

Pendampingan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva

Pixyoriza¹, Erni Mariana², Sulis Anjarwati³, Uswatun Khasanah⁴

Program Studi Pendidikan Vokasional Teknologi Otomotif

Universitas Nahdlatul Ulama Lampung

e-mail: pixyoriza16@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Namun, pemanfaatan teknologi digital oleh guru masih menghadapi berbagai kendala, terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Kegiatan dilaksanakan di Desa Tanjung Qencono dengan melibatkan 15 guru yang tergabung dalam *educators community*. Metode yang digunakan meliputi pelatihan partisipatif dan pendampingan langsung melalui tahapan analisis kebutuhan, persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan menggunakan angket respons peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memahami konsep media pembelajaran interaktif, mampu mengoperasikan fitur-fitur Canva secara mandiri. Selain itu, keterampilan desain media dan kreativitas guru juga mengalami peningkatan, disertai tingkat kepuasan peserta yang sangat baik. Dengan demikian, kegiatan pendampingan ini efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru dan mendorong pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

Kata Kunci: *Canva, Media Pembelajaran Interaktif, Teknologi Digital.*

Abstract

The development of digital technology requires teachers to be competent in developing interactive, innovative learning media that meet the needs of 21st-century learning. However, teachers' use of digital technology still faces various obstacles, particularly in creating engaging learning media. This community service activity aims to improve teachers' competency in developing interactive learning media based on Canva. The activity was carried out in Tanjung Qencono Village and involved 15 teachers from the *educators community*. The methods used included participatory training and direct mentoring through the stages of needs analysis, preparation, training, mentoring, and evaluation. Evaluation was conducted using a participant response questionnaire. The results of the activity showed that most participants understood the concept of interactive learning media and were able to operate Canva's features independently. Furthermore, teachers' media design skills and creativity also improved, accompanied by a very high level of participant satisfaction. Thus, this mentoring activity was effective in improving teachers' digital competency and encouraging the development of more creative, interactive, and relevant learning media to meet learning needs.

Kata Kunci: *Canva, Interactive Learning Media, Digital Technology.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru dituntut tidak hanya mampu menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penguasaan kompetensi digital bagi guru menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan dalam mendukung transformasi pendidikan saat ini (Rahayuningsih & Muhtar, 2022).

Penerapan pembelajaran berbasis teknologi memungkinkan guru menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media pembelajaran interaktif dapat membantu peserta didik memahami konsep secara lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung (Asyamsi et al., 2025). Namun demikian, hasil berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih banyak guru yang mengalami kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri karena keterbatasan keterampilan teknologi, waktu, maupun akses terhadap pelatihan yang relevan (Amellia & Nukman, 2025).

Salah satu platform yang saat ini banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai fitur, template, animasi, video, dan elemen interaktif yang dapat dimanfaatkan guru untuk membuat bahan ajar maupun media pembelajaran secara mudah dan menarik. Keunggulan Canva terletak pada kemudahannya sehingga dapat digunakan oleh guru dengan berbagai tingkat kemampuan teknologi (Dwicahyani et al., 2024). Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai fitur pendidikan yang mendukung proses pembelajaran kreatif dan inovatif di sekolah (Putra et al., 2023).

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran telah terbukti mampu meningkatkan kualitas media yang digunakan guru. Media pembelajaran yang dibuat menggunakan Canva dapat memadukan unsur teks, gambar, audio, video, dan animasi sehingga menghasilkan tampilan yang lebih menarik dibandingkan media konvensional. Penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran (Ruszayanthi et al., 2024). Selain itu, media berbasis Canva juga dapat digunakan dalam pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring sehingga memiliki fleksibilitas yang tinggi (Junaedi, 2021).

Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru masih memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana dan kurang

interaktif. Banyak guru yang masih mengandalkan buku teks, lembar kerja, atau presentasi konvensional tanpa memanfaatkan fitur-fitur digital yang tersedia. Kondisi ini menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya partisipasi peserta didik selama kegiatan belajar mengajar berlangsung (Ruszayanthi et al., 2024). Selain itu, beberapa guru juga mengaku belum pernah mendapatkan pelatihan khusus mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva sehingga kemampuan yang dimiliki masih terbatas (Winayah et al., 2022).

Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya upaya peningkatan kompetensi guru melalui kegiatan pendampingan yang terstruktur dan berkelanjutan. Pendampingan merupakan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan keterampilan guru karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar secara langsung melalui praktik, diskusi, dan bimbingan intensif. Melalui kegiatan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran (Raibowo et al., 2024).

Program pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva juga sejalan dengan kebijakan transformasi digital pendidikan yang dicanangkan pemerintah. Guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran guna mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan kreativitas, inovasi, dan pembelajaran berpusat pada peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, 2023). Oleh karena itu, penguatan kompetensi guru dalam pemanfaatan platform digital menjadi salah satu langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah (Kusmaryani et al., 2022).

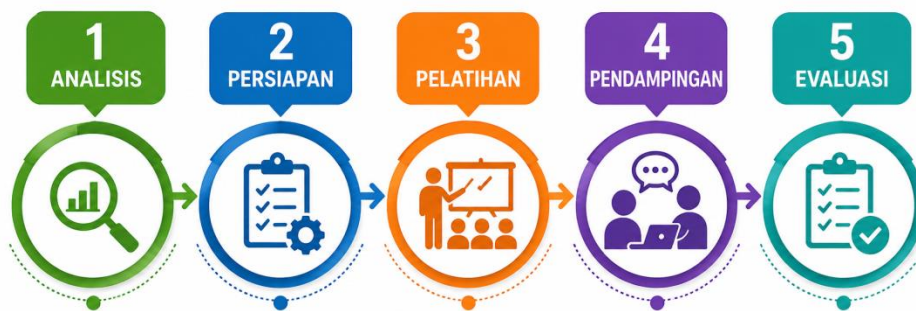
Selain meningkatkan kompetensi profesional guru, penggunaan Canva juga dapat mendorong terciptanya budaya inovasi dalam lingkungan sekolah. Guru yang memiliki kemampuan membuat media pembelajaran interaktif akan lebih mudah mengembangkan berbagai inovasi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik. Inovasi tersebut pada akhirnya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal (Warella & Jaya, 2024).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat kebutuhan yang cukup besar terkait peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva perlu dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital guru, mendorong inovasi pembelajaran, serta mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan selama 2 hari 9-10 Mei 2026 adapun tempat pengabdian dilakukan di Aula Yayasan pendidikan King Sae Qencana terintegrasi guru dari berbagai jenjang pendidikan, yaitu Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tergabung dalam tanjung qencono educators community. Jumlah peserta yang terlibat sebanyak 15 orang guru yang terdiri atas guru SD, SMP, dan SMA. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri atas empat dosen Universitas Nahdlatul Ulama Lampung dengan fokus pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan partisipatif dan pendampingan langsung (*direct mentoring*). Metode tersebut dipilih karena mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif melalui kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan bimbingan secara intensif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui empat tahapan, yaitu tahap analisis, persiapan, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu mendorong kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik, meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, serta mendukung implementasi Kurikulum Nasional melalui pemanfaatan teknologi digital secara efektif dan berkelanjutan. Dengan demikian, guru dapat menghasilkan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik pada berbagai jenjang pendidikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berlangsung dengan lancar dan mendapatkan antusiasme yang tinggi dari seluruh peserta. Selama pelaksanaan kegiatan, peserta mengikuti rangkaian pelatihan, praktik, dan pendampingan dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran dan jenjang pendidikan masing-masing.



Gambar 2. Dokumentasi pelatihan dan pemdampingan kegiatan

Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui observasi, penilaian produk, dan angket respon peserta, diperoleh hasil yang menunjukkan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Pada aspek pemahaman materi dan konsep media pembelajaran interaktif, sebanyak 93% peserta telah memahami konsep dasar media pembelajaran interaktif serta mampu mengidentifikasi manfaat penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran. Hasil ini menunjukkan bahwa materi yang diberikan dapat diterima dengan baik oleh peserta.

Pada aspek kemampuan menggunakan Canva, sebesar 80% peserta mampu mengoperasikan berbagai fitur Canva secara mandiri, seperti penggunaan template, penyisipan gambar, video, animasi, serta pembuatan tautan interaktif. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang diberikan berhasil meningkatkan keterampilan digital guru dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Selanjutnya, pada aspek produk media pembelajaran, sebanyak 80% peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar digital, presentasi interaktif, kuis pembelajaran, dan media visual yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik pada masing-masing jenjang pendidikan.

Pada aspek keterampilan desain dan kreativitas, diperoleh persentase sebesar 80%. Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengatur tata letak, memilih kombinasi warna, memanfaatkan elemen visual, serta menyusun konten pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat membantu guru mengembangkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran.

Sementara itu, tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan mencapai 93%. Peserta menyatakan bahwa materi yang diberikan relevan dengan kebutuhan mereka, mudah dipahami, dan dapat langsung diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta berharap kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih mendalam mengenai pengembangan media pembelajaran digital. Berikut hasil persentase pretest dan posttest kegiatan pengabdian.

Secara keseluruhan, rata-rata capaian keberhasilan kegiatan mencapai 88%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Nilai rata-rata peserta meningkat dari 50% pada pretest menjadi 88% pada posttest, yang menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta. Hasil ini sejalan dengan pendapat bahwa pelatihan yang menekankan pembelajaran aktif mampu meningkatkan kompetensi profesional guru (Nahdi et al., 2020).

Peningkatan kompetensi terlihat pada aspek pemahaman konsep media pembelajaran interaktif (93%), kemampuan menggunakan Canva (80%), kemampuan menghasilkan media pembelajaran (80%), serta kreativitas dalam mendesain media (80%). Capaian tersebut menunjukkan bahwa Canva mampu membantu guru menghasilkan media yang lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 (Arnanto et al., 2025).

Selain itu, tingkat kepuasan peserta yang mencapai 93% menunjukkan bahwa materi, metode penyampaian, dan pendampingan telah sesuai dengan kebutuhan guru. Pendampingan yang dilakukan secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk belajar melalui praktik sehingga lebih mudah menguasai penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa pelatihan yang berorientasi pada praktik mampu meningkatkan perubahan kompetensi dan implementasi pembelajaran di kelas (Hamid et al., 2025).

Keberhasilan kegiatan ini juga terlihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.



Gambar 3. Dokumentasi akhir kegiatan

Dengan demikian, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi profesional guru, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa model pelatihan dan pendampingan

dapat menjadi salah satu alternatif strategi pengembangan kompetensi guru yang efektif dan berkelanjutan.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pendampingan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva telah berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital. Melalui pelatihan, praktik, dan pendampingan secara langsung, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pemanfaatan Canva serta mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peningkatan keterampilan guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, menyusun materi pembelajaran yang menarik, serta mengembangkan kreativitas dalam mendesain media pembelajaran.

Secara keseluruhan, model pelatihan dan pendampingan yang diterapkan terbukti efektif sebagai upaya pengembangan kompetensi profesional guru dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, kegiatan serupa perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas agar kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran dapat terus berkembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Amellia, M., & Nukman, M. (2025). Analisis Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 179–190. <https://doi.org/512>
- Arnanto, G. C., Wahrini, R., Hasbi, H., Soiswaty, D. P. D., & Sunaryathy Samad, P. I. (2025). Penguatan Literasi Teknologi Guru melalui Penerapan Canva untuk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. *JP: Jurnal Pengabdian*, 3(2), 330–335.
- Asyamsi, R., Fauzi, A., & Tirtayasa, S. A. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Warga Belajar. *Jurnal Niara*, 17(3), 239–246.
- Dwicahtyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/um084v2i22024p218-225>
- 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. *JHP2M: Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 107–117.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 07(02), 80–89.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan T. (2023). *Panduan pembelajaran*

dan asesmen: Pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah.

- Kusmaryani, W., Vega, N., Fitriawati, F., & Ulfaika, R. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menggunakan Platform Pembelajaran Digital Melalui Pelatihan Online Teknologi Pendidikan. *JPKM:Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28(1), 62–70.
- Nahdi, D. S., Rasyid, A., & Cahyaningsih, U. (2020). Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *BERNAS : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 76–81.
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535.
- Rahayuningsih, Y. S., & Muhtar, T. (2022). Pedagogik Digital Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kompetensi Guru Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6960–6966.
- Raibowo, S., Ilahi, B. R., Wijanarko, A., & Hiasa, F. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva, Figma, Wordwall di Era Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 4(2), 286–294.
- Ruszayanthi, D., Herlinawati, A., Rahmawati, D., & Warman, W. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Penajam Paser Utara. *Jurnal Ilmu Manajemen Dan Pendidikan*, 4(2), 117–122.
- Warella, J. C., & Jaya, G. W. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Aplikasi Canva pada Guru SD. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 7(204), 582–592. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i3.21146>
- Winayah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Gru dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(1), 3703–3712.