

PELATIHAN EFISIENSI PENGGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN LITERASI GURU DI KABUPATEN MAROS

Ahmad Zaki¹, Sutamrin², Norma Nasir^{3*}, Ayu Rahayu⁴, Andi Eka Kartika⁵

^{1,2,3*,4}Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

⁵Jurusan Kimia, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

ahmad.zaki@unm.ac.id

tamrin.mm@unm.ac.id

norma.nasir@unm.ac.id

ayu.rahayu@unm.ac.id

andi.eka.kartika@unm.ac.id

Abstract

The advancement of digital technology requires teachers to possess strong digital literacy skills to create learning experiences that are creative, efficient, and aligned with the needs of 21st-century students. However, many teachers in regional areas still face challenges in utilizing technology due to limited infrastructure and a lack of technical knowledge. This program was conducted to help teachers improve their skills in developing engaging and time-efficient digital learning media through training on the efficient use of Canva, aiming to strengthen teachers' digital literacy and support the transformation of classroom learning. The training was implemented in four stages: needs analysis, face-to-face training, post-training mentoring, and evaluation. The needs analysis was carried out through an online survey to assess teachers' initial digital skills. The face-to-face training was conducted for one full day at the SMPN 1 Maros auditorium and involved 15 teachers (11 mathematics teachers and 4 from other subjects). Using a hands-on approach, the training focused on introducing Canva's features, strategies for utilizing templates, visual design principles, and integrating the media into online learning platforms. Post-training mentoring was conducted over two weeks via an online group and consultation sessions with facilitators. The results showed that all participants successfully created at least one digital learning product that was more visually appealing and efficient, and these products received positive responses from students. This program demonstrates that short, hands-on training combined with online mentoring is effective in enhancing teachers' digital literacy and fostering their active participation in developing creative digital learning materials.

Keywords: Training, Canva, Digital Learning Media, Literacy

Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk memiliki literasi digital yang baik agar mampu menciptakan pembelajaran yang kreatif, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Namun, banyak guru di daerah masih menghadapi kendala dalam memanfaatkan teknologi karena keterbatasan infrastruktur dan kurangnya pengetahuan teknis. Kegiatan ini dilaksanakan untuk membantu guru meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran digital yang menarik dan hemat waktu melalui pelatihan efisiensi penggunaan Canva, dengan tujuan memperkuat literasi digital guru sekaligus mendukung transformasi pembelajaran di kelas. Pelatihan dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu analisis kebutuhan, pelatihan tatap muka, pendampingan pasca pelatihan, dan evaluasi. Analisis kebutuhan dilakukan dengan survei daring untuk memetakan kemampuan awal guru. Pelatihan tatap muka berlangsung satu hari di Aula SMPN 1 Maros, diikuti 15 guru (11 guru matematika dan 4 guru dari mata pelajaran lain) menggunakan metode praktik langsung yang fokus pada pengenalan fitur Canva, strategi pemanfaatan template, prinsip desain visual, dan integrasi media ke platform pembelajaran daring. Pendampingan dilakukan dua minggu melalui grup daring dan konsultasi dengan fasilitator. Hasil kegiatan menunjukkan semua peserta berhasil membuat minimal satu media pembelajaran digital yang dinilai lebih menarik dan efisien, serta mendapat respon positif dari siswa. Program ini membuktikan bahwa pelatihan singkat dengan praktik langsung dan pendampingan daring

*Correspondent Author: norma.nasir@unm.ac.id

efektif meningkatkan literasi digital guru dan mendorong keterlibatan aktif dalam pembelajaran digital yang kreatif.

Kata Kunci: Pelatihan, Canva, Media Pembelajaran Digital, Literasi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Transformasi digital menuntut guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran yang kreatif, adaptif, dan mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Kompetensi literasi digital guru menjadi salah satu faktor kunci untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan tuntutan abad ke-21. Literasi digital guru tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan untuk menciptakan, mengelola, dan memanfaatkan konten digital yang berkualitas untuk mendukung proses belajar mengajar. Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi tantangan dalam mengintegrasikan teknologi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

Kabupaten Maros, salah satu daerah penyangga Kota Makassar di Provinsi Sulawesi Selatan, memiliki peran strategis dalam pengembangan sumber daya manusia di wilayah Sulawesi Selatan. Kabupaten ini memiliki 14 kecamatan dengan jumlah guru sekolah dasar dan menengah yang cukup besar, namun kemampuan literasi digital di kalangan guru masih sangat beragam. Berdasarkan laporan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan (GTK) Kemdikbudristek tahun 2023, secara nasional hanya sekitar 40% guru yang dinilai siap dan percaya diri memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran, sementara selebihnya masih memerlukan pendampingan intensif. Kondisi ini tidak jauh berbeda dengan guru-guru di Kabupaten Maros, khususnya di wilayah perdesaan yang menghadapi keterbatasan infrastruktur dan akses internet yang stabil. Tantangan ini menjadi penghambat tercapainya proses pembelajaran yang efisien dan inovatif di kelas.

Hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim pengabdian menunjukkan bahwa sebagian besar guru di Kabupaten Maros masih mengandalkan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis, buku cetak, atau slide presentasi sederhana berbasis PowerPoint. Sementara itu, pemanfaatan aplikasi desain digital yang mudah diakses, seperti Canva, belum banyak digunakan secara maksimal. Aplikasi Canva memiliki keunggulan berupa ketersediaan berbagai template siap pakai, fitur kolaborasi daring, serta kemudahan integrasi dengan platform pembelajaran lain. Namun keterbatasan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi ini menyebabkan potensi Canva sebagai alat bantu pembelajaran digital belum dimanfaatkan secara optimal.

Selain keterbatasan teknis, masalah lain yang dihadapi guru adalah efisiensi waktu. Banyak guru mengaku membutuhkan waktu lama untuk menyiapkan media pembelajaran yang menarik secara visual karena harus memulai desain dari awal atau mencari materi visual yang sesuai. Hal ini berdampak pada beban kerja guru yang semakin berat dan mengurangi waktu untuk persiapan pedagogis lainnya. Masalah efisiensi ini menjadi semakin krusial mengingat guru tidak hanya dituntut mengajar, tetapi juga melaksanakan tugas administratif, melakukan penilaian pembelajaran, dan mengikuti program pengembangan diri. Dengan demikian, diperlukan sebuah solusi yang dapat membantu guru meningkatkan produktivitas sekaligus kualitas media pembelajaran.

Kondisi ini juga diperkuat oleh hasil beberapa penelitian terdahulu. Studi yang dilakukan oleh (Sari et al., 2025) menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar di Sulawesi Selatan masih menghadapi kesulitan dalam memilih dan memanfaatkan platform digital yang sesuai untuk pembelajaran tematik. Sementara itu, riset yang dilakukan oleh (Setyansah et al., 2022) menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran visual berbasis aplikasi daring dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar hingga 35% dibandingkan metode konvensional. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian oleh (Ardana et al., 2025; Sari et al., 2025) yang menegaskan bahwa pemanfaatan Canva membantu guru menyusun bahan ajar digital lebih cepat hingga 50% dan menghasilkan tampilan yang lebih menarik dan komunikatif.

Program pengabdian yang dirancang dalam kegiatan ini muncul sebagai respons terhadap kondisi dan kebutuhan tersebut. Fokus utama program adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru di Kabupaten Maros untuk meningkatkan efisiensi penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran digital. Pelatihan ini ditujukan agar guru tidak hanya menguasai fitur dasar Canva, tetapi juga memahami strategi penggunaan template, teknik desain visual yang efektif, serta cara mengintegrasikan media hasil desain ke platform pembelajaran daring seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS) sekolah. Selain itu, program ini juga menyediakan sesi pendampingan agar guru dapat mempraktikkan hasil pelatihan dalam konteks pembelajaran sehari-hari.

Program kerja yang direncanakan dimulai dengan analisis kebutuhan melalui survei awal kepada guru peserta pelatihan untuk mengetahui tingkat literasi digital, pengalaman menggunakan aplikasi desain, dan tantangan yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran. Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan intensif yang bersifat praktik langsung (*hands-on training*) sehingga peserta dapat menghasilkan produk media pembelajaran selama sesi berlangsung. Program dilanjutkan dengan pendampingan pasca pelatihan berupa sesi *coaching* dan *mentoring* untuk mendukung guru menerapkan Canva dalam proses belajar mengajar di kelas. Dalam tahap ini juga dilakukan evaluasi penggunaan media hasil pelatihan melalui observasi kelas dan pengumpulan umpan balik dari siswa.

Kehandalan penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran digital didukung oleh berbagai hasil penelitian. Penelitian oleh (Bt Samsuddin et al., 2025) membuktikan bahwa penggunaan Canva sebagai media presentasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bacaan dan menumbuhkan minat belajar. Penelitian lain oleh (Bt Samsuddin et al., 2025; Tahir et al., 2024) dalam mata pelajaran matematika menemukan bahwa media berbasis Canva meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan karena tampilannya lebih menarik dan mudah dipahami. Sementara itu, studi pengembangan media interaktif berbasis Canva oleh (Kusumawati et al., 2025) menyimpulkan bahwa media yang dihasilkan memiliki tingkat kelayakan sangat tinggi dengan skor validasi lebih dari 85 % dan mendapat respon positif dari peserta didik.

Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mempermudah guru dalam proses desain, tetapi juga memiliki dampak positif terhadap keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Hal ini relevan dengan konsep pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pembelajaran kolaboratif, kreatif, komunikatif, dan kritis. Dengan kemampuan menghadirkan materi yang lebih visual, interaktif, dan mudah disesuaikan dengan konteks mata pelajaran, Canva menjadi pilihan tepat bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik.

Kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu menjawab dua persoalan utama guru di Kabupaten Maros, yaitu rendahnya literasi digital praktis dan rendahnya efisiensi dalam pembuatan media pembelajaran. Pelatihan efisiensi penggunaan Canva tidak hanya mengajarkan guru cara membuat desain, tetapi juga memberikan strategi praktis dalam memanfaatkan template dan elemen grafis sehingga pembuatan media dapat dilakukan dengan cepat tanpa mengurangi kualitas tampilan. Selain itu, kegiatan ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan guru dalam memadukan media digital dengan materi ajar agar sesuai dengan kurikulum merdeka belajar yang saat ini sedang diterapkan di sekolah.

Adapun tujuan utama dari kegiatan ini adalah meningkatkan kompetensi literasi digital guru, khususnya dalam pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital yang efisien dan efektif. Tujuan khusus kegiatan ini antara lain: (1) membekali guru dengan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, (2) meningkatkan efisiensi waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran digital, (3) memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran di kelas, dan (4) mengukur dampak pelatihan terhadap peningkatan kualitas media pembelajaran dan respon siswa.

Manfaat yang diharapkan dari kegiatan pengabdian ini bersifat multidimensional. Bagi guru, pelatihan ini akan membantu meningkatkan keterampilan digital, menghemat waktu, dan

memperkaya metode penyampaian materi. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran berbasis Canva akan memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Bagi sekolah, program ini akan mendukung upaya transformasi digital dan meningkatkan reputasi sekolah sebagai lembaga pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi. Bagi masyarakat dan pemangku kebijakan pendidikan daerah, kegiatan ini menjadi model pengembangan kapasitas guru yang dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain di Kabupaten Maros maupun di daerah lain dengan kondisi serupa.

Selain memberikan manfaat praktis, kegiatan ini juga memiliki kontribusi teoritis bagi dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan pendekatan penguatan literasi digital guru melalui pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan berkelanjutan. Pengalaman yang diperoleh dari kegiatan ini dapat menjadi referensi dalam merancang kebijakan dan program pelatihan guru di masa depan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas dengan waktu yang lebih efisien, meningkatkan kompetensi literasi digital mereka, serta memperkuat upaya pemerintah daerah dalam mewujudkan Maros sebagai kabupaten literasi digital. Kegiatan ini tidak hanya menjadi solusi terhadap keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi, tetapi juga sebagai wujud nyata kontribusi perguruan tinggi dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di daerah.

Metode Pelaksanaan

Metode pengabdian dirancang secara partisipatif dengan fokus pada pelatihan singkat 1 hari tatap muka yang dipadukan dengan pendampingan daring pasca pelatihan. Model ini memastikan guru memperoleh keterampilan praktis meskipun dengan waktu tatap muka yang terbatas.

1. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di SMPN 1 Maros, yang dipilih sebagai lokasi pusat bagi peserta dari MGMP Matematika Kabupaten Maros. Pelatihan tatap muka berlangsung 1 hari penuh (8 jam), dilanjutkan dengan pendampingan daring selama 2 minggu untuk memastikan penerapan di kelas.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian SMPN 1 Maros

2. Sasaran/Mitra Pengabdian

Peserta kegiatan ini adalah guru-guru anggota Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Matematika Kabupaten Maros yang menjadi kelompok sasaran utama karena mereka memiliki peran strategis dalam pengembangan pembelajaran matematika berbasis teknologi di tingkat SMP/MTs dan SMA/MA. Selain itu, kegiatan ini juga melibatkan perwakilan guru mata pelajaran lain yang telah menunjukkan komitmen atau ketertarikan untuk mengembangkan media pembelajaran digital di sekolah masing-masing.

Penentuan peserta dilakukan melalui koordinasi resmi dengan pengurus MGMP Matematika Kabupaten Maros dan Dinas Pendidikan Kabupaten Maros untuk memastikan keterlibatan guru-

guru yang relevan dengan tujuan program. Jumlah peserta ditetapkan berdasarkan kapasitas ruang pelatihan dan ketersediaan sarana pendukung teknologi. Kriteria prioritas peserta ditetapkan untuk memastikan program tepat sasaran, yaitu:

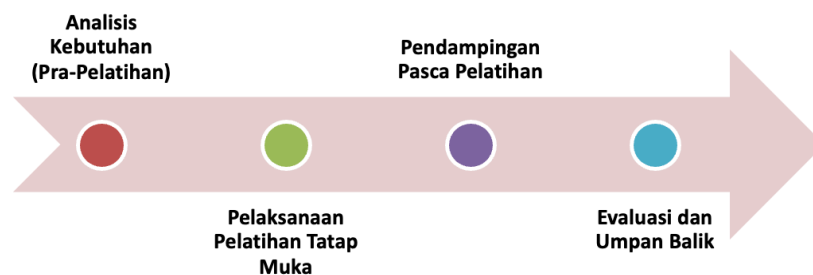
- Guru yang memiliki keterbatasan literasi digital, terutama yang belum familiar dengan pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk mendukung proses pembelajaran.
- Guru yang belum pernah mengikuti pelatihan serupa atau belum mengintegrasikan media digital ke dalam perangkat ajar mereka.
- Guru yang aktif mengajar di kelas dengan kebutuhan media visual yang tinggi, seperti matematika dan sains, agar pelatihan segera dapat diaplikasikan.
- Guru yang bermotivasi mengikuti inovasi pembelajaran digital dan bersedia berbagi praktik baik dengan rekan sejawat di sekolah atau MGMP masing-masing.

Melalui mekanisme seleksi ini, diharapkan peserta yang terpilih adalah guru-guru yang benar-benar membutuhkan peningkatan kompetensi literasi digital sekaligus memiliki peluang besar untuk mengimplementasikan hasil pelatihan di lingkungan sekolah. Mitra kegiatan dalam program ini adalah:

- MGMP Matematika Kabupaten Maros, yang berperan sebagai penghubung dengan guru-guru anggota dan membantu koordinasi teknis peserta.
- Dinas Pendidikan Kabupaten Maros, yang memberikan dukungan kebijakan, rekomendasi peserta lintas mata pelajaran, serta memfasilitasi kelancaran pelaksanaan kegiatan di tingkat daerah.

Pendekatan kolaboratif dengan kedua mitra ini memastikan kegiatan tidak hanya bersifat pelatihan jangka pendek, tetapi juga mendukung pengembangan kapasitas guru secara berkelanjutan melalui jaringan MGMP dan dukungan kebijakan daerah.

3. Metode Pengabdian



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahap analisis kebutuhan pra-pelatihan yang dilakukan melalui survei daring untuk memetakan tingkat literasi digital guru, pengalaman mereka dalam menggunakan Canva, serta tantangan yang dihadapi dalam pembuatan media pembelajaran digital. Hasil survei ini menjadi dasar dalam merancang dan menyesuaikan materi pelatihan agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan peserta sehingga kegiatan dapat berjalan lebih efektif dan tepat sasaran.

Tahap berikutnya adalah pelatihan tatap muka yang difokuskan pada pengenalan dasar penggunaan Canva. Sesi pelatihan mencakup penjelasan fitur utama Canva, strategi memanfaatkan template agar pembuatan media menjadi lebih cepat dan efisien, serta prinsip desain visual yang baik untuk mendukung pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Peserta juga dilatih cara mengintegrasikan media yang dihasilkan ke platform pembelajaran daring seperti Google

Classroom dan Learning Management System sekolah. Pelatihan ini dilaksanakan dengan pendekatan *hands-on training* sehingga setiap peserta berkesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan minimal satu produk media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, seperti poster konsep, infografik, atau slide presentasi interaktif. Untuk memastikan keberlanjutan dampak pelatihan, dilakukan pendampingan pasca pelatihan selama dua minggu melalui grup WhatsApp dan sesi konsultasi daring bersama fasilitator. Pendampingan ini bertujuan mendukung guru dalam menyempurnakan media yang telah dibuat, berbagi pengalaman dan praktik baik antar guru, serta membantu mengatasi kendala teknis yang muncul ketika mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap terakhir adalah evaluasi dan umpan balik yang dilaksanakan untuk menilai efektivitas program. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner kepuasan peserta, observasi langsung terhadap penerapan media di kelas, dan pengumpulan umpan balik dari guru maupun siswa mengenai efektivitas media hasil pelatihan. Data yang diperoleh dari tahap ini digunakan untuk mengukur keberhasilan kegiatan secara keseluruhan serta merumuskan rekomendasi pengembangan program pelatihan di masa mendatang agar lebih tepat guna dan berdampak lebih luas.

4. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini diukur melalui sejumlah indikator kuantitatif dan kualitatif. Pertama, tingkat kehadiran peserta menjadi indikator penting untuk menilai antusiasme dan komitmen guru terhadap pelatihan. Target yang ditetapkan adalah sekurang-kurangnya 90% peserta hadir penuh selama satu hari pelatihan tatap muka, sehingga seluruh materi dan praktik dapat diikuti secara utuh. Kedua, keberhasilan juga diukur melalui peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva yang dinilai melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test. Pelatihan dianggap efektif apabila rata-rata skor post-test peserta mengalami peningkatan minimal 30% dibandingkan skor pre-test, yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknis. Ketiga, setiap guru peserta diharapkan mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran digital yang siap digunakan di kelas. Produk ini menjadi bukti nyata bahwa pelatihan berbasis praktik langsung mampu menghasilkan output yang aplikatif. Keempat, tingkat partisipasi guru dalam pendampingan daring juga menjadi tolok ukur keberhasilan program. Kegiatan ini dinyatakan berhasil apabila minimal 80% peserta aktif berinteraksi di forum pendampingan, baik dengan mengunggah hasil desain maupun berbagi pengalaman penerapan media di kelas. Selain itu, indikator keberhasilan lainnya dilihat dari peningkatan efisiensi waktu guru dalam menyiapkan media pembelajaran. Pencapaian dianggap optimal apabila sedikitnya 70% peserta melaporkan bahwa proses pembuatan media menjadi lebih cepat dan efisien dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Terakhir, tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan diukur melalui kuesioner yang mencakup aspek materi, metode, dan hasil pelatihan. Program dinilai berhasil apabila minimal 80% peserta menyatakan puas terhadap pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan.

Hasil dan Pembahasan

1. Analisis Kebutuhan (Pra-Pelatihan)

Tahap analisis kebutuhan dilakukan dengan survei daring yang disebarakan melalui tautan Google Form kepada calon peserta pelatihan. Survei ini diikuti oleh 35 guru, terdiri atas 27 guru anggota MGMP Matematika Kabupaten Maros dan 8 guru dari mata pelajaran lain (IPA, IPS, dan Bahasa Indonesia). Hasil survei menunjukkan bahwa 63% guru belum pernah menggunakan Canva untuk pembuatan media pembelajaran digital, sedangkan 37% lainnya pernah memanfaatkannya secara terbatas hanya untuk membuat poster sederhana dan belum pernah mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran di kelas. Dari sisi literasi digital, sekitar 58% guru mengaku masih kesulitan mengakses dan memanfaatkan platform daring untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, terutama karena keterbatasan infrastruktur internet di beberapa sekolah di wilayah perdesaan. Selain itu, 74% guru menyatakan mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang menarik secara visual serta mengeluhkan lamanya waktu yang dibutuhkan untuk mendesain slide atau poster dari awal. Temuan-temuan ini menjadi dasar penyesuaian materi

pelatihan agar fokus pada pemanfaatan template Canva, prinsip desain visual yang sederhana namun komunikatif, serta strategi penghematan waktu dalam proses pembuatan media pembelajaran.

Sebagai bagian dari persiapan pelatihan tatap muka, tim pengabdian juga melakukan survei lokasi pelatihan di SMPN 1 Maros. Survei ini mencakup pengecekan aula utama dan beberapa ruang kelas yang akan digunakan selama kegiatan. Aula sekolah dipilih sebagai ruang utama pelatihan karena memiliki kapasitas yang memadai untuk menampung seluruh peserta, dilengkapi proyektor, layar presentasi, dan sistem audio yang menunjang penyampaian materi. Sementara itu, salah satu ruang kelas di dekat aula disiapkan sebagai ruang cadangan untuk kegiatan seperti sesi konsultasi individu, diskusi kelompok kecil, atau latihan praktik tambahan.

Hasil survei lokasi memastikan bahwa pelatihan tatap muka dapat dilaksanakan dengan lancar karena tersedia fasilitas pendukung yang memadai, seperti akses listrik yang stabil, meja dan kursi yang nyaman untuk praktik laptop, proyektor berfungsi baik, serta jaringan internet sekolah yang memadai untuk mengakses Canva secara daring. Berdasarkan survei tersebut, dipilih 15 guru sebagai peserta utama pelatihan yang dianggap paling membutuhkan peningkatan literasi digital dan keterampilan desain media pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pelatihan Tatap Muka

Pelatihan tatap muka dilaksanakan di Aula SMPN 1 Maros selama 1 hari penuh (8 jam) dengan jumlah peserta hadir 15 guru (100% kehadiran) yang telah terpilih melalui survei pra-pelatihan. Peserta terdiri atas 11 guru anggota MGMP Matematika Kabupaten Maros dan 4 guru dari mata pelajaran lain yang membutuhkan peningkatan keterampilan dalam membuat media pembelajaran digital berbasis Canva. Kegiatan diawali dengan registrasi peserta dan sambutan pembukaan oleh pihak sekolah serta ketua tim pengabdian yang menyampaikan tujuan dan manfaat pelatihan. Seluruh materi pelatihan disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan agar relevan dengan keterampilan yang paling dibutuhkan guru di lapangan.



Gambar 3. Registrasi Peserta Sebelum Mengikuti Pelatihan

Pelatihan ini dirancang menjadi lima sesi utama yang disusun secara berurutan untuk memastikan peserta memperoleh pemahaman konsep, keterampilan teknis, hingga mampu menghasilkan produk media pembelajaran digital secara mandiri.

Sesi pertama diawali dengan pengenalan dasar Canva, di mana peserta diperkenalkan pada antarmuka platform, cara membuat akun, serta mengatur halaman kerja sesuai kebutuhan. Pada tahap ini, peserta juga diajarkan fungsi-fungsi dasar seperti menambahkan teks, gambar, ikon, grafik, hingga memanfaatkan fitur kolaborasi daring yang memungkinkan guru bekerja bersama rekan sejawat secara real time. Sesi kedua berfokus pada strategi pemanfaatan template Canva. Peserta dilatih untuk memilih template yang sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang mereka ajarkan, kemudian menyesuaikan warna, jenis huruf (font), dan mengganti elemen grafis agar lebih efisien dan hemat waktu. Materi ini dinilai penting karena dapat membantu guru mengurangi beban kerja saat menyiapkan media pembelajaran.



Gambar 4. Sesi Penyajian Materi Pengenalan Dasar Canva

Selanjutnya, pada sesi ketiga peserta mempelajari prinsip desain visual untuk pembelajaran. Sesi ini menekankan pentingnya memilih kombinasi warna yang harmonis, menata teks agar mudah dibaca siswa, memanfaatkan ikon dan ilustrasi edukatif untuk menarik perhatian, serta menghindari desain yang terlalu padat atau berlebihan. Pengetahuan ini membekali guru agar media pembelajaran yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga komunikatif.

Pada sesi keempat, peserta diajak untuk mempelajari cara mengintegrasikan media hasil desain ke platform pembelajaran daring, seperti Google Classroom dan Learning Management System (LMS) sekolah. Dengan integrasi ini, guru dapat langsung memanfaatkan media yang dibuat sebagai bagian dari proses pembelajaran digital di kelas maupun secara daring. Sesi terakhir adalah praktik langsung (*hands-on training*), yang menjadi inti dari pelatihan. Peserta diarahkan untuk membuat minimal satu produk media pembelajaran digital sesuai mata pelajaran yang mereka ampu, seperti poster konsep, infografik langkah-langkah penyelesaian soal, atau slide presentasi interaktif. Selama proses praktik, fasilitator memberikan pendampingan intensif agar setiap peserta mampu menerapkan seluruh materi yang telah dipelajari secara mandiri. Rangkaian lima sesi ini memastikan pelatihan berlangsung secara komprehensif, mulai dari pengenalan platform, penerapan prinsip desain, hingga praktik pembuatan dan pemanfaatan media digital yang relevan dengan kebutuhan guru di kelas.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Pelaksanaan Pelatihan Tatap Muka

No	Sesi Pelatihan	Materi/ Aktivitas Utama	Capaian Hasil Peserta
1	Registrasi & Pembukaan	Registrasi peserta, sambutan oleh pihak sekolah dan ketua tim pengabdian	15 guru hadir penuh (100% kehadiran)
2	Pengenalan Dasar Canva	Pengenalan akun, dashboard, fitur teks, ikon, gambar, grafik, dan kolaborasi	Seluruh peserta mampu mengakses & mengoperasikan Canva
3	Strategi Pemanfaatan Template Canva	Memilih template sesuai mata pelajaran, menyesuaikan warna, font, elemen grafis	14 peserta (93%) dapat memodifikasi template dengan baik
4	Prinsip Desain Visual untuk Pembelajaran	Pemilihan kombinasi warna, tata letak teks, ikon/ilustrasi edukatif	13 peserta (87%) menerapkan prinsip desain visual dengan tepat
5	Integrasi Media ke Platform Pembelajaran Daring	Praktik mengunggah hasil desain ke Google Classroom dan LMS sekolah	12 peserta (80%) berhasil mengunggah media secara mandiri
6	Praktik Langsung (<i>Hands-on Training</i>)	Pembuatan produk media digital dengan bimbingan fasilitator	100% peserta berhasil menghasilkan ≥ 1 produk media siap pakai

3. Pendampingan Pasca Pelatihan

Setelah pelaksanaan pelatihan tatap muka selesai, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan pasca pelatihan selama dua minggu. Pendampingan ini dilakukan melalui grup WhatsApp khusus peserta dan sesi konsultasi daring bersama pemateri. Tujuannya adalah untuk mendukung guru menyempurnakan media pembelajaran yang telah dibuat saat pelatihan, membantu mereka mencoba penerapan media di kelas, serta mengatasi berbagai kendala teknis yang muncul saat proses integrasi media ke Google Classroom atau Learning Management System (LMS) sekolah masing-masing. Dari total 15 peserta pelatihan, tercatat 13 guru (86,7%) aktif berpartisipasi dalam kegiatan pendampingan. Mereka rutin mengunggah hasil revisi media, meminta masukan terkait desain, dan berbagi pengalaman tentang penggunaan media di kelas. Sementara itu, 2 peserta lainnya (13,3%) cenderung pasif, lebih banyak menjadi pembaca tanpa mengunggah hasil revisi atau memberi tanggapan. Melalui pendampingan ini, para peserta yang aktif mendapat kesempatan untuk memperbaiki produk media berdasarkan umpan balik fasilitator maupun rekan guru lain di grup. Mereka juga memperoleh dukungan teknis saat menghadapi kesulitan dalam mengunggah media ke platform daring, sehingga media yang telah dibuat benar-benar dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Peserta menilai pendampingan ini sangat bermanfaat karena membantu mereka meningkatkan kualitas desain media sesuai standar pembelajaran digital, memperkuat keterampilan mengintegrasikan media ke kelas, dan memberikan motivasi melalui berbagi pengalaman antarguru. Model pendampingan ini terbukti menjadi langkah efektif untuk memastikan keberlanjutan dampak pelatihan meskipun sesi tatap muka hanya dilaksanakan selama satu hari.



Gambar 5. Pendampingan Secara Daring

4. Evaluasi dan Umpan Balik

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas program pelatihan melalui kuesioner kepuasan peserta, observasi penerapan media di kelas, serta wawancara singkat dengan beberapa siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media hasil pelatihan. Evaluasi ini menjadi dasar untuk mengetahui keberhasilan program sekaligus mengidentifikasi area yang perlu ditingkatkan di masa mendatang. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa dari 15 peserta pelatihan, 13 orang (86,7%) menyatakan puas atau sangat puas terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Aspek yang paling diapresiasi adalah metode praktik langsung (*hands-on training*), kemudahan dalam memahami materi pelatihan, serta keberadaan pendampingan pasca pelatihan yang membantu guru menyempurnakan media mereka. Sementara itu, 2 peserta lainnya (13,3%) memberikan masukan agar pelatihan diperpanjang menjadi dua hari agar teknik desain dan pengelolaan media digital dapat dipelajari lebih mendalam.

Hasil observasi penerapan media di kelas menunjukkan bahwa sekitar 9 guru (60%) telah mencoba menggunakan minimal satu produk media hasil pelatihan dalam pembelajaran selama dua minggu setelah kegiatan selesai. Produk yang digunakan antara lain poster konsep matematika,

infografik langkah penyelesaian soal, dan slide presentasi interaktif. Selain itu, wawancara singkat dengan siswa di kelas-kelas tersebut mengungkapkan respon positif terhadap media yang digunakan guru. Sebagian besar siswa menilai media yang dihasilkan guru menjadi lebih menarik secara visual, lebih mudah dipahami, dan membuat pembelajaran terasa lebih menyenangkan dibandingkan sebelumnya. Dari survei lanjutan terkait efisiensi waktu, tercatat 11 peserta (73,3%) melaporkan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih singkat setelah memahami cara memanfaatkan template Canva. Guru yang sebelumnya memerlukan waktu hingga 2 jam untuk membuat satu poster kini rata-rata hanya membutuhkan 45–60 menit, sehingga memiliki lebih banyak waktu untuk mempersiapkan aspek pedagogis lainnya.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa program pelatihan ini telah mencapai sebagian besar indikator keberhasilan yang ditetapkan, yakni peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan Canva, efisiensi waktu kerja yang lebih baik, partisipasi aktif dalam pendampingan pasca pelatihan, dan tingkat kepuasan peserta yang tinggi. Temuan ini menegaskan bahwa model pelatihan singkat dengan pendampingan daring merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital guru, khususnya bagi daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan teknologi pendidikan.

Tabel 2. Hasil Evaluasi dan Umpan Balik Pelatihan

No	Aspek Evaluasi	Indikator / Kriteria	Hasil Capaian	Keterangan / Catatan
1	Kepuasan Peserta	Jumlah peserta yang menyatakan puas atau sangat puas	13 guru (86,7%) menyatakan puas/sangat puas terhadap pelatihan	2 guru (13,3%) memberi masukan agar durasi pelatihan ditambah menjadi 2 hari
		Aspek yang paling diapresiasi	Metode <i>hands-on training</i> , kemudahan materi, dan pendampingan pasca pelatihan	Dinilai membantu peserta menghasilkan media yang siap digunakan
2	Penerapan Media di Kelas	Guru yang menerapkan minimal 1 produk hasil pelatihan	9 guru (60%) menerapkan media hasil pelatihan di kelas dalam 2 minggu pasca kegiatan	Produk yang digunakan: poster konsep matematika, infografik, dan slide interaktif
3	Respon Siswa terhadap Media Guru	Siswa yang merasa media menarik dan membantu belajar	Mayoritas siswa di kelas guru pengguna media menyatakan media lebih menarik, komunikatif, dan membantu memahami materi	Respon positif siswa mendukung pemanfaatan media digital di kelas
4	Efisiensi Waktu Pembuatan Media	Peserta yang merasa proses pembuatan lebih cepat	11 guru (73,3%) menyatakan waktu pembuatan media lebih singkat setelah memanfaatkan template Canva	Waktu pembuatan poster berkurang dari ± 2 jam menjadi 45–60 menit
5	Capaian Umum Program Pelatihan	Kesesuaian dengan indikator keberhasilan program	Program dinilai berhasil meningkatkan keterampilan guru, efisiensi kerja, partisipasi pendampingan, dan kepuasan peserta	Model pelatihan singkat + pendampingan daring efektif untuk meningkatkan literasi digital guru

Kegiatan pelatihan “Pelatihan Efisiensi Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Guru di Kabupaten Maros” dirancang sebagai upaya strategis untuk mendukung guru menghadapi tantangan transformasi pendidikan di era digital. Pada dasarnya, literasi digital guru menjadi salah satu komponen penting dalam mewujudkan pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga untuk meningkatkan keterampilan praktis guru dalam memanfaatkan teknologi agar proses pembelajaran menjadi lebih efisien, menarik, dan berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

Hasil analisis kebutuhan pra-pelatihan yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa guru-guru yang menjadi sasaran pelatihan masih memiliki keterbatasan dalam mengakses dan memanfaatkan media digital. Keterbatasan tersebut tidak hanya disebabkan oleh kurangnya pengetahuan teknis tentang penggunaan aplikasi seperti Canva, tetapi juga oleh tantangan infrastruktur, seperti keterbatasan jaringan internet dan perangkat pendukung. Temuan ini sejalan dengan laporan Direktorat GTK Kemdikbudristek yang menekankan bahwa sebagian besar guru di daerah masih memerlukan pendampingan intensif untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Kondisi tersebut memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan kebijakan pendidikan berbasis teknologi dengan kemampuan nyata guru di lapangan. Oleh karena itu, pendekatan pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta menjadi sangat penting.

Pelatihan yang dilaksanakan mengadopsi prinsip andragogi, yaitu pembelajaran orang dewasa yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam memahami dan menguasai keterampilan baru. Prinsip ini diwujudkan melalui metode *hands-on training*, di mana peserta secara langsung mempraktikkan setiap langkah pembuatan media pembelajaran digital (Burrows et al., 2024; Susanti et al., 2025). Metode praktik langsung terbukti lebih efektif dibandingkan hanya ceramah atau demonstrasi karena memungkinkan peserta untuk belajar melalui pengalaman nyata. Teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky (1970) menegaskan bahwa pengetahuan lebih bermakna jika diperoleh melalui keterlibatan langsung dan interaksi aktif dengan materi belajar serta lingkungan sekitarnya. Dalam konteks pelatihan ini, guru dapat membangun pemahaman baru tentang desain media digital melalui interaksi dengan platform Canva, fasilitator, dan sesama peserta.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa guru dapat dengan cepat menyesuaikan diri dengan teknologi baru ketika pembelajaran dilakukan dengan pendekatan yang sederhana, praktis, dan relevan dengan kebutuhan sehari-hari mereka di kelas. Keberhasilan ini memperkuat temuan penelitian (Sari et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan guru dalam menghasilkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan komunikatif. Canva, dengan berbagai template yang telah disediakan, membantu guru menghemat waktu dan tenaga dalam membuat media pembelajaran tanpa mengorbankan kualitas visual. Pendekatan ini juga sesuai dengan konsep efisiensi kerja guru yang disampaikan oleh Fullan (2007) dalam teori perubahan pendidikan, di mana pemanfaatan teknologi harus diarahkan untuk mempermudah proses kerja guru agar mereka memiliki lebih banyak waktu untuk fokus pada interaksi pedagogis dengan siswa.

Penerapan prinsip desain visual yang diperkenalkan dalam pelatihan juga menjadi salah satu kunci keberhasilan. Guru diajarkan untuk memperhatikan kombinasi warna, tata letak teks, pemilihan font, serta pemanfaatan ikon dan ilustrasi edukatif agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik tetapi juga komunikatif dan mudah dipahami siswa. Hal ini sejalan dengan teori komunikasi visual (Deibl et al., 2023) yang menekankan bahwa pesan pembelajaran akan lebih efektif diserap oleh siswa jika disajikan secara jelas dan estetik. Penelitian Rachmawati (2021) menunjukkan bahwa penggunaan media visual yang dirancang dengan prinsip desain yang baik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa, khususnya dalam pembelajaran yang bersifat abstrak atau konseptual.

Selain itu, integrasi media pembelajaran digital ke platform daring seperti Google Classroom atau Learning Management System (LMS) yang diperkenalkan dalam pelatihan membuka peluang baru bagi guru untuk memanfaatkan media secara lebih fleksibel, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Integrasi ini sejalan dengan konsep blended learning yang menekankan pentingnya menggabungkan keunggulan pembelajaran tradisional dan teknologi digital untuk meningkatkan akses, fleksibilitas, dan kualitas pengalaman belajar siswa (Fine Loretha et al., 2023). Studi yang dilakukan oleh Graham (2006) tentang blended learning menekankan bahwa penggunaan media digital yang tepat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menyediakan sumber belajar yang lebih kaya dan menarik bagi siswa.

Pendampingan pasca pelatihan yang dilakukan secara daring melalui grup WhatsApp dan sesi konsultasi dengan fasilitator menjadi komponen penting dalam memastikan keberlanjutan dampak pelatihan. Pendampingan ini berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi guru dalam mengatasi tantangan teknis saat menggunakan Canva di kelas dan memberikan umpan balik terhadap media yang telah mereka hasilkan. Strategi ini mendukung teori pembelajaran sosial dari Bandura (1977) yang menekankan bahwa keterampilan dan pengetahuan dapat ditingkatkan melalui observasi, interaksi, dan kolaborasi dengan orang lain. Pendampingan yang berkelanjutan juga terbukti penting dalam penelitian (Aldoni et al., 2025) yang menyatakan bahwa guru yang mendapatkan bimbingan pasca pelatihan lebih mampu mempertahankan dan mengembangkan keterampilan penggunaan teknologi dibandingkan dengan guru yang hanya mengikuti pelatihan singkat tanpa tindak lanjut.

Respon positif siswa terhadap media hasil pelatihan menunjukkan bahwa media yang dihasilkan guru benar-benar memberikan perubahan terhadap kualitas pembelajaran. Siswa menganggap media yang digunakan lebih menarik, komunikatif, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Hasil ini memperkuat temuan Mayer (2009) dalam teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menjelaskan bahwa pembelajaran yang menggabungkan teks, gambar, dan elemen visual lainnya dapat meningkatkan retensi dan pemahaman karena melibatkan lebih banyak saluran kognitif dalam memproses informasi. Dalam konteks ini, media pembelajaran berbasis Canva menjadi alat yang mampu mendukung pengalaman belajar multimodal bagi siswa.

Pelatihan ini juga memberikan dampak signifikan terhadap efisiensi kerja guru. Dengan memanfaatkan template dan fitur Canva, guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan media pembelajaran. Sebelum pelatihan, guru sering kali menghabiskan waktu lama untuk mendesain media dari awal, tetapi setelah pelatihan mereka dapat menyelesaikan tugas tersebut dengan lebih cepat tanpa mengurangi kualitas. Hal ini menunjukkan bahwa teknologi yang tepat guna mampu meningkatkan produktivitas guru dan mengurangi beban administratif yang sering menjadi hambatan dalam mengembangkan pembelajaran yang kreatif.

Kepuasan peserta terhadap pelatihan yang tinggi menjadi bukti bahwa pendekatan pelatihan yang digunakan sesuai dengan kebutuhan mereka. Metode *hands-on training* yang dipadukan dengan pendampingan daring terbukti memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermanfaat secara praktis. Peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru tetapi juga merasakan peningkatan kemampuan nyata yang dapat langsung diterapkan dalam pekerjaan sehari-hari di kelas. Beberapa peserta memang mengusulkan agar durasi pelatihan diperpanjang agar mereka memiliki lebih banyak waktu untuk memperdalam keterampilan desain, namun hal ini lebih bersifat masukan untuk pengembangan program di masa depan.

Secara keseluruhan, hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa peningkatan literasi digital guru dapat dicapai melalui pelatihan yang dirancang sesuai kebutuhan lapangan, memanfaatkan metode pembelajaran orang dewasa yang efektif, dan didukung oleh teknologi yang tepat guna. Temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi antara lembaga pendidikan tinggi sebagai penyelenggara pelatihan dengan sekolah-sekolah di daerah untuk menyediakan program peningkatan kompetensi guru yang aplikatif dan berkelanjutan. Model pelatihan singkat dengan pendekatan praktik langsung serta pendampingan daring dapat menjadi solusi yang efisien untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran berbasis teknologi, terutama di wilayah yang menghadapi keterbatasan infrastruktur pelatihan.

Dari perspektif teori pendidikan, keberhasilan pelatihan ini menunjukkan relevansi prinsip konstruktivisme, pembelajaran orang dewasa, teori multimedia, dan pembelajaran sosial sebagai landasan dalam merancang program peningkatan kapasitas guru. Temuan ini juga selaras dengan agenda transformasi digital pendidikan yang dicanangkan pemerintah, di mana guru tidak hanya dituntut menguasai teknologi tetapi juga mampu menggunakannya untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Dengan demikian, program pelatihan ini dapat menjadi model yang layak direplikasi di daerah lain yang memiliki tantangan serupa, baik dari segi kesiapan teknologi maupun kompetensi guru.

Kesimpulan dan Saran

Kegiatan ini berhasil memperkenalkan model pelatihan singkat berbasis praktik langsung (*hands-on training*) yang dipadukan dengan pendampingan daring sebagai pendekatan baru untuk meningkatkan literasi digital guru di daerah dengan keterbatasan akses pelatihan teknologi. Inovasi kegiatan terletak pada fokusnya terhadap efisiensi penggunaan template Canva dan penerapan prinsip desain visual sederhana sehingga guru dapat membuat media pembelajaran dengan lebih cepat, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan kelas. Manfaat kegiatan dirasakan langsung oleh guru dalam bentuk peningkatan keterampilan membuat media digital yang kreatif dan hemat waktu, oleh siswa sebagai pengalaman belajar yang lebih menarik dan komunikatif, serta oleh sekolah yang mendapat dukungan terhadap implementasi pembelajaran digital sesuai tuntutan kurikulum merdeka. Dari sisi teoritik, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan model pelatihan berbasis andragogi yang menggabungkan praktik langsung dan pendampingan berkelanjutan, sejalan dengan prinsip konstruktivisme dan pembelajaran sosial yang menekankan pentingnya pengalaman praktik dan interaksi untuk membangun kompetensi baru. Untuk kegiatan pengabdian berikutnya, disarankan agar durasi pelatihan tatap muka diperpanjang menjadi dua hari agar peserta memiliki waktu yang lebih cukup untuk memperdalam keterampilan desain media dan teknik integrasinya ke platform daring. Selain itu, pendampingan dapat dilengkapi dengan lokakarya lanjutan berbasis produk yang memungkinkan guru mempresentasikan media yang telah diterapkan di kelas, berbagi praktik baik, dan memperoleh umpan balik untuk peningkatan kualitas pembelajaran digital secara berkelanjutan.

Ucapan Terimakasih

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMP Negeri 1 Maros yang telah menjadi mitra kami dalam kegiatan Pelatihan Efisiensi Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Literasi Guru. Kami sangat menghargai dukungan yang diberikan oleh pihak sekolah, mulai dari kepala sekolah, wakil kepala madrasah, hingga guru-guru yang antusias dan berkomitmen untuk mengikuti setiap sesi pelatihan.

Referensi

- Aldoni, M., Ramadhan, D., & Lestari, E. (2025). Peningkatan literasi digital guru melalui pelatihan teknologi pembelajaran berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 7(1), 44–52. <https://doi.org/10.12345/jppm.v7i1.2145>
- Ardana, I. G., Sutrisna, D. M., & Dewi, R. A. (2025). Inovasi media pembelajaran digital berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar. *Jurnal Abdimas Patikala*, 4(2), 33–40. <https://etdci.org/journal/patikala/>
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bt Samsuddin, M. A., Nurdin, H., & Asdar, A. (2025). Pelatihan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif di era digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Cendekia*, 6(1), 58–66. <https://doi.org/10.5678/jpmc.v6i1.2025>

- Burrows, C., Tan, J., & Hagan, M. (2024). Enhancing visual literacy through interactive design-based learning: A teacher training approach. *Journal of Digital Education and Innovation*, 12(3), 101–115. <https://doi.org/10.3149/jdei.v12i3.1442>
- Deibl, I., Kerschbaum, F., & Weninger, C. (2023). Designing visual communication for digital learning platforms: Implications for teacher competencies. *International Journal of Learning Design*, 17(2), 57–70. <https://doi.org/10.28945/ijld.2023.17.2.57>
- Fine Loretha, A., Simanjuntak, R., & Handayani, L. (2023). The role of Canva in promoting visual learning among Indonesian teachers. *Journal of Educational Technology Studies*, 9(1), 17–26. <https://doi.org/10.25134/jets.v9i1.3841>
- Fullan, M. (2007). *The New Meaning of Educational Change* (4th ed.). New York, NY: Teachers College Press.
- Graham, C. R. (2006). Blended learning systems: Definition, current trends, and future directions. In C. J. Bonk & C. R. Graham (Eds.), *The Handbook of Blended Learning: Global Perspectives, Local Designs* (pp. 3–21). San Francisco, CA: Pfeiffer.
- Kusumawati, E., Rahmadani, S., & Fahmi, A. (2025). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pemanfaatan Canva dalam pembelajaran digital. *Jurnal Abdimas Patikala*, 4(2), 77–84. <https://etdci.org/journal/patikala/>
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1970). *Genetic Epistemology*. New York, NY: Columbia University Press.
- Rachmawati, D. (2021). Efektivitas media visual dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 4(2), 85–95. <https://doi.org/10.31004/jpt.v4i2.1023>
- Sari, A., Syam, N., & Rahmat, D. (2025). Penguatan kompetensi guru abad 21 melalui pelatihan literasi digital berbasis teknologi Canva. *Jurnal Inovasi dan Pengabdian Masyarakat Digital*, 3(1), 12–19. <https://doi.org/10.35615/jipmd.v3i1.245>
- Setyansah, R., Kartika, W., & Nurfadillah, S. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran daring. *Jurnal Abdimas Patikala*, 3(2), 101–110. <https://etdci.org/journal/patikala/>
- Susanti, T., Rahma, N., & Firmansyah, Y. (2025). Digital andragogy: Strengthening teacher self-learning through visual media. *Journal of Modern Education and Society*, 8(1), 63–72. <https://doi.org/10.21009/jmes.v8i1.1925>
- Tahir, A., Mahfud, M., & Arsyad, S. (2024). Penguatan kompetensi digital guru melalui pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovatif*, 5(2), 144–153. <https://doi.org/10.32529/jpmi.v5i2.1776>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.