

Supporting Teachers in Developing Digital Learning Media through a Needs-Based Canva Workshop at MTs Aisyiyah Sungguminasa

Pendampingan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital melalui Workshop Canva Berbasis Kebutuhan di MTs Aisyiyah Sungguminasa

Rezki Ramadhani^{1*}, Khaula Zalfianti¹, Muhammad Nawir¹, Laely Zahrah Auliah¹, Suci Rahmawati¹, Zulkarman¹,

Indraswati Mustika¹

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Makassar, Indonesia

*Correspondence: rezkiramadhanirahman19@gmail.com

ABSTRACT

Digital transformation in education requires teachers not only to use technology but also to integrate it into learning media that address students' instructional needs. This community service program aimed to assist teachers at MTs Aisyiyah Sungguminasa in developing digital learning media through a needs-based Canva workshop, hands-on practice, and continuous mentoring. The program was conducted from April 25 to June 20, 2026, involving 13 teachers from different subject areas and an implementation team consisting of two lecturers and seven university students. The activities were organized into four stages: needs assessment, program planning, workshop and hands-on practice, and product development mentoring. The needs assessment was conducted through interviews with the school principal, a teacher, and a student. The main workshop was held on May 9, 2026, followed by mentoring sessions every Saturday until the end of the program. The needs assessment revealed that the teachers had previously participated in Canva training, but its application in classroom instruction had remained limited due to insufficient follow-up and mentoring. Through the workshop and mentoring process, all 13 participating teachers successfully produced one digital learning medium each according to their respective subjects. Five representative products from Mathematics, Aqidah Akhlak, Social Studies, Natural Sciences, and Fiqh demonstrated variations in the use of visual elements and content organization based on subject characteristics. The program indicates that a needs-based workshop combined with hands-on practice and mentoring can facilitate teachers in producing more visual and contextual learning media. Further evaluation is required to measure changes in teacher competence and the classroom implementation of the developed media.

Keywords: Canva; Digital Learning Media; Educational Technology; Teacher Mentoring; Teacher Training.

ABSTRAK

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mengintegrasikannya ke dalam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan mendampingi guru MTs Aisyiyah Sungguminasa dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui workshop Canva berbasis kebutuhan, praktik langsung, dan pendampingan. Kegiatan dilaksanakan pada 25 April–20 Juni 2026 dengan melibatkan 13 guru dari berbagai mata pelajaran serta tim pelaksana yang terdiri atas dua dosen dan tujuh mahasiswa. Pelaksanaan kegiatan meliputi empat tahap, yaitu asesmen kebutuhan, perencanaan, workshop dan praktik langsung, serta pendampingan pengembangan produk. Asesmen kebutuhan dilakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa. Workshop utama dilaksanakan pada 9 Mei 2026 dan dilanjutkan dengan pendampingan setiap hari Sabtu hingga akhir program. Hasil asesmen menunjukkan bahwa guru sebelumnya telah memperoleh pelatihan Canva, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal karena terbatasnya tindak lanjut dan pendampingan. Melalui rangkaian workshop dan pendampingan, seluruh 13 guru berhasil menghasilkan masing-masing satu media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Lima produk representatif dari Matematika, Akidah Akhlak, IPS, IPA, dan Fiqh menunjukkan variasi pemanfaatan elemen visual dan pengorganisasian materi sesuai karakteristik konten. Kegiatan ini menunjukkan bahwa workshop berbasis kebutuhan yang disertai praktik dan pendampingan dapat memfasilitasi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual. Evaluasi lanjutan diperlukan untuk mengukur perubahan kompetensi serta penerapan media dalam pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Canva; Media Pembelajaran Digital; Pendampingan Guru; Pelatihan Guru; Teknologi Pendidikan.

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah memperluas tuntutan terhadap kompetensi profesional guru. Guru tidak lagi cukup hanya mampu mengoperasikan perangkat atau aplikasi digital, tetapi juga perlu memahami bagaimana teknologi dipilih dan dimanfaatkan untuk mendukung tujuan, materi, dan karakteristik pembelajaran. Falloon (2020) menjelaskan bahwa kompetensi digital guru perlu dipahami secara lebih luas daripada keterampilan teknis karena melibatkan integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konteks profesional dalam praktik pendidikan. Sejalan dengan pandangan tersebut, kemampuan memilih, mengelola, dan memanfaatkan sumber daya digital secara tepat merupakan bagian penting dari kompetensi profesional guru dalam lingkungan pendidikan yang semakin terdigitalisasi (Heine et al., 2023).

Kompetensi digital guru dengan demikian tidak dapat direduksi menjadi kemampuan mengoperasikan satu aplikasi tertentu. Kajian sistematis yang dilakukan Claro et al. (2024) menunjukkan bahwa konseptualisasi dan pengukuran kompetensi digital guru masih beragam, meskipun pemanfaatan teknologi untuk mendukung perencanaan, pengajaran, dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu komponen yang banyak digunakan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penguasaan aplikasi digital baru memiliki nilai pendidikan ketika guru mampu menghubungkannya dengan kebutuhan pedagogis. Dengan demikian, kemampuan teknis dapat dipandang sebagai fondasi, sedangkan kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran merupakan aspek yang lebih menentukan dalam praktik profesional guru.

Salah satu bentuk integrasi teknologi yang dapat dikembangkan oleh guru adalah penggunaan media pembelajaran digital. Media digital memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, ilustrasi, warna, tipografi, tata letak, dan berbagai elemen visual sehingga guru memiliki lebih banyak alternatif dalam mengorganisasikan informasi pembelajaran. Canva menjadi salah satu platform yang banyak dimanfaatkan dalam pengembangan media karena menyediakan template, elemen grafis, serta fitur desain yang relatif mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Pemanfaatan Canva dalam konteks pendidikan telah diterapkan untuk pengembangan media dan bahan ajar guru dalam berbagai kegiatan pelatihan dan pengabdian kepada masyarakat (Mulyawati et al., 2022; Partasiwi et al., 2023; Renaldi et al., 2024). Kegiatan yang lebih mutakhir juga menunjukkan penggunaan Canva dalam pengembangan perangkat, bahan ajar digital, dan media pembelajaran interaktif bagi guru (Dewanto et al., 2026; Haq et al., 2026; Mursid et al., 2025).

Meskipun aplikasi digital semakin mudah diakses, tersedianya teknologi dan pengalaman mengikuti pelatihan tidak dengan sendirinya menjamin bahwa guru akan mengintegrasikannya secara berkelanjutan ke dalam proses pembelajaran. Guru dapat mengenal suatu platform dan memahami fungsi dasarnya, tetapi masih menghadapi kesulitan ketika harus mengubah pengetahuan tersebut menjadi media yang sesuai dengan materi, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa. Problematika pemanfaatan media digital oleh guru masih berkaitan dengan keterampilan, kesiapan, serta kemampuan menerapkan teknologi secara kontekstual dalam pembelajaran (Nisak & Rofi'ah, 2023). Oleh karena itu, pengembangan profesional guru perlu bergerak dari sekadar pengenalan aplikasi menuju kegiatan yang memberi kesempatan untuk berlatih, menghasilkan produk, menerima umpan balik, dan menghubungkan penggunaan teknologi dengan pekerjaan nyata guru.

Pentingnya pengembangan profesional yang tidak berhenti pada pelatihan satu kali juga terlihat dalam literatur internasional. Hennessy et al. (2022) menunjukkan bahwa teknologi dapat mendukung pengembangan profesional guru, tetapi interaksi dengan

fasilitator, pelatih, maupun rekan profesional tetap menjadi komponen penting dalam proses tersebut. Selain itu, keberlanjutan program dan penerapannya dalam praktik kelas masih menjadi aspek yang perlu memperoleh perhatian. Temuan tersebut diperkuat oleh Amemasor et al. (2025), yang menunjukkan bahwa pengembangan profesional untuk mendukung integrasi teknologi cenderung lebih bermakna ketika melibatkan praktik langsung, pembelajaran kolaboratif, pendampingan berkelanjutan, dukungan institusional, serta penyesuaian kegiatan terhadap kebutuhan guru. Dengan demikian, pelatihan teknologi bagi guru idealnya tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan ruang untuk praktik dan pendampingan secara kontekstual.

Kondisi tersebut relevan dengan situasi di MTs Aisyiyah Sungguminasa. Berdasarkan asesmen kebutuhan awal, proses pembelajaran masih cukup banyak mengandalkan buku sebagai sumber belajar dan metode ceramah sebagai pola penyampaian materi. Guru di sekolah tersebut sebenarnya telah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan Canva, tetapi kegiatan sebelumnya belum memperoleh tindak lanjut yang memadai sehingga keterampilan yang diperoleh belum berkembang secara optimal dalam praktik pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa kebutuhan sekolah bukan lagi sekadar memperkenalkan Canva sebagai aplikasi baru, tetapi memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan kembali keterampilan yang telah dimiliki dan mengembangkannya menjadi media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kebutuhan tersebut juga terlihat dari perspektif guru dan siswa. Guru membutuhkan inspirasi untuk mengembangkan media ajar yang sederhana dan praktis, tetapi tetap menarik serta dapat digunakan untuk mendukung penyajian materi di kelas. Sementara itu, dari perspektif siswa, pola pembelajaran yang berulang dan lebih banyak berorientasi pada pemberian tugas melalui WhatsApp tanpa variasi penyajian dapat menimbulkan kejenuhan. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan yang saling berkaitan antara guru dan siswa. Di satu sisi, guru membutuhkan dukungan untuk mengembangkan bahan ajar menjadi media yang lebih praktis dan menarik; di sisi lain, siswa membutuhkan penyajian pembelajaran yang lebih bervariasi.

Sejumlah kegiatan sebelumnya telah menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan dalam program pengembangan media digital bagi guru. Mursid et al. (2025) mengintegrasikan pelatihan Canva dengan praktik, pendampingan, dan evaluasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran guru. Dewanto et al. (2026) menggunakan pelatihan Canva untuk mendukung guru SMP dalam mengembangkan bahan ajar digital, sedangkan Haq et al. (2026) mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dalam pelatihan Canva for Education. Hasil berbagai kegiatan tersebut memperlihatkan pentingnya orientasi praktik dalam pelatihan teknologi bagi guru. Namun, kondisi di MTs Aisyiyah Sungguminasa memperlihatkan persoalan yang lebih spesifik, yaitu guru telah memperoleh pelatihan Canva sebelumnya, tetapi keterampilan tersebut belum ditindaklanjuti dan belum diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Hasil asesmen awal bahkan menunjukkan bahwa persoalan utama bukan ketiadaan pengalaman pelatihan, melainkan belum optimalnya tindak lanjut dan penerapan setelah pelatihan.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan ini tidak diposisikan sebagai pelatihan pengenalan Canva bagi guru yang sama sekali belum mengenal aplikasi, tetapi sebagai pendampingan berbasis kebutuhan untuk menindaklanjuti pengalaman pelatihan sebelumnya. Nilai pembeda kegiatan terletak pada tiga aspek. Pertama, perancangan workshop didahului oleh asesmen kebutuhan yang mempertimbangkan perspektif kepala sekolah, guru, dan siswa. Kedua, kegiatan menekankan praktik langsung dan pendampingan dalam proses pengembangan media, bukan sekadar pengenalan terhadap fitur aplikasi.

Ketiga, peserta mengembangkan media berdasarkan mata pelajaran yang benar-benar mereka ampu sehingga produk yang dihasilkan memiliki karakteristik konten yang beragam. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan mengintegrasikan asesmen kebutuhan, praktik, pendampingan, dan pengembangan produk sebagai tindak lanjut terhadap pengalaman pelatihan Canva yang belum diimplementasikan secara optimal.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mendampingi guru MTs Aisyiyah Sungguminasa dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang relevan dengan karakteristik mata pelajaran melalui workshop Canva berbasis kebutuhan, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil kegiatan diarahkan pada produk media pembelajaran yang dikembangkan oleh peserta sebagai luaran konkret workshop, bukan pada pengukuran peningkatan kompetensi guru secara kuantitatif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di MTs Aisyiyah Sungguminasa, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan, selama kurang lebih dua bulan, yaitu pada 25 April–20 Juni 2026. Kegiatan melibatkan 13 guru dari berbagai mata pelajaran sebagai peserta serta dilaksanakan oleh tim yang terdiri atas 2 dosen dan 7 mahasiswa. Keberagaman latar belakang mata pelajaran peserta menjadi pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan agar media yang dikembangkan dapat disesuaikan dengan karakteristik materi yang diajarkan masing-masing guru.

Kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif berbasis praktik dan pendampingan. Pendekatan ini dipilih berdasarkan hasil asesmen awal yang menunjukkan bahwa guru sebelumnya telah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan Canva, tetapi keterampilan yang diperoleh belum ditindaklanjuti dan belum diterapkan secara optimal dalam pembelajaran. Selain itu, guru membutuhkan kegiatan yang lebih aplikatif dan memberi kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, praktis, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Pelaksanaan program tidak hanya berfokus pada penyampaian materi mengenai Canva, tetapi juga mengintegrasikan praktik langsung dan pendampingan secara berkala selama proses pengembangan media. Secara keseluruhan, kegiatan dilaksanakan melalui empat tahap, yaitu asesmen kebutuhan, perencanaan kegiatan, pelaksanaan workshop dan praktik langsung, serta pendampingan dan pengembangan produk media pembelajaran.

Asesmen Kebutuhan

Tahap asesmen kebutuhan dilakukan pada awal pelaksanaan kegiatan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran dan kebutuhan sekolah dalam pengembangan media pembelajaran digital. Asesmen dilakukan melalui wawancara dengan kepala sekolah, seorang guru Akidah Akhlak, dan seorang siswa kelas VIII. Wawancara difokuskan pada empat aspek, yaitu metode pembelajaran yang digunakan guru, pengalaman pelatihan yang pernah diikuti untuk mendukung kreativitas mengajar, tanggapan siswa terhadap proses pembelajaran, serta pemanfaatan media dalam penyajian materi.

Hasil asesmen menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih cukup banyak mengandalkan buku dan metode ceramah, sedangkan pemanfaatan media digital belum optimal. Guru sebelumnya telah mengikuti pelatihan Canva, tetapi kegiatan tersebut belum memperoleh tindak lanjut yang memadai. Dari perspektif guru, terdapat kebutuhan terhadap media pembelajaran yang sederhana, praktis, dan menarik, sedangkan dari perspektif siswa diperlukan penyajian pembelajaran yang lebih bervariasi agar kegiatan belajar tidak

berlangsung secara monoton. Temuan tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi, bentuk kegiatan, dan pola pendampingan.

Perencanaan Kegiatan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun materi dan aktivitas berdasarkan hasil asesmen kebutuhan. Tim yang terdiri atas dua dosen dan tujuh mahasiswa menyiapkan materi workshop yang mencakup pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran, penggunaan template dan elemen grafis, pengaturan tata letak, tipografi, pemilihan unsur visual, serta pengorganisasian informasi dalam media pembelajaran.

Perencanaan kegiatan juga menempatkan pengembangan produk sebagai bagian utama dari program. Peserta diarahkan untuk menggunakan materi dari mata pelajaran yang diampu sebagai bahan dalam proses pembuatan media. Dengan pola tersebut, produk yang dikembangkan tidak bersifat generik, tetapi disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan karakteristik masing-masing mata pelajaran.

Pelaksanaan Workshop dan Praktik Langsung

Workshop Canva dilaksanakan pada 9 Mei 2026 dengan melibatkan seluruh peserta kegiatan. Workshop dilaksanakan melalui penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung. Pada tahap awal, peserta memperoleh penjelasan mengenai pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran digital serta pengenalan terhadap berbagai fitur yang dapat digunakan untuk mengemas materi secara visual.

Selanjutnya, tim memberikan demonstrasi penggunaan template, elemen grafis, tata letak, tipografi, serta pengorganisasian informasi dalam media pembelajaran. Setelah tahap demonstrasi, peserta melakukan praktik langsung dengan mulai mengembangkan media berdasarkan materi dari mata pelajaran masing-masing. Peserta diberikan keleluasaan dalam memilih tema dan bentuk visual yang sesuai dengan karakteristik konten sehingga praktik tidak diarahkan pada penggunaan satu template yang seragam.

Workshop pada 9 Mei 2026 tidak diposisikan sebagai kegiatan yang berdiri sendiri, tetapi sebagai tahap awal dari proses pengembangan media yang kemudian dilanjutkan melalui pendampingan secara berkala. Pola tersebut digunakan agar peserta memiliki waktu untuk mengembangkan, mendiskusikan, dan menyempurnakan media yang dibuat setelah memperoleh materi dasar pada workshop.

Pendampingan dan Pengembangan Produk

Setelah workshop, kegiatan dilanjutkan dengan pendampingan setiap minggu pada hari Sabtu selama periode pengabdian. Pendampingan dilakukan untuk memberikan kesempatan kepada guru mengembangkan media secara bertahap sekaligus memperoleh bantuan ketika menghadapi kendala dalam proses desain. Tim pendamping membantu peserta dalam memilih template, mengatur tata letak, menyusun teks, menentukan elemen visual, dan menyesuaikan desain dengan karakteristik materi.

Pola pendampingan mingguan memungkinkan proses pembuatan media tidak selesai hanya pada saat workshop, tetapi berkembang melalui serangkaian praktik dan penyempurnaan produk. Selama periode pendampingan, seluruh 13 guru peserta berhasil menyelesaikan media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Dari keseluruhan produk tersebut, lima produk dipilih secara representatif untuk dideskripsikan dalam artikel berdasarkan variasi karakteristik bidang studi, yaitu Matematika, Akidah Akhlak, IPS, IPA, dan Fiqih. Produk-produk tersebut kemudian didokumentasikan sebagai

luaran kegiatan dan digunakan untuk menggambarkan variasi pemanfaatan Canva pada karakteristik mata pelajaran yang berbeda.

Data hasil wawancara dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kebutuhan guru, pengalaman pelatihan sebelumnya, dan kebutuhan siswa yang relevan dengan pelaksanaan program. Sementara itu, produk media pembelajaran dideskripsikan berdasarkan aspek yang dapat diamati, meliputi kesesuaian tema visual dengan mata pelajaran, pengorganisasian informasi, penggunaan elemen visual, struktur penyajian materi, dan potensi penggunaannya dalam pembelajaran. Analisis produk tidak digunakan untuk mengukur peningkatan kompetensi guru, tetapi untuk menggambarkan bentuk luaran yang dihasilkan melalui proses workshop, praktik, dan pendampingan.

Alur pelaksanaan kegiatan

Kalau jurnal memungkinkan penggunaan tabel, bagian metode akan lebih jelas bila ditambahkan tabel ringkas berikut:

Tahap	Waktu	Kegiatan Utama	Luaran
Asesmen kebutuhan	Awal program	Wawancara kepala sekolah, guru, dan siswa	Identifikasi kondisi dan kebutuhan pembelajaran
Perencanaan	Sebelum workshop	Penyusunan materi dan skenario kegiatan	Materi dan rancangan workshop
Workshop	9 Mei 2026	Penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik awal Canva	Draft awal media pembelajaran
Pendampingan	Setiap Sabtu setelah workshop	Pengembangan, konsultasi, dan penyempurnaan media	5 produk media pembelajaran
Penyelesaian kegiatan	Hingga 20 Juni 2026	Dokumentasi dan evaluasi hasil kegiatan	Dokumentasi produk dan hasil pelaksanaan

HASIL

Hasil Asesmen Kebutuhan

Asesmen kebutuhan yang dilakukan pada tahap awal menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital di MTs Aisyiyah Sungguminasa belum berlangsung secara optimal. Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah, pembelajaran masih cukup banyak menggunakan buku sebagai sumber belajar utama dan metode ceramah sebagai pola penyampaian materi. Guru sebenarnya telah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan Canva sebelumnya, tetapi kegiatan tersebut belum memperoleh tindak lanjut yang memadai sehingga keterampilan yang diperoleh belum diterapkan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

Hasil wawancara dengan guru juga menunjukkan bahwa kebutuhan peserta tidak hanya berkaitan dengan kemampuan teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga dengan kebutuhan memperoleh inspirasi dalam mengembangkan media pembelajaran yang sederhana, praktis, dan menarik. Guru membutuhkan media yang dapat membantu penyajian materi sekaligus memberikan variasi dalam proses pembelajaran.

Kebutuhan terhadap variasi pembelajaran juga terlihat dari perspektif siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa pola pembelajaran yang berulang dan lebih banyak

berorientasi pada pemberian tugas melalui WhatsApp tanpa penjelasan yang memadai dapat menimbulkan kejenuhan. Siswa mengharapkan penyajian materi yang lebih bervariasi dan disertai penjelasan yang lebih menarik. Berdasarkan temuan tersebut, kegiatan workshop diarahkan tidak hanya pada pengenalan fitur Canva, tetapi pada praktik pengembangan media dan pendampingan secara berkelanjutan.

Pelaksanaan Workshop dan Pendampingan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada periode 25 April–20 Juni 2026 dengan melibatkan 13 guru dari berbagai mata pelajaran. Workshop utama dilaksanakan pada 9 Mei 2026 dan didampingi oleh tim yang terdiri atas dua dosen dan tujuh mahasiswa. Pada tahap workshop, peserta memperoleh materi mengenai pemanfaatan Canva untuk pengembangan media pembelajaran digital, penggunaan template dan elemen grafis, pengaturan tata letak, tipografi, serta pengorganisasian informasi secara visual.

Setelah penyampaian materi dan demonstrasi, peserta mulai melakukan praktik dengan mengembangkan media berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Peserta tidak diarahkan menggunakan satu desain yang seragam, tetapi diberikan keleluasaan untuk memilih tema, template, ilustrasi, dan bentuk penyajian sesuai dengan karakteristik materi masing-masing.

Kegiatan pengembangan media tidak berhenti pada workshop tanggal 9 Mei 2026. Setelah workshop, pendampingan dilaksanakan setiap hari Sabtu hingga akhir periode pengabdian. Pendampingan dilakukan secara bertahap untuk membantu guru mengembangkan dan menyempurnakan media yang dibuat. Pada proses tersebut, tim memberikan bantuan terutama dalam penataan materi, pemilihan template, penggunaan elemen visual, pengaturan tata letak, keterbacaan teks, dan penyelarasan desain dengan karakteristik mata pelajaran.

Pola pendampingan mingguan memungkinkan peserta memiliki waktu untuk mengembangkan media di antara setiap pertemuan, kemudian mendiskusikan hasilnya bersama tim pendamping. Melalui rangkaian workshop, praktik, dan pendampingan tersebut, seluruh 13 guru peserta berhasil menghasilkan masing-masing satu produk media pembelajaran digital, sehingga total luaran kegiatan berupa 13 produk media pembelajaran.

Tabel 2. Distribusi Produk Media Pembelajaran Berdasarkan Mata Pelajaran

No.	Mata Pelajaran	Jumlah Produk
1	Seni Rupa	1
2	Matematika	2
3	IPS	1
4	IPA	1
5	Kemuhammadiyahan	1
6	Sejarah Kebudayaan Islam	1
7	Bahasa Inggris	1
8	Akidah Akhlak	1
9	IPS Terpadu	1
10	IPA Terpadu	1
11	Al-Qur'an Hadits	1
12	Fiqih	1
Total		13

Tabel 2 menunjukkan bahwa produk media yang dihasilkan berasal dari bidang studi yang beragam. Keberagaman tersebut memperlihatkan bahwa kegiatan tidak diarahkan pada

pembuatan satu jenis media yang sama, tetapi memberikan kesempatan kepada guru untuk menyesuaikan konten dan desain dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.

Produk Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Dari 13 produk yang dihasilkan, lima produk dipilih untuk ditampilkan sebagai contoh representatif dalam artikel. Pemilihan tersebut didasarkan pada variasi karakteristik bidang studi, yaitu Matematika, Akidah Akhlak, IPS, IPA, dan Fiqih. Kelima produk digunakan untuk memberikan gambaran mengenai bentuk adaptasi Canva pada materi yang memiliki karakteristik berbeda.

Tabel 3. Contoh Representatif Produk Media Pembelajaran

No.	Mata Pelajaran	Materi	Karakteristik Produk
1	Matematika	Bentuk Aljabar	Menggunakan simbol matematika, ilustrasi alat belajar, dan susunan materi secara bertahap
2	Akidah Akhlak	Akhlak Terpuji: Kanaah dan Tasamuh	Menggunakan ilustrasi karakter dan tampilan visual yang disesuaikan dengan materi nilai
3	IPS	Interaksi Sosial: Status dan Peran Sosial	Menggunakan ilustrasi siswa dan lingkungan sosial untuk mendukung konteks materi
4	IPA	Cuaca dan Musim	Menggunakan visual alam dan ilustrasi yang berkaitan dengan fenomena cuaca
5	Fiqih	Tata Cara Wudhu	Menyajikan materi dalam urutan langkah yang sesuai dengan karakter materi prosedural

Tabel 3 menunjukkan bahwa setiap produk memiliki karakteristik visual dan pola penyajian yang disesuaikan dengan materi yang dikembangkan. Perbedaan tersebut terlihat pada penggunaan ilustrasi, tema warna, tata letak, serta struktur penyajian informasi. Representasi visual dari kelima produk tersebut dapat dilihat pada Gambar 1.





Gambar 1 memperlihatkan bahwa penggunaan Canva menghasilkan variasi desain yang menyesuaikan karakteristik masing-masing mata pelajaran. Meskipun dikembangkan melalui platform yang sama, setiap produk menunjukkan perbedaan dalam pemilihan elemen visual, komposisi, dan organisasi materi. Uraian lebih lanjut mengenai karakteristik masing-masing produk disajikan pada bagian berikut:

a) Media Pembelajaran Matematika

Produk media pembelajaran Matematika mengangkat materi Bentuk Aljabar. Media menggunakan berbagai elemen visual yang berkaitan dengan matematika, seperti simbol, angka, buku, dan alat tulis. Materi disusun dalam beberapa bagian yang mencakup pengenalan bentuk aljabar, unsur-unsur aljabar, serta operasi pada bentuk aljabar. Penggunaan judul yang menonjol dan elemen visual bertema matematika memberikan identitas yang jelas terhadap materi yang disajikan.

b) Media Pembelajaran Akidah Akhlak

Produk Akidah Akhlak mengangkat materi Akhlak Terpuji: Kanaah dan Tasamuh. Media menggunakan ilustrasi karakter dengan komposisi visual yang relatif sederhana dan konsisten. Materi disusun dalam beberapa bagian yang membahas pengertian, nilai, contoh perilaku, serta aspek lain yang berkaitan dengan kanaah dan tasamuh. Pemilihan desain memperlihatkan upaya menyesuaikan unsur visual dengan karakter materi yang berorientasi pada nilai dan pembentukan sikap.

c) Media Pembelajaran IPS

Produk IPS mengangkat materi Interaksi Sosial: Status dan Peran Sosial. Media memanfaatkan ilustrasi siswa, lingkungan kelas, serta berbagai elemen yang menggambarkan situasi sosial. Materi disusun mulai dari pengertian interaksi sosial hingga pembahasan mengenai status dan peran sosial. Pemilihan ilustrasi yang dekat dengan kehidupan siswa memberikan konteks visual terhadap konsep sosial yang dipelajari.

d) Media Pembelajaran IPA

Produk IPA mengangkat materi Cuaca dan Musim. Media menggunakan unsur visual berupa alam, awan, pepohonan, serta ilustrasi yang berkaitan dengan kondisi cuaca dan lingkungan. Pemilihan latar dan elemen visual disesuaikan dengan tema pembelajaran sehingga antara desain dan materi memiliki keterkaitan yang cukup jelas. Penyajian tersebut memberikan gambaran mengenai bagaimana konten sains dapat dikemas dalam bentuk visual menggunakan Canva.

e) Media Pembelajaran Fiqih

Produk Fiqih mengangkat materi Tata Cara Wudhu. Karakteristik materi yang bersifat prosedural ditampilkan melalui susunan informasi secara bertahap. Media memuat pengantar mengenai wudhu serta bagian-bagian yang menjelaskan tahapan pelaksanaannya. Struktur berurutan tersebut menyesuaikan desain media dengan kebutuhan penyampaian materi praktik yang harus dipahami siswa secara sistematis.

Karakteristik Umum Produk yang Dihasilkan

Secara umum, produk yang dikembangkan peserta memperlihatkan beberapa karakteristik. Pertama, setiap media dikembangkan berdasarkan materi dari mata pelajaran yang benar-benar diampu oleh guru sehingga produk tidak bersifat generik. Kedua, penggunaan unsur visual disesuaikan dengan karakter materi, seperti simbol matematika pada media Matematika, ilustrasi lingkungan sosial pada IPS, unsur alam pada IPA, ilustrasi karakter pada Akidah Akhlak, serta penyajian bertahap pada materi Fiqih.

Ketiga, penggunaan Canva tidak terbatas pada pembuatan halaman sampul. Produk yang dihasilkan memuat beberapa bagian atau slide yang digunakan untuk mengorganisasikan materi pembelajaran. Hal tersebut terlihat pada penyusunan konsep, tujuan pembelajaran, uraian materi, contoh, maupun tahapan kegiatan sesuai dengan kebutuhan setiap bidang studi.

Keempat, proses pengembangan produk berlangsung secara bertahap melalui pendampingan mingguan. Produk tidak hanya dibuat pada saat workshop berlangsung, tetapi dikembangkan dan disempurnakan selama periode kegiatan. Hasil akhir berupa 13 media pembelajaran menunjukkan adanya keterlibatan seluruh peserta dalam proses praktik pengembangan produk.

Lima produk yang ditampilkan dalam artikel tidak dimaksudkan untuk mewakili kualitas seluruh produk secara statistik, tetapi digunakan sebagai contoh representatif untuk memperlihatkan variasi pemanfaatan Canva pada karakteristik mata pelajaran yang berbeda. Oleh karena itu, hasil kegiatan lebih tepat dilihat dari keberhasilan seluruh peserta dalam menghasilkan luaran media pembelajaran dan keberagaman bentuk produk yang dikembangkan selama workshop dan pendampingan.

PEMBAHASAN

Asesmen Kebutuhan sebagai Dasar Pelaksanaan Workshop

Hasil asesmen kebutuhan menunjukkan bahwa persoalan yang dihadapi guru di MTs Aisyiyah Sungguminasa bukan semata-mata keterbatasan dalam mengenal aplikasi digital. Guru sebelumnya telah memperoleh pelatihan Canva, tetapi keterampilan yang diperoleh belum ditindaklanjuti dan belum diterapkan secara optimal dalam proses pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pengalaman mengikuti pelatihan belum selalu berbanding lurus dengan pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan dalam praktik mengajar. Temuan ini memiliki keterkaitan dengan Nisak dan Rofi'ah (2023), yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital oleh guru masih menghadapi berbagai kendala, termasuk keterampilan dalam mengoperasikan dan mengintegrasikan media digital ke dalam kegiatan pembelajaran.

Kondisi tersebut juga menegaskan bahwa kompetensi digital guru tidak dapat dipahami hanya sebagai kemampuan mengoperasikan suatu aplikasi. Falloon (2020) menjelaskan bahwa kompetensi digital guru mencakup keterkaitan antara kemampuan teknis, pedagogis, dan pemanfaatan teknologi dalam konteks profesional. Demikian pula, Heine et al. (2023) menempatkan kemampuan memilih dan menggunakan sumber daya digital secara tepat sebagai bagian dari kompetensi digital profesional guru. Dengan demikian, pengalaman guru dalam menggunakan Canva perlu diarahkan lebih jauh pada kemampuan mengolah materi pembelajaran menjadi media yang relevan dengan tujuan dan karakteristik mata pelajaran.

Asesmen kebutuhan yang melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa menjadi penting karena memberikan gambaran dari perspektif yang berbeda. Dari sisi sekolah, diperlukan tindak lanjut terhadap pelatihan yang pernah diperoleh guru; dari sisi guru, terdapat kebutuhan terhadap media yang praktis dan menarik; sedangkan dari sisi siswa, terdapat kebutuhan terhadap penyajian pembelajaran yang lebih bervariasi. Pendekatan yang diawali dengan identifikasi kebutuhan juga digunakan dalam beberapa kegiatan pengembangan media digital sebelumnya. Mulyawati et al. (2022), misalnya, melakukan survei dan wawancara mengenai kondisi mitra sebelum memberikan pelatihan Canva dan Padlet. Pola tersebut menunjukkan bahwa pelatihan teknologi akan lebih kontekstual apabila materi dan bentuk kegiatannya disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Praktik dan Pendampingan Berkelanjutan dalam Pengembangan Media

Salah satu karakteristik utama kegiatan ini adalah workshop tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan tanggal 9 Mei 2026. Setelah workshop, guru memperoleh pendampingan setiap hari Sabtu hingga akhir periode pengabdian pada 20 Juni 2026. Pola tersebut memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengembangkan media secara bertahap, mendiskusikan kendala yang ditemukan, memperoleh masukan, dan melakukan penyempurnaan terhadap produk yang dibuat. Dengan demikian, proses pengembangan media berlangsung sebagai rangkaian workshop dan pendampingan, bukan sebagai kegiatan pelatihan satu kali.

Pendekatan tersebut relevan dengan kajian Hennessy et al. (2022), yang menunjukkan bahwa dalam pengembangan profesional guru berbantuan teknologi, peran fasilitator, pelatih, atau rekan ahli tetap penting meskipun teknologi digunakan sebagai bagian dari proses belajar. Kajian tersebut juga mengingatkan bahwa keberlanjutan program dan penerapan hasil pengembangan profesional dalam praktik kelas merupakan aspek yang masih membutuhkan perhatian. Sementara itu, Amemasor et al. (2025) menemukan bahwa program pengembangan profesional yang mendukung integrasi teknologi cenderung

memiliki karakteristik berupa praktik langsung, pembelajaran kolaboratif, pendampingan, dan dukungan yang sesuai dengan kebutuhan guru.

Dalam konteks pelatihan Canva, pola praktik dan pendampingan juga ditemukan dalam berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya. Mursid et al. (2025) mengombinasikan pelatihan intensif Canva dengan pendampingan dan evaluasi dalam pengembangan perangkat pembelajaran guru SMK. Setiawan et al. (2024) juga menggunakan pelatihan yang disertai pendampingan dalam pengembangan media pembelajaran dengan Canva, sedangkan Haq et al. (2026) mengintegrasikan demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dalam pelatihan Canva for Education bagi guru. Temuan-temuan tersebut mendukung pentingnya memberikan kesempatan kepada guru untuk mempraktikkan keterampilan digital secara langsung, tidak hanya menerima penjelasan mengenai fitur aplikasi.

Pola pendampingan mingguan dalam kegiatan ini memiliki posisi yang penting karena menjawab persoalan yang ditemukan pada asesmen awal, yaitu kurangnya tindak lanjut setelah pelatihan sebelumnya. Dalam kegiatan ini, guru memiliki waktu di antara setiap pertemuan untuk mengembangkan produk, sementara pertemuan berikutnya dapat digunakan untuk memperoleh masukan dan melakukan perbaikan. Oleh sebab itu, nilai kegiatan tidak semata-mata terletak pada workshop Canva, tetapi juga pada kesinambungan antara pelatihan, praktik, pendampingan, dan penyelesaian produk.

Produk Media sebagai Luaran Konkret Kegiatan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh 13 guru peserta mampu menyelesaikan masing-masing satu produk media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Luaran tersebut penting karena menunjukkan bahwa kegiatan tidak berhenti pada proses pengenalan atau demonstrasi aplikasi, tetapi menghasilkan produk yang berkaitan langsung dengan pekerjaan guru. Lima produk yang ditampilkan dalam artikel, yaitu Matematika, Akidah Akhlak, IPS, IPA, dan Fiqih, memperlihatkan variasi pemanfaatan Canva pada karakteristik materi yang berbeda.

Produk Matematika memanfaatkan simbol dan unsur visual yang berkaitan dengan bentuk aljabar, sedangkan produk IPA menggunakan ilustrasi lingkungan yang relevan dengan materi cuaca dan musim. Pada IPS, konteks sosial divisualisasikan melalui ilustrasi siswa dan lingkungan kelas. Produk Akidah Akhlak menggunakan karakter visual yang disesuaikan dengan materi nilai, sementara produk Fiqih menggunakan penyajian bertahap yang relevan dengan karakter prosedural materi tata cara wudhu. Variasi tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak hanya menggunakan satu template secara seragam, tetapi menyesuaikan penyajian media dengan konten yang dikembangkan.

Hasil tersebut memiliki kesesuaian dengan beberapa kegiatan pengabdian sebelumnya yang menempatkan produk media sebagai salah satu luaran pelatihan Canva. Partasiwi et al. (2023) menunjukkan penggunaan Canva dalam pelatihan pengembangan media bagi guru sekolah menengah pertama, sementara Renaldi et al. (2024) memanfaatkan pelatihan dan pendampingan Canva untuk mendukung pengembangan media pembelajaran guru. Lismayani et al. (2024) juga menempatkan praktik pembuatan media sebagai komponen utama pelatihan Canva, sedangkan Dewi et al. (2024) mengintegrasikan Canva for Education dalam pengembangan media pembelajaran yang berkaitan dengan modul ajar. Studi terbaru Dewanto et al. (2026) juga memperlihatkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan bahan ajar digital bagi guru SMP.

Keberagaman produk yang dihasilkan dalam kegiatan ini sekaligus memperlihatkan fleksibilitas Canva untuk digunakan pada bidang studi yang berbeda. Namun, makna hasil tersebut harus dibatasi sesuai dengan data yang tersedia. Produk yang didokumentasikan

merupakan produk setelah peserta mengikuti workshop dan pendampingan, sedangkan produk sebelum kegiatan tidak tersedia sebagai pembandingan. Oleh sebab itu, temuan ini tidak digunakan untuk menyatakan bahwa kualitas media guru mengalami peningkatan. Kesimpulan yang lebih tepat adalah bahwa rangkaian kegiatan memfasilitasi seluruh peserta dalam menghasilkan media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing.

Pembedaan tersebut penting karena kompetensi digital merupakan konstruk yang lebih luas daripada kemampuan menghasilkan satu produk menggunakan aplikasi tertentu. Claro et al. (2024) menunjukkan bahwa pengukuran kompetensi digital guru memiliki cakupan dan operasionalisasi yang beragam. Dengan demikian, keberhasilan menghasilkan produk Canva dalam kegiatan ini lebih tepat diposisikan sebagai bukti luaran proses workshop dan pendampingan, bukan sebagai bukti kuantitatif mengenai peningkatan kompetensi digital guru.

Implikasi terhadap Pengembangan Profesional Guru

Kegiatan ini memberikan gambaran bahwa program pengembangan teknologi bagi guru perlu bergerak dari pola pelatihan satu kali menuju proses yang memberikan ruang bagi praktik dan tindak lanjut. Hal tersebut menjadi relevan karena peserta di MTs Aisyiyah Sungguminasa bukan guru yang sama sekali belum mengenal Canva. Mereka telah mempunyai pengalaman pelatihan sebelumnya, tetapi penerapannya belum berkembang secara optimal. Dengan demikian, kebutuhan utama bukan menambah pelatihan dengan materi yang sama, tetapi mengubah pengalaman pelatihan tersebut menjadi aktivitas pengembangan media yang nyata.

Temuan ini selaras dengan pemikiran bahwa pengembangan profesional guru perlu disusun sesuai kebutuhan dan konteks kerja peserta. Amemasor et al. (2025) menekankan pentingnya pengembangan profesional yang kontekstual, melibatkan praktik langsung, dan didukung proses pendampingan. Hennessy et al. (2022) juga menunjukkan bahwa aspek interpersonal dan keberadaan fasilitator tetap memiliki peran penting dalam pengembangan profesional guru berbantuan teknologi. Dalam konteks nasional, Mursid et al. (2025) dan Setiawan et al. (2024) juga memperlihatkan penggunaan pola pelatihan dan pendampingan dalam membantu guru mengembangkan media pembelajaran digital.

Hasil kegiatan juga menunjukkan pentingnya menghubungkan pelatihan dengan pekerjaan autentik guru. Seluruh peserta menggunakan materi dari mata pelajaran yang benar-benar mereka ampu sehingga praktik tidak dilakukan menggunakan contoh yang terpisah dari konteks pembelajaran mereka. Pendekatan semacam ini memungkinkan guru menggunakan proses pelatihan untuk menghasilkan sumber daya digital yang memiliki potensi digunakan kembali dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pandangan Heine et al. (2023) bahwa pemanfaatan sumber daya digital dalam kompetensi profesional guru berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi sesuai dengan konteks pendidikan.

Keberadaan 13 produk juga dapat menjadi titik awal bagi tahap pengembangan selanjutnya. Media yang telah dihasilkan dapat diterapkan dalam pembelajaran, kemudian dievaluasi berdasarkan pengalaman guru dan respons siswa. Dengan pola tersebut, proses pendampingan dapat dilanjutkan melalui tahapan penggunaan produk di kelas, refleksi, evaluasi, dan perbaikan media. Pengembangan berkelanjutan semacam ini menjadi penting karena hasil kajian Hennessy et al. (2022) menunjukkan bahwa bukti mengenai keberlanjutan program pengembangan profesional dan pengaruhnya terhadap praktik kelas masih perlu diperkuat.

Kegiatan ini belum melakukan pengukuran kompetensi guru sebelum dan sesudah workshop serta belum mengevaluasi penggunaan seluruh produk secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu, hasil kegiatan tidak dapat digunakan untuk menyimpulkan bahwa workshop meningkatkan kompetensi digital guru secara kuantitatif ataupun meningkatkan hasil belajar siswa. Kegiatan selanjutnya dapat memperkuat evaluasi melalui penggunaan *pre-test* dan *post-test*, rubrik penilaian produk, observasi implementasi media di kelas, serta refleksi guru dan siswa setelah media digunakan. Pendekatan tersebut akan memungkinkan evaluasi tidak hanya dilakukan terhadap produk yang dihasilkan, tetapi juga terhadap perubahan praktik guru dan manfaat media dalam pembelajaran.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui workshop Canva di MTs Aisyiyah Sungguminasa dilaksanakan berdasarkan kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran digital yang lebih praktis, kontekstual, dan relevan dengan karakteristik mata pelajaran. Asesmen kebutuhan menunjukkan bahwa guru sebelumnya telah memiliki pengalaman mengikuti pelatihan Canva, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal karena keterbatasan tindak lanjut dan pendampingan. Kondisi tersebut menjadi dasar pelaksanaan kegiatan yang tidak hanya berorientasi pada pengenalan fitur Canva, tetapi juga pada praktik langsung dan pendampingan pengembangan media secara berkala.

Pelaksanaan workshop pada 9 Mei 2026 yang dilanjutkan dengan pendampingan setiap minggu hingga akhir periode pengabdian memberikan kesempatan kepada seluruh 13 guru peserta untuk mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Seluruh peserta berhasil menghasilkan masing-masing satu produk media pembelajaran digital, sehingga kegiatan menghasilkan 13 produk. Lima produk representatif dari mata pelajaran Matematika, Akidah Akhlak, IPS, IPA, dan Fiqih menunjukkan adanya variasi dalam penggunaan elemen visual, pengorganisasian informasi, dan penyajian materi sesuai dengan karakteristik konten pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana praktis untuk memfasilitasi guru dalam mengembangkan bahan ajar menjadi media pembelajaran yang lebih visual dan kontekstual.

Meskipun demikian, kegiatan ini belum dilengkapi dengan pengukuran kompetensi guru sebelum dan sesudah workshop serta belum mengevaluasi penerapan seluruh produk secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, hasil kegiatan tidak digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan kompetensi digital guru secara kuantitatif maupun dampak penggunaan media terhadap hasil belajar siswa. Kegiatan selanjutnya disarankan mengintegrasikan asesmen awal dan akhir, rubrik penilaian kualitas produk, pemantauan penggunaan media di kelas, serta refleksi guru dan siswa untuk mengevaluasi keberlanjutan dan manfaat program secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar atas dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala MTs Aisyiyah Sungguminasa beserta seluruh guru yang telah memberikan izin, dukungan, serta berpartisipasi aktif dalam kegiatan workshop Canva. Apresiasi yang sebesar-besarnya diberikan kepada seluruh pihak yang telah

membantu pelaksanaan kegiatan, baik dalam proses perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, maupun evaluasi, sehingga program pengabdian dapat terlaksana dengan baik dan memberikan manfaat bagi peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital.

DAFTAR PUSTAKA

- 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, 1541031. <https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1541031>
- 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, 105030. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105030>
- Dewanto, S. A., Wulandari, B., Destiana, B., Munir, A. Q., Yudianto, M. R. A., Rahman, D. F., & Setiyawan, R. (2026). Peningkatan kompetensi guru SMP Negeri 12 Yogyakarta dalam membuat bahan ajar digital dengan Canva. *Jurnal Atma Inovasia*, 6(1), 58–63. <https://doi.org/10.24002/jai.v6i1.12704>
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, Chisbiyah, L. A., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca, W. (2024). Pelatihan pengembangan media pembelajaran Canva for Education dalam modul ajar berbasis Problem Based Learning bagi guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–856. <https://doi.org/10.29407/ja.v8i3.23638>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68, 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Haq, M. S., Hendratno, Kristanto, A., & Saputra, M. I. D. (2026). 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>
- Heine, S., Krepf, M., & König, J. (2023). Digital resources as an aspect of teacher professional digital competence: One term, different definitions – A systematic review. *Education and Information Technologies*, 28, 3711–3738. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11321-z>
- Hennesy, S., D'Angelo, S., McIntyre, N., Koomar, S., Kreimeia, A., Cao, L., Brugha, M., & Zubairi, A. (2022). Technology use for teacher professional development in low- and middle-income countries: A systematic review. *Computers and Education Open*, 3, 100080. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2022.100080>
- Lismayani, A., Asti, A. S. W., Herman, Kurnia, R., & Dzulfadhilah, F. (2024). PKM pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva berbasis artificial intelligence (AI) bagi guru PAUD. *Jurnal Hasil-Hasil Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(2), 300–307. <https://doi.org/10.35580/jhp2m.v3i2.4687>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan media pembelajaran Canva dan Padlet bagi guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170–174. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>

- Mursid, R., Saragih, A. H., Junaidi, A., & Panjaitan, K. (2025). Pelatihan digital Canva untuk pengembangan perangkat pembelajaran dalam peningkatan kompetensi guru SMK. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 742-751. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i3.1232>
- Nisak, R. K., & Rofi'ah, S. (2023). Problematika guru dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital. *BASICA: Journal of Arts and Science in Primary Education*, 3(1), 41-50. <https://doi.org/10.37680/basicav3i1.3623>
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva untuk guru-guru sekolah menengah pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152-156. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.225>
- Renaldi, D., Edy, Pataropura, A., Subhana, M., Edison, E., Handoko, A. F., Ferdianto, R., & Korompis, M. L. F. (2024). Implementasi media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru sekolah. *Abdi Dharma*, 4(1), 53-62. <https://doi.org/10.31253/ad.v4i1.2783>
- Setiawan, A. C., Haq, M. S., Choirunnisa, N. L., Widayanti, M. D., & Anggraeny, D. (2024). Pelatihan peningkatan kualitas media pembelajaran pendidik menggunakan platform Canva di SILN Bangkok. *Transformasi dan Inovasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 71-76. <https://doi.org/10.26740/jpm.v4n2.p71-76>

Copyright holder :

©The Author(s), 2026

First publication right :

Room of Civil Society Development

This article is licensed under:

CC-BY-SA