JURNAL ABDIMAS PATIKALA
Vol. 6, No. 2, Tahun 2026 (hal. 4872-4880)
e-ISSN: 2808-2893
p-ISSN: 2808-7658

PEMBERDAYAAN GURU MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS INTERAKTIF DI SDN 013 MALINAU UTARA

Siti Fathonah[1],Verry Irawan[1],Novalia Stevani[1],Ajmawati[1],Rini Viola Siska[1], Rosalia Raninai Padang[1], Diea Ayu Lestari[1], Nadila Hasbi Ananta[1], Widya Fatma[1], Anita[1], Novita Octavia[1], Jefry Anus Bela Jr[1], Marcianus Ludo Ala[1]

[1]Universitas Borneo Tarakan, Tarakan, Indonesia
sitifathonah@borneo.ac.id

Abstract

This community engagement initiative arose due to the limited digital skills of teachers in 3T areas, particularly at SDN 013 Malinau Utara, who still rely on traditional teaching methods owing to a lack of access to training and infrastructure. Meanwhile, the Merdeka Curriculum requires teachers to be able to create interactive learning materials suited to the characteristics of today's pupils. The aim of this community service project was to enhance teachers' knowledge and skills in designing interactive learning materials using the Canva platform. The project was implemented using a descriptive qualitative approach, comprising field observations, delivery of instructional material, hands-on training, and evaluation via pre-test and post-test instruments for the 15 participating teachers. The results of this activity showed a significant increase in understanding, with the average score rising from 60.00 to 98.67 and an N-Gain of 0.90, which falls within the 'high' category. These findings indicate that hands-on training has proven effective in enhancing teachers' digital competences in remote areas and can also serve as a model for digital literacy development that can be applied in other 3T schools.

Keywords: 3T Regions, Canva, Interactive Learning Media, dan Teachers' Digital Competence.

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini muncul karena keterbatasan kemampuan digital para guru di area 3T, terutama di SDN 013 Malinau Utara, yang masih mengandalkan metode pengajaran tradisional akibat kurangnya akses pelatihan dan infrastruktur. Sementara itu, Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk dapat membuat media pembelajaran interaktif yang sesuai dengan karakter siswa saat ini. Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan pendekatan kualitatif deskriptif yang meliputi observasi lapangan, penyampaian materi, pelatihan praktik langsung, serta evaluasi menggunakan instrumen pre-test dan post-test terhadap 15 guru yang berpartisipasi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman yang signifikan, dengan rata-rata nilai bertambah dari 60,00 menjadi 98,67 dan N-Gain sebesar 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru di daerah terpencil dan juga dapat dijadikan model pengembangan literasi digital yang bisa diterapkan di sekolah-sekolah 3T lainnya.

Kata Kunci: Canva, Daerah 3T, Kompetensi Digital Guru, Media Pembelajaran Interaktif.

Pendahuluan

Pada zaman sekarang, dunia Pendidikan mendorong para guru untuk melakukan lebih dari sekedar mengajar di dalam kelas. Para murid saat ini berkembang di sekitar layer dan konten visual, sehingga metode pengajaran yang hanya mengandalka papan tulis dan buku cetak semakin sulit untuk menarik perhatian mereka. Para guru diharapkan bisa menciptakan media pembelajaran yang interaktif, menarik secara visual, dan sesuai dengan gaya belajar anak-anak zaman sekarang. Kebutuhan ini semakin mendesak seiring dengan diterapkannya Kurikulum

*Correspondent Author: sitifathonah@borneo.ac.id

Merdeka, yang secara jelas mendorong pembelajaran yang berbeda untuk setiap individu dan berfokus pada siswa. Beberapa kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan minat serta hasil belajar siswa secara nyata (Liskinasih et al. , 2023; Pulungan et al. , 2022).

Namun, tidak semua sekolah memiliki sumber daya yang sama untuk memenuhi tuntutan ini. SDN 013 Malinau Utara merupakan salah satu contohnya. Sekolah dengan NPSN 30400442 ini terletak di Desa Luso, Kecamatan Malinau Utara, Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara, dan saat ini berstatus terakreditasi B berdasarkan SK No. 104/BAN-PDM/SK/2024 yang berlaku sampai tahun 2029. Kecamatan Malinau Utara sendiri memiliki 13 sekolah dasar negeri yang tersebar di desa-desa dengan akses jalan dan jaringan internet yang masih terbatas, sebuah kondisi yang umum terjadi di wilayah perbatasan Kalimantan Utara. Dari seluruh 13 guru yang mengajar di SDN 013 Malinau, sebagian besar belum pernah mengikuti pelatihan formal tentang penciptaan media pembelajaran digital. Metode pengajaran sehari-hari pun masih lebih banyak menggunakan ceramah dan media cetak sederhana.

Kesenjangan semacam ini bukanlah isu yang terisolasi. Berbagai laporan pengabdian di daerah 3T menunjukkan pola yang serupa: rendahnya kompetensi digital di kalangan guru menjadi penghambat utama dalam transformasi pembelajaran, yang disebabkan bukan karena guru enggan berkembang, tapi karena minimnya akses terhadap pelatihan dan infrastruktur (Watini et al, 2025). Menariknya, ketika diberikan pelatihan yang sesuai, hasilnya sangat menggembirakan. Sebuah penelitian mengenai guru SD di wilayah terpencil Kalimantan Barat misalnya, mencatat peningkatan kompetensi digital yang signifikan secara statistik setelah pelatihan aplikasi AI, Canva, dan Wayground dilaksanakan, dengan N Gain mencapai 0,544 dan peningkatan kepercayaan diri yang substansial di kalangan guru (Watini et al. ,2025). Ini menunjukkan bahwa keterbatasan geografis bukanlah penghalang mutlak, yang diperlukan adalah pendekatan pelatihan yang realistis dan sesuai dengan situasi di lapangan.

Urgensi dari kegiatan ini sebenarnya bukanlah hal baru di daerah 3T, tetapi selalu muncul kembali di berbagai lokasi. Kesenjangan digital antarwilayah yang disebabkan oleh perbedaan akses dan kemampuan penggunaan teknologi berdasarkan kondisi geografis, sosial, dan ekonomi menyebabkan kualitas pembelajaran di daerah 3T tertinggal dibandingkan dengan daerah perkotaan, dengan literasi digital yang rendah, infrastruktur yang minim, dan perangkat yang tidak memadai sebagai kendala utama yang sering dihadapi. Jika situasi ini dibiarkan, hal tersebut berpotensi memperlebar kesenjangan, karena ketidaksetaraan akses semacam ini juga berperan dalam menciptakan ketimpangan sosial dan ekonomi yang akan terus berlanjut dari generasi ke generasi. Padahal, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi informasi sangat penting untuk meningkatkan proses pembelajaran digital di kelas, sehingga jika para guru tidak mendapatkan pelatihan yang sesuai, sulit untuk berharap bahwa siswa mereka bisa melek digital. Keterbatasan dalam literasi digital ini akhirnya membuat potensi teknologi pembelajaran tidak dimanfaatkan secara optimal, bahkan di sekolah-sekolah yang sudah memiliki perangkat.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk alasan ini. Tujuan kami bukan sekadar mengikuti arus digitalisasi, tetapi karena guru-guru di daerah seperti Malinau Utara sering kali tidak memiliki kesempatan yang setara dengan rekan-rekan mereka di kota. Ini bukan karena mereka tidak ingin berkembang, tetapi karena akses terhadap pelatihan yang relevan masih sangat terbatas di wilayah tersebut. Jika keadaan ini terus berlangsung, kesenjangan dalam kompetensi digital guru dapat semakin melebar dan akan berdampak negatif terhadap kualitas belajar anak-anak di daerah perbatasan. Canva dipilih sebagai media pelatihan karena aplikasi ini ringan, gratis untuk akun pendidikan, dan tidak memerlukan keahlian desain grafis yang kompleks, sehingga merupakan pilihan yang realistis bagi guru yang baru pertama kali mencoba membuat media pembelajaran digital.

Di titik ini, Canva menjadi pilihan yang logis. Aplikasi ini berbasis *cloud*, gratis untuk akun pendidikan, dan tidak memerlukan kemampuan desain grafis yang rumit, sehingga cocok bagi guru yang memiliki perangkat terbatas dan pengalaman teknologi yang minim. Beberapa kegiatan

pengabdian serupa di sekolah dasar telah membuktikan keberhasilan metode ini: guru mampu membuat *flashcard*, poster tematik, dan video pembelajaran interaktif hanya dalam beberapa sesi pelatihan. Pelatihan untuk 22 guru di SDN 68 Kota Bengkulu juga menunjukkan hasil yang serupa melalui pendekatan pelatihan yang diikuti dengan pendampingan teknis, bukan hanya dilakukan sekali. Selain itu, pendekatan *service learning* yang menggabungkan sosialisasi, pelatihan, praktik, dan evaluasi berkelanjutan berhasil meningkatkan kompetensi digital guru PAUD dari 59,08% menjadi 72,33% (Usman et al., 2026). Keberhasilan pola-pola ini menjadi acuan dalam merancang pelatihan untuk kegiatan ini.

Berdasarkan kondisi tersebut, fokus penelitian yang ingin kami angkat adalah memberikan pemahaman, dukungan bagi guru, dan memanfaatkan media sebagai sumber belajar interaktif serta solusi dalam proses pembelajaran. Menjawab masalah ini, kegiatan ini ditujukan untuk mendukung para guru di SDN 013 Malinau Utara agar lebih memahami dan terampil dalam menciptakan media pembelajaran interaktif yang menggunakan aplikasi digital. Dengan demikian, media ini dapat digunakan secara maksimal sebagai sumber belajar dan solusi untuk mengatasi keterbatasan metode pengajaran yang masih bersifat tradisional. Selain itu, diharapkan kegiatan ini mampu mendorong kebiasaan berinovasi dalam metode pengajaran yang sesuai dengan kondisi anak-anak di daerah terpencil, karena karakter dan tantangan belajar di tempat tersebut jelas berbeda dibandingkan dengan sekolah-sekolah di perkotaan. Akhirnya, perubahan dalam kemampuan guru setelah mengikuti pendampingan ini juga akan dicatat, agar dapat digunakan sebagai bahan evaluasi untuk keberlanjutan program literasi digital di sekolah-sekolah 3T lainnya. PkM ini berdasarkan hasil dari pelatihan yang menggunakan Canva, dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test* sebagai alat untuk mengukur perubahan kemampuan guru sebelum dan setelah pelatihan. Metode pengukuran seperti ini umum digunakan dalam kegiatan pengabdian yang berkaitan dengan literasi digital (Watini et al, 2025), sehingga hasil yang akan disajikan di bagian berikutnya dapat dipertanggungjawabkan secara metodologis dan memiliki peluang untuk diterapkan di sekolah lain dengan keadaan yang serupa.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif melalui pelatihan dan pendampingan praktik pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan platform Canva. Kegiatan berlangsung pada tanggal 24–25 Juni 2026 di SDN 013 Malinau Utara, Desa Luso, Kecamatan Malinau Utara, Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara. Sasaran kegiatan adalah guru SDN 013 Malinau Utara dengan jumlah peserta sebanyak 15 orang.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan, Desa Luso, Malinau Utara

Pelaksanaan program diarahkan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya Canva, untuk merancang media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi.

1. Tahap persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi bersama kepala sekolah dan pihak terkait untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kondisi pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini, tim pengabdian juga melakukan pengamatan awal terhadap penggunaan media pembelajaran dan pemanfaatan teknologi digital oleh guru. Selanjutnya, peserta diberikan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal mengenai media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, tim menyusun materi pelatihan yang mencakup pengenalan platform Canva, pemanfaatan fitur dasar, prinsip desain media pembelajaran, serta pembuatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Tim juga menyiapkan contoh media pembelajaran, modul atau panduan singkat, laptop, proyektor, akses internet, dan instrumen evaluasi yang diperlukan selama kegiatan.

2. Tahap pelaksanaan pelatihan

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan secara tatap muka melalui penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Kegiatan diawali dengan pemberian materi mengenai konsep, fungsi, dan manfaat media pembelajaran interaktif serta pengenalan fitur-fitur utama Canva. Tim kemudian mendemonstrasikan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan memanfaatkan templat, teks, gambar, ikon, warna, dan elemen visual lainnya. Setelah demonstrasi, peserta mengikuti praktik secara langsung dengan pendampingan tim pengabdian. Praktik pembuatan media meliputi penyusunan halaman utama atau menu navigasi, pengaturan tata letak, penambahan elemen visual, serta penghubungan ant halaman menggunakan fitur *hyperlink*. Peserta juga diperkenalkan pada cara membagikan hasil desain dalam bentuk tautan atau halaman interaktif agar dapat diakses melalui perangkat komputer maupun telepon seluler. Selama proses praktik, tim memberikan bimbingan teknis untuk membantu peserta mengatasi kendala penggunaan aplikasi dan menyelesaikan rancangan media pembelajaran masing-masing.

3. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi kuantitatif dilaksanakan melalui pemberian *post-test* menggunakan pertanyaan yang sama dengan *pre-test*, sehingga hasil sebelum dan sesudah pelatihan dapat dibandingkan. Selain itu, evaluasi kualitatif dilakukan melalui pengamatan terhadap proses praktik dan media pembelajaran yang dihasilkan peserta, serta pengumpulan tanggapan mengenai materi, metode penyampaian, dan kendala yang dihadapi selama kegiatan. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan nilai masing-masing peserta dan nilai rata-rata kelompok sebelum dan sesudah pelatihan. Perhitungan N-Gain digunakan untuk menggambarkan tingkat peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti kegiatan. Sementara itu, hasil observasi dan tanggapan peserta digunakan untuk memberikan gambaran mengenai keterlibatan, pengalaman praktik, serta ketercapaian tujuan pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

1. Koordinasi dan Sosialisasi Program Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan koordinasi bersama Kepala Sekolah SDN 013 Malinau Utara pada tanggal 24 Juni 2026. Pertemuan ini dilaksanakan oleh tim KKN Universitas Borneo Tarakan untuk membahas rencana pelaksanaan program kerja berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Koordinasi tersebut bertujuan untuk menyampaikan tujuan dan bentuk kegiatan, memperoleh persetujuan dari pihak sekolah, serta mengidentifikasi kebutuhan dan kesiapan guru sebagai peserta pelatihan. Melalui pertemuan ini, tim pengabdian dan pihak sekolah menyepakati pelaksanaan kegiatan yang difokuskan pada peningkatan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran.



Gambar 2. Dokumentasi koordinasi dan sosialisasi program bersama pihak sekolah

2. Penyampaian Materi dan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif

Pelaksanaan pelatihan dilakukan pada tanggal 25 Juni 2026 di SDN 013 Malinau Utara dengan melibatkan guru-guru sebagai peserta. Kegiatan diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep, fungsi, dan manfaat media pembelajaran interaktif dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Materi disampaikan melalui presentasi menggunakan layar televisi dengan topik "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif". Pada sesi ini, peserta memperoleh penjelasan mengenai karakteristik media interaktif, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, serta tahapan dasar pembuatan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.



Gambar 3. Dokumentasi penyampaian materi mengenai media pembelajaran interaktif

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan dan praktik langsung menggunakan platform Canva. Tim KKN Universitas Borneo Tarakan memberikan demonstrasi mengenai penggunaan fitur-fitur dasar Canva, pemilihan templat, pengaturan tata letak, serta penambahan teks, gambar, dan elemen visual lainnya. Guru kemudian didampingi untuk mencoba membuat rancangan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan di kelas. Praktik juga mencakup pembuatan halaman utama atau menu navigasi, penghubungan ant halaman menggunakan fitur *hyperlink*, serta pengubahan hasil desain menjadi tautan interaktif yang dapat dibagikan dan diakses melalui perangkat digital. Melalui kegiatan praktik tersebut, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan Canva sebagai sarana pengembangan media pembelajaran.



Gambar 4. Dokumentasi pelatihan dan praktik penggunaan platform Canva kepada guru SDN 013 Malinau Utara

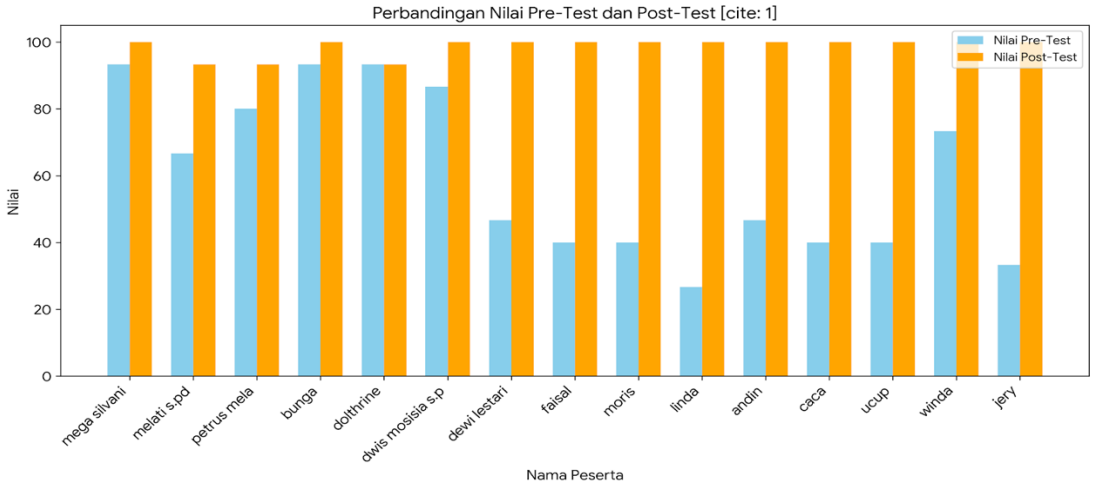
3. Evaluasi Peningkatan Pemahaman Peserta Berdasarkan Pre-Test dan Post-Test

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui perubahan pemahaman guru setelah mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif. Pengukuran dilaksanakan melalui pemberian *pre-test* sebelum penyampaian materi dan *post-test* setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Kedua instrumen menggunakan pertanyaan yang sama sehingga hasilnya dapat dibandingkan untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta. Evaluasi diikuti oleh 15 guru yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian.

	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST	NILAI PRE-TEST	NILAI POST-TEST	PENINGKATAN
2	mega silvani	14	15	93,33	100	6,67
3	melati s.pd	10	14	66,67	93,33	26,67
4	petrus mela	12	14	80	93,33	13,33
5	bunga	14	15	93,33	100	6,67
6	dolthrine	14	14	93,33	93,33	0
7	dwis mosisia s.p	13	15	86,67	100	13,33
8	dewi lestari	7	15	46,67	100	53,33
9	faisal	6	15	40	100	60
10	moris	6	15	40	100	60
11	linda	4	15	26,67	100	73,33
12	andin	7	15	46,67	100	53,33
13	caca	6	15	40	100	60
14	ucup	6	15	40	100	60
15	winda	11	15	73,33	100	26,67
16	jery	5	15	33,33	100	66,67
17						
18	**RATA-RATA**			60	98,67	38,67

Gambar 5. Rekapitulasi hasil pre-test dan post-test peserta pelatihan

Berdasarkan hasil evaluasi yang disajikan pada Gambar 5, nilai rata-rata *pre-test* peserta mencapai 60,00, sedangkan nilai rata-rata *post-test* meningkat menjadi 98,67. Dengan demikian, terdapat peningkatan nilai rata-rata sebesar 38,67 poin setelah peserta mengikuti pelatihan. Hasil tersebut menunjukkan adanya perubahan pemahaman peserta mengenai konsep dan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva. Peningkatan juga terlihat pada hasil individu, terutama pada peserta yang memperoleh nilai awal relatif rendah. Beberapa peserta menunjukkan perkembangan yang cukup besar, dari kemampuan awal yang masih terbatas menjadi mampu menjawab sebagian besar pertanyaan evaluasi dengan benar setelah mengikuti kegiatan.



Gambar 6. Grafik perbandingan nilai pre-test dan post-test peserta pelatihan

Grafik pada Gambar 6 memperlihatkan bahwa peningkatan nilai terjadi pada sebagian besar peserta. Peserta yang memiliki nilai awal rendah menunjukkan perubahan yang lebih menonjol dibandingkan peserta yang sejak awal telah memiliki pemahaman cukup baik. Sementara itu, peserta dengan nilai awal relatif tinggi cenderung mempertahankan hasil yang baik pada pengukuran akhir. Perbedaan tersebut menggambarkan bahwa peserta memiliki tingkat

pengetahuan awal yang beragam, tetapi secara umum menunjukkan perkembangan positif setelah memperoleh materi dan mengikuti praktik pembuatan media pembelajaran.

Peningkatan hasil evaluasi tersebut juga memperlihatkan bahwa pelaksanaan pelatihan yang menggabungkan penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret bagi peserta. Guru tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai konsep media pembelajaran interaktif, tetapi juga berkesempatan mencoba berbagai fitur Canva untuk menghasilkan rancangan media sesuai kebutuhan pembelajaran. Pendampingan selama praktik turut membantu peserta memahami langkah-langkah penggunaan aplikasi dan mengatasi kendala teknis yang muncul selama proses pembuatan media.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan di SDN 013 Malinau Utara menunjukkan hasil positif dalam meningkatkan pemahaman guru mengenai pembuatan media pembelajaran interaktif berbantuan Canva. Hal tersebut ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 60,00 pada *pre-test* menjadi 98,67 pada *post-test*. Capaian ini menjadi indikasi bahwa kegiatan telah memberikan kontribusi terhadap penguatan pemahaman awal guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Meskipun demikian, hasil evaluasi tersebut terutama menggambarkan perubahan pengetahuan peserta setelah pelatihan dan belum sepenuhnya menunjukkan konsistensi penerapan media yang dihasilkan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, pendampingan lanjutan dan pemantauan pemanfaatan media di kelas tetap diperlukan untuk mendukung keberlanjutan hasil kegiatan.

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif di SDN 013 Malinau Utara menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru setelah mengikuti penyampaian materi dan praktik penggunaan Canva. Hal ini terlihat dari kenaikan nilai rata-rata pre-test sebesar 60,00 menjadi 98,67 pada post-test, atau meningkat 38,67 poin. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung dapat membantu guru memahami penggunaan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Amemasor et al. (2025), yang menunjukkan bahwa pengembangan profesional guru berkontribusi terhadap peningkatan integrasi teknologi dalam praktik pembelajaran. Claro et al. (2024) juga menjelaskan bahwa kompetensi digital guru mencakup kemampuan menggunakan teknologi untuk merencanakan, mengembangkan, dan melaksanakan pembelajaran, bukan sekadar mengoperasikan perangkat digital. Hal serupa ditegaskan oleh Masoumi dan Noroozi (2025), bahwa pengembangan kompetensi digital profesional guru membutuhkan pengalaman belajar yang relevan dengan praktik mengajar. Dalam konteks kegiatan ini, pengenalan fitur Canva, demonstrasi pembuatan desain, serta pendampingan selama praktik memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan keterampilan secara bertahap. Désiron et al. (2025) menekankan bahwa kemampuan guru dalam menghasilkan materi multimedia digital perlu didukung pemahaman terhadap prinsip desain pembelajaran, sehingga media yang dibuat tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan demikian, peningkatan hasil evaluasi dalam kegiatan ini dapat dipahami sebagai indikasi berkembangnya pemahaman awal guru dalam merancang media pembelajaran berbasis teknologi.

Keberhasilan kegiatan juga terlihat dari keterlibatan guru dalam praktik pembuatan media menggunakan Canva, mulai dari pemilihan templat, pengaturan elemen visual, penyusunan halaman, hingga penggunaan fitur hyperlink untuk membangun navigasi interaktif. Pengalaman tersebut memberikan dasar bagi guru untuk mengembangkan media yang lebih variatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan Mayer (2024), yang menjelaskan bahwa pembelajaran multimedia perlu mengintegrasikan unsur verbal dan visual secara terarah agar mendukung proses pengolahan informasi. Çeken dan Taşkın (2022) juga menegaskan pentingnya penerapan prinsip multimedia dalam berbagai lingkungan pembelajaran agar penggunaan elemen visual dan teknologi memberikan kontribusi terhadap pengalaman belajar. Dalam konteks pelatihan guru, Haq et al. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan Canva for Education dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam

merancang media pembelajaran interaktif. Hasil penelitian Aziz dan Utomo (2025) juga memperlihatkan bahwa media berbantuan Canva memiliki potensi untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan dalam pembelajaran. Selanjutnya, Lasaiba et al. (2025) menekankan bahwa pengembangan media interaktif berbasis Canva dapat mendukung penguatan keterampilan mengajar melalui pengalaman merancang dan menggunakan media digital. Susanah et al. (2025) secara khusus menunjukkan relevansi penerimaan teknologi Canva dalam penyusunan bahan ajar berbasis pembelajaran mendalam pada jenjang sekolah dasar. Berdasarkan temuan tersebut, pelatihan di SDN 013 Malinau Utara dapat dipandang sebagai langkah awal penguatan kompetensi digital guru. Namun, peningkatan nilai tes belum secara langsung membuktikan peningkatan kualitas pembelajaran atau hasil belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan, penerapan media yang telah dibuat dalam pembelajaran nyata, serta evaluasi terhadap kualitas dan kebermanfaatan media bagi peserta didik.

Kesimpulan dan Saran

Pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SDN 013 Malinau Utara menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru, yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata pretest dari 60,00 menjadi 98,67 pada posttest, atau meningkat sebesar 38,67 poin. Kegiatan ini memberikan pengalaman praktis kepada guru dalam mengenali fitur Canva, memilih templat, menyusun elemen visual, serta mengembangkan media pembelajaran yang dilengkapi tautan interaktif. Oleh karena itu, pelatihan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan melalui pendampingan dan praktik pengembangan media sesuai kebutuhan mata pelajaran. Implikasi kegiatan ini adalah meningkatnya kapasitas awal guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Namun, penerapan media tersebut dalam pembelajaran sehari-hari serta dampaknya terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa masih perlu dievaluasi melalui kegiatan tindak lanjut.

Ucapan Terimakasih

Tim pelaksana menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru SDN 013 Malinau Utara, Desa Luso, Kecamatan Malinau Utara, Kabupaten Malinau, Kalimantan Utara, atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi aktif selama kegiatan pelatihan berlangsung. Apresiasi juga disampaikan kepada Universitas Borneo Tarakan serta seluruh anggota tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, dan pendampingan kegiatan sehingga pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dapat terlaksana dengan baik.

Referensi

Amemasor, S. K., Oppong, S. O., Ghansah, B., Benuwa, B.-B., & Essel, D. D. (2025). A systematic review on the impact of teacher professional development on digital instructional integration and teaching practices. *Frontiers in Education, 10*, Article 1541031. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1541031

Aziz, R. T., & Utomo, P. (2025). Development of interactive learning media for fundamentals of expertise programs using Canva class X TKJ SMK Muhammadiyah 1 Salam. *Journal of Information Technology and Education, 3*(1), 44–53. https://doi.org/10.21831/jited.v3i1.1047

Çeken, B., & Taşkın, N. (2022). Multimedia learning principles in different learning environments: A systematic review. *Smart Learning Environments, 9*, Article 19. https://doi.org/10.1186/s40561-022-00200-2

Claro, M., Castro-Grau, C., Ochoa, J. M., Hinostroza, J. E., & Cabello, P. (2024). Systematic review of quantitative research on digital competences of in-service school teachers. *Computers & Education, 215*, Article 105030. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105030

Désiron, J. C., Schmitz, M.-L., & Petko, D. (2025). Teachers as creators of digital multimedia learning materials: Are they aligned with multimedia learning principles? *Technology, Knowledge and Learning, 30*, 637–653. https://doi.org/10.1007/s10758-024-09770-1

Hadi, K. I., Bria, T. T., Dewantoro, N. A., Prijowuntato, S. W., & Jiwangga, J. B. J. (2026). Peningkatan kemampuan literasi digital guru SD melalui pelatihan AI, Canva, dan Wayground. *Jurnal Basicedu, 10*(4), 1350–1370. https://doi.org/10.31004/basicedu.v10i4.12150

Haq, M. S., Hendratno, Kristanto, A., & Saputra, M. I. D. (2025). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva for Education bagi guru. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6*(1), 49–55. https://doi.org/10.26740/jpm.v6n1.p49-55

Lasaiba, D., Ratumanan, T. G., Kempa, R., Lokollo, L. J., & Lasaiba, M. A. (2025). Development of Canva-based interactive media to enhance basic teaching skills in micro teaching courses. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan, 17*(4), 6305–6315. https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i4.7310

Liskinasih, A., Sulistyo, T., & Purnawati, M. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran game interaktif berbantuan Canva bagi guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3*(2), 89–95. https://doi.org/10.56393/jpkm.v3i2.1810

Masoumi, D., & Noroozi, O. (2025). Developing early career teachers' professional digital competence: A systematic literature review. *European Journal of Teacher Education, 48*(3), 644–666. https://doi.org/10.1080/02619768.2023.2229006

Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review, 36*, Article 8. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Pulungan, A. F., Harumy, T. H. F., Manik, F. Y., Ginting, D. S. B., Purnamasari, F., Selvida, D., Nababan, A. M., Nasution, U. R. P., & Nuzuliati. (2022). Pembuatan media pembelajaran interaktif Canva bersama guru Yayasan Harum Sentosa sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara, 3*(2), 483–488.

Susanah, H., Abidin, Y., Kurniawan, D. T., & Margo, D. (2025). Elementary school teachers' acceptance of the digital media Canva site in deep learning-based instruction: A study using the UTAUT model. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan, 34*(2), 275–289. https://doi.org/10.17977/um009v34i22025p275-289

Usman, G., Wowe, T., & P Papuling, O. A. (2026). Pelatihan media pembelajaran interaktif Canva dengan metode service learning bagi guru PAUD. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bhinneka, 4*(3), 2744–2752. https://doi.org/10.58266/jpmb.v4i3.844