secara langsung dalam proses belajar melalui diskusi, praktik, serta refleksi pengalaman sehingga proses transfer pengetahuan menjadi lebih kontekstual dan mudah diterapkan dalam praktik pembelajaran sehari-hari. Pendekatan semacam ini banyak digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat karena dinilai mampu mendorong proses pemberdayaan sekaligus meningkatkan keterampilan praktis peserta secara berkelanjutan (Stringer, 2014; Wekke, 2022).

Secara operasional, kegiatan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkaitan, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan pelatihan, dan tahap evaluasi kegiatan. Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama pihak sekolah serta identifikasi kebutuhan mitra terkait pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan identifikasi ini dilakukan melalui observasi awal dan diskusi dengan guru untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi penggunaan media pembelajaran di sekolah serta tingkat literasi digital guru. Hasil identifikasi tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam merancang materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan peserta. Perencanaan kegiatan yang didasarkan pada

kebutuhan mitra merupakan prinsip penting dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat karena memungkinkan kegiatan yang dilaksanakan benar-benar menjawab permasalahan yang dihadapi oleh mitra secara nyata (McNiff, 2017; Wekke, 2022).

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam bentuk workshop dan praktik langsung penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Pada tahap ini, peserta terlebih dahulu memperoleh penjelasan mengenai konsep dasar media pembelajaran digital serta pengenalan fitur-fitur utama yang tersedia dalam aplikasi Canva. Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran masing-masing. Selama proses praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan serta umpan balik agar peserta dapat memahami penggunaan aplikasi secara lebih optimal. Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi yang dilakukan melalui observasi partisipatif, diskusi reflektif, serta tanggapan peserta mengenai manfaat kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pelatihan mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran serta menjadi dasar dalam merancang kegiatan pendampingan lanjutan di masa mendatang (McNiff, 2017; Stringer, 2014).

Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif bagi guru di SMPN 3 Jawai memberikan sejumlah temuan penting yang berkaitan dengan peningkatan kompetensi digital pendidik. Kegiatan ini diikuti oleh guru dari berbagai mata pelajaran yang menunjukkan partisipasi aktif selama seluruh rangkaian program berlangsung. Pada tahap awal kegiatan, tim pelaksana melakukan pengamatan terhadap kemampuan awal peserta dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Hasil pengamatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih terbiasa menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan media yang relatif sederhana, seperti bahan ajar berbasis teks atau presentasi yang belum memanfaatkan elemen visual secara optimal. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang cukup besar terhadap pelatihan yang dapat membantu guru mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan. Melalui kegiatan pelatihan ini, para peserta diperkenalkan dengan berbagai konsep dasar mengenai pemanfaatan media visual dalam pembelajaran serta pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses belajar mengajar di kelas.

Perbandingan kondisi sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan menunjukkan adanya perubahan yang cukup signifikan pada tingkat pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi Canva. Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, sebagian besar guru belum memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi desain grafis untuk mendukung pembelajaran. Beberapa peserta bahkan mengungkapkan bahwa mereka baru pertama kali mengenal Canva sebagai salah satu media yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran visual. Setelah mengikuti sesi pelatihan dan praktik penggunaan aplikasi, para peserta mulai memahami berbagai fitur dasar yang tersedia dalam Canva, seperti pemilihan template desain, pengaturan elemen visual, penggunaan ikon dan ilustrasi, serta pengelolaan tata letak informasi dalam suatu desain pembelajaran. Pada akhir kegiatan, sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, seperti poster materi, infografis konsep, serta slide presentasi yang lebih menarik secara visual. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa kegiatan

pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan pelatihan ini juga memberikan dampak terhadap perubahan cara pandang peserta mengenai pentingnya penggunaan media visual dalam proses pembelajaran. Selama sesi pemaparan materi dan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, para guru memperoleh pemahaman baru mengenai bagaimana desain visual dapat membantu menyederhanakan penyampaian informasi yang kompleks sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi melalui kombinasi elemen grafis seperti gambar, warna, ikon, serta tata letak informasi yang menarik mampu membantu meningkatkan fokus dan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan. Para peserta juga menyadari bahwa penggunaan media visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap pembelajaran, tetapi juga dapat menjadi sarana untuk memperkuat pemahaman konsep serta meningkatkan motivasi belajar siswa. Proses penyampaian materi tersebut berlangsung dalam suasana interaktif di mana peserta dapat mengajukan pertanyaan dan berdiskusi mengenai cara-cara kreatif dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas.



Gambar 1. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva kepada guru SMPN 3 Jawai

Setelah memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar penggunaan Canva, kegiatan pelatihan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung yang menjadi inti dari kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini, para peserta diberikan kesempatan untuk mencoba secara mandiri membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan bimbingan dari tim pelaksana. Proses praktik ini berlangsung dalam suasana yang cukup dinamis karena para peserta saling berdiskusi dan berbagi pengalaman mengenai desain yang sedang mereka buat. Beberapa peserta mencoba membuat infografis materi pelajaran, sementara peserta lainnya merancang presentasi pembelajaran dengan memanfaatkan template yang tersedia dalam aplikasi. Pendampingan yang dilakukan oleh tim pelaksana membantu peserta memahami cara mengombinasikan elemen visual dan teks secara efektif sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat menyampaikan informasi secara jelas dan menarik. Kegiatan praktik ini juga memberikan pengalaman langsung bagi peserta mengenai bagaimana teknologi desain grafis dapat digunakan secara sederhana namun efektif dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 2. Praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva oleh peserta pelatihan

Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan digital guru. Proses pembelajaran yang berlangsung secara langsung melalui praktik memungkinkan peserta untuk memahami penggunaan aplikasi secara lebih cepat dibandingkan hanya melalui penjelasan teoritis. Selain itu, kegiatan praktik juga memberikan ruang bagi peserta untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diajarkan. Dalam konteks ini, pelatihan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai ruang pembelajaran kolaboratif yang mendorong guru untuk saling bertukar gagasan mengenai strategi pembelajaran yang inovatif. Interaksi yang terjadi selama kegiatan menunjukkan bahwa para peserta mulai menyadari pentingnya mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di sekolah.

Temuan dari kegiatan ini juga memiliki keterkaitan dengan berbagai hasil penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. Penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk visual yang lebih menarik dan komunikatif. Media pembelajaran berbasis visual terbukti mampu membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak melalui representasi gambar dan ilustrasi yang lebih konkret. Penelitian yang dilakukan oleh Asnawati (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena materi disajikan dalam bentuk yang lebih menarik dan mudah dipahami. Temuan lain yang disampaikan oleh Syahrir et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran multimedia dapat membantu guru menyusun materi ajar yang lebih sistematis dan komunikatif. Dengan demikian, hasil kegiatan pengabdian ini memperkuat berbagai temuan sebelumnya yang menegaskan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran merupakan salah satu langkah penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini juga dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yang muncul selama pelaksanaan program berlangsung. Salah satu faktor utama adalah tingginya tingkat partisipasi dan antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi kegiatan. Para guru menunjukkan ketertarikan yang besar terhadap penggunaan aplikasi Canva karena mereka melihat potensi aplikasi tersebut dalam membantu menyusun materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik bagi siswa. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan juga menjadi faktor penting yang mendukung kelancaran pelaksanaan program. Suasana pelatihan yang bersifat kolaboratif juga

turut mendorong peserta untuk saling berbagi pengalaman serta membantu rekan lain yang mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 3. Penyerahan cinderamata bagi perwakilan sekolah SMPN 3 Jawai dan peserta teraktif

Meskipun kegiatan pelatihan berjalan dengan cukup baik, terdapat beberapa kendala yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Salah satu kendala yang paling terlihat adalah adanya perbedaan tingkat literasi digital di antara peserta pelatihan. Sebagian guru yang telah terbiasa menggunakan teknologi dapat mengikuti proses pelatihan dengan lebih cepat, sementara beberapa peserta lain membutuhkan waktu yang lebih lama untuk memahami penggunaan fitur-fitur dalam aplikasi Canva. Selain itu, keterbatasan perangkat teknologi yang dimiliki oleh sebagian peserta juga menjadi tantangan dalam proses praktik penggunaan aplikasi. Namun demikian, kendala tersebut dapat diatasi melalui proses pendampingan yang dilakukan oleh tim pelaksana serta dukungan dari peserta lain yang telah lebih dahulu memahami penggunaan aplikasi. Pendekatan pendampingan yang bersifat kolaboratif ini membantu memastikan bahwa seluruh peserta tetap dapat mengikuti kegiatan pelatihan secara optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap peningkatan kapasitas guru di SMPN 3 Jawai dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Dari sisi praktis, kegiatan ini membantu guru memperoleh keterampilan baru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan komunikatif. Kemampuan tersebut diharapkan dapat mendorong terciptanya proses pembelajaran yang lebih interaktif serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar di kelas. Dari sisi akademik, kegiatan ini juga memberikan gambaran mengenai pentingnya program pelatihan berbasis praktik dalam mendukung penguatan kompetensi digital guru. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi mitra sekolah, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pemberdayaan masyarakat di bidang pendidikan, khususnya dalam mendorong integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif bagi guru di SMPN 3 Jawai telah berhasil mencapai tujuan utama kegiatan, yaitu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui pendekatan pelatihan partisipatif yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi penggunaan aplikasi, serta praktik langsung, para peserta memperoleh pengalaman belajar yang memungkinkan mereka memahami dan menggunakan fitur-fitur Canva dalam merancang media pembelajaran

visual yang lebih menarik dan komunikatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis desain grafis, sekaligus tumbuhnya kesadaran mengenai pentingnya integrasi teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Dari sisi praktis, kegiatan ini memberikan manfaat langsung bagi mitra sekolah berupa peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Sementara itu, dari sisi akademik, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan praktik pengabdian kepada masyarakat di bidang pendidikan, khususnya dalam mendorong penerapan teknologi desain digital sebagai bagian dari inovasi pembelajaran di sekolah.

Sebagai tindak lanjut, diperlukan upaya keberlanjutan program melalui kegiatan pendampingan lanjutan maupun pelatihan tingkat lanjut yang dapat memperdalam keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Selain itu, kegiatan serupa juga berpotensi untuk direplikasi di sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Penguatan kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, serta komunitas pendidikan diharapkan dapat mendorong terciptanya ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan dampak jangka pendek berupa peningkatan keterampilan guru, tetapi juga membuka peluang bagi pengembangan program pemberdayaan pendidikan yang berkelanjutan di masa mendatang.

Daftar Pustaka

Asnawati, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Edukasi*.

Dharomesz, V. Y. (2024). Canva Training: Digital Skill Development for Educators. *Sabangka Abdimas*.

Hapsari, S. (2024). Kemampuan Digital Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Video Pembelajaran Berbasis Canva. *Jurnal Bakti Masyarakat*.

Ilahiyah, M. E., Retnan, E. D., Laily, N., & Damayanti, K. (2022). University's Role as Social Responbility (Csr). *Journal of Economics*, *Finance And Management Studies*, *05*(08). https://doi.org/10.47191/jefms/v5-i8-27

Kobylarek, A. (2019). Social responsibility of science. *Journal of Education Culture and Society*, *10*(2), 5–11. https://doi.org/10.15503/jecs20192.5.11

Marpaung, J., Tiara Putri Sayani, M Akmal Suhardi, Ramzy Ikram, Nazmma Ainina Berutu, & Annisa Fadilah. (2024). Optimalisasi Pema Mahasiswa Bersama Dosen dalam Rangka Meningkatkan Tri Dharma Perguruan Tinggi. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan Dan Agama Islam*, *23*(2), 941–949. https://doi.org/10.47467/mk.v23i2.1545

McNiff, J. (2017). *Action Research for Professional Development*. Routledge.

Nurdin Nurdin. (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat: Dalam Konsep Dan Implementasi. *Faedah : Jurnal Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *1*(3), 01–15. https://doi.org/10.59024/faedah.v1i3.211

Pratama, R. Y. (2025). Utilizing Canva as an Innovative Solution in Developing Digital Teaching Media in Schools. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

Purnama, N. D., Miranda, D., & Amalia, A. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pengembangan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *Chatra: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(3), 114–121.

Rumambi, F. J. (2024). Sinergi Perguruan Tinggi dengan Tentara Nasional Indonesia: Program Community Development Training. *Jurnal Syntax Admiration*, *5*(1), 98–106. https://doi.org/10.46799/jsa.v5i1.980

Safitri, N. (2025). Evaluating the Effectiveness of Canva Training Workshops for Teachers. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovatif*.

Sasson, I. (2019). Building a sustainable university–community partnership: case study in science education. *Studies in Higher Education*, *44*(12), 2318–2332. https://doi.org/10.1080/03075079.2018.1496410

Stringer, E. T. (2014). *Action Research in Education*. Pearson.

Syahrir, A. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Wekke, I. S. (2022). *Metode Pengabdian Masyarakat: Dari Rancangan ke Publikasi*. Penerbit Adab.