



## MODEL WORKSHOP DAN PENDAMPINGAN BERBASIS CANVA DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MENGEMBANGKAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DI KABUPATEN ENREKANG

Nur Aina<sup>1)</sup>, Abdul Malik<sup>2)</sup>

Bimbingan dan Konseling, Universitas Muhammadiyah Enrekang

<sup>1</sup> [ina61044@gmail.com](mailto:ina61044@gmail.com), <sup>2</sup> [abdulmalik@unismuh.ac.id](mailto:abdulmalik@unismuh.ac.id)

### Histori artikel

*Received:*  
25 July 2026

*Accepted:*  
28 July 2026

*Published:*  
29 July 2026

### Abstrak

Perkembangan teknologi digital menuntut guru mampu merancang media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Namun, asesmen awal menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dan keterampilan penggunaan Canva oleh guru masih terbatas. Program pengabdian ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui model workshop dan pendampingan berbasis Canva. Kegiatan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain Participatory Action Research yang melibatkan 23 guru dari UPT SDN 172 Enrekang dan Pondok Pesantren Darul Falah Enrekang. Program dilaksanakan melalui asesmen kebutuhan, seminar, workshop Canva, pendampingan pengembangan media, dan evaluasi reflektif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian produk, kemudian dianalisis menggunakan model Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva sesuai mata pelajaran yang diampu, dengan sebagian besar produk berada pada kategori baik. Program ini juga meningkatkan kompetensi digital, kreativitas pedagogis, kepercayaan diri, dan kolaborasi profesional guru. Model workshop dan pendampingan berbasis Canva berpotensi diterapkan pada satuan pendidikan lain dengan penyesuaian terhadap kebutuhan dan konteks masing-masing.

**Kata-kata Kunci:** Kompetensi Guru, Media Pembelajaran Digital, Canva, *Workshop*, Pendampingan.

\*Penulis koresponding : Nur Aina ([ina61044@gmail.com](mailto:ina61044@gmail.com))

**Abstract.** The rapid development of digital technology requires teachers to design innovative and engaging learning media. However, the initial needs assessment indicated that teachers' use of digital learning media and proficiency in Canva remained limited. This community service program aimed to improve teachers' competence in developing digital learning media through a Canva-based workshop and mentoring model. The program employed a descriptive qualitative approach using a *Participatory Action Research* design and involved 23 teachers from UPT SDN 172 Enrekang and Darul Falah Islamic Boarding School, Enrekang. The activities included a needs assessment, seminar, hands-on Canva workshop, media development mentoring, and reflective evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, and product assessment, then analyzed using the interactive model of Miles, Huberman, and Saldaña. The results showed that all participants successfully developed Canva-based learning media relevant to their subjects, with most products categorized as good. The program also strengthened teachers' digital competence, pedagogical creativity, confidence, and professional collaboration. This workshop and mentoring model has the potential to be implemented in other educational institutions with adjustments to their specific needs and contexts.

**Keywords:** Teacher Competence, Digital Learning Media, Canva, Workshop, Mentoring.

## Latar Belakang

Transformasi digital telah mengubah praktik pendidikan dan menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran secara pedagogis. Kompetensi digital tidak lagi dipandang sebagai keterampilan tambahan, tetapi menjadi bagian penting dari profesionalisme guru dalam merancang pembelajaran yang interaktif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik abad ke-21 (Amalia et al., 2024; Winursiti et al., 2024).

Percepatan adopsi teknologi pascapandemi *COVID-19* serta implementasi Kurikulum Merdeka semakin mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital di sekolah (Rahmawati, Gresinta, et al., 2024). Namun demikian, berbagai kebijakan tersebut belum sepenuhnya diikuti oleh peningkatan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang efektif sehingga masih terdapat kesenjangan antara ketersediaan teknologi dan kualitas implementasinya dalam pembelajaran.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran digital yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran (Roslina et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan media digital perlu dipahami sebagai bagian dari strategi pedagogis, bukan sekadar aktivitas teknis dalam membuat bahan ajar (Windatul et al., 2025).

Salah satu platform yang banyak digunakan dalam pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva karena menyediakan berbagai templat, fitur visual, dan kemudahan kolaborasi (Fitriana et al., 2024). Meskipun relatif mudah digunakan, pemanfaatannya sebagai media pembelajaran masih memerlukan kemampuan pedagogis agar media yang dihasilkan benar-benar mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Realitas di lapangan menunjukkan bahwa tantangan utama transformasi pembelajaran digital terletak pada kemampuan guru mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pembelajaran. Berbagai penelitian melaporkan bahwa pelatihan yang tersedia masih didominasi oleh pengenalan aplikasi tanpa pendampingan berkelanjutan sehingga

pemanfaatan teknologi belum mampu mendorong inovasi pembelajaran secara optimal (Farisia & Syafi, 2024; Hidayati et al., 2023; Nada & Indrawan, 2023).

Kondisi tersebut terkonfirmasi pada dua sekolah mitra, yaitu UPT SDN 172 Enrekang dan Pondok Pesantren Darul Falah Enrekang. Hasil observasi awal, wawancara, dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru menunjukkan bahwa perangkat digital telah tersedia, tetapi penggunaannya dalam pembelajaran masih didominasi oleh presentasi sederhana. Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif juga masih terbatas, sementara guru menyatakan membutuhkan pelatihan yang tidak hanya mengenalkan aplikasi, tetapi juga disertai praktik dan pendampingan hingga media siap digunakan di kelas. Temuan ini menjadi dasar penyusunan program pengabdian.

Berbagai kegiatan pelatihan Canva telah dilaporkan mampu meningkatkan pengetahuan peserta (Lestari et al., 2022). Namun, sebagian besar masih berfokus pada workshop satu kali (*one-shot training*) tanpa pendampingan berkelanjutan sehingga implementasi hasil pelatihan dalam praktik pembelajaran belum banyak dikaji. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara pelatihan penggunaan aplikasi dengan pengembangan kompetensi profesional guru yang berlangsung secara berkelanjutan melalui praktik, umpan balik, dan refleksi (Rahmawati, Ambulani, et al., 2024).

erangkat dari kebutuhan tersebut, pengabdian ini mengembangkan model workshop dan pendampingan berbasis Canva sebagai pendekatan pemberdayaan guru yang mengintegrasikan lima komponen, yaitu analisis kebutuhan, seminar penguatan konseptual, workshop berbasis praktik (*hands-on training*), pendampingan penyusunan media pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Berbeda dengan pelatihan Canva konvensional yang umumnya berhenti pada workshop, model ini menempatkan pendampingan dan umpan balik berkelanjutan sebagai komponen utama sehingga peserta memperoleh kesempatan memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran hingga siap diimplementasikan di kelas. Pendekatan ini selaras dengan kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menekankan pentingnya keterpaduan antara penguasaan teknologi, strategi pedagogis, dan materi ajar dalam membangun kompetensi profesional guru.

Berdasarkan uraian tersebut, studi ini bertujuan menganalisis implementasi Model Workshop dan Pendampingan Berbasis Canva dalam meningkatkan kompetensi guru mengembangkan media pembelajaran digital pada satuan pendidikan mitra di Kabupaten Enrekang. Fokus pembahasan diarahkan pada implementasi model, perubahan kompetensi guru berdasarkan hasil observasi dan evaluasi produk media pembelajaran, serta kontribusi model terhadap pengembangan pembelajaran digital di sekolah mitra. Secara teoretis, artikel ini diharapkan memperkaya kajian mengenai model pemberdayaan guru berbasis pendampingan dalam pengembangan kompetensi digital. Secara praktis, temuan pengabdian

ini dapat menjadi rujukan bagi sekolah, madrasah, pondok pesantren, perguruan tinggi, maupun pemangku kebijakan dalam merancang program pengembangan profesional guru yang lebih partisipatif, kontekstual, dan berkelanjutan.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan desain *Participatory Action Research* (PAR). Implementasi PAR dilaksanakan dalam satu siklus yang terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Tahap perencanaan dilakukan melalui identifikasi kebutuhan bersama kepala sekolah dan guru serta penyusunan rancangan kegiatan. Tahap tindakan dilaksanakan melalui seminar, *workshop*, praktik penggunaan Canva, dan pendampingan pengembangan media pembelajaran. Tahap observasi dilakukan dengan memantau keterlibatan peserta, proses penyusunan media, serta perkembangan produk yang dihasilkan. Tahap refleksi dilaksanakan melalui diskusi bersama untuk mengevaluasi pelaksanaan program dan menyempurnakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Desain PAR dipilih karena menempatkan peserta sebagai subjek yang terlibat aktif dalam proses identifikasi kebutuhan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi, dan refleksi.

Program dilaksanakan di UPT SDN 172 Enrekang dan Pondok Pesantren Darul Falah Enrekang dengan melibatkan 23 peserta yang terdiri atas guru sekolah dasar, guru madrasah, guru pondok pesantren, dan tenaga kependidikan. Peserta dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan dalam proses pembelajaran, kebutuhan peningkatan kompetensi digital, dan kesediaan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan (Creswell & Poth, 2018). Seminar pembelajaran digital dilaksanakan selama dua jam, *workshop* praktik Canva selama empat jam, sedangkan pendampingan dilakukan dalam empat kali pertemuan hingga peserta menyelesaikan media pembelajaran yang dikembangkan.

Pelaksanaan program mencakup lima tahapan yang saling berkesinambungan, yaitu asesmen kebutuhan, seminar pembelajaran digital, pelatihan praktik menggunakan Canva, pendampingan penyusunan media pembelajaran, serta evaluasi dan refleksi. Asesmen kebutuhan ditempatkan pada tahap perencanaan dalam siklus PAR. Seminar, pelatihan, dan pendampingan termasuk dalam tahap tindakan, sedangkan pemantauan proses dan evaluasi produk berada pada tahap observasi. Hasil evaluasi kemudian dibahas dalam tahap refleksi sebagai dasar penyempurnaan media pembelajaran dan perbaikan proses pendampingan.

Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dokumentasi, dan evaluasi produk media pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi tingkat partisipasi peserta, perkembangan keterampilan, dan proses

penyusunan media selama kegiatan berlangsung. Wawancara digunakan untuk menggali pengalaman, persepsi, serta kendala yang dihadapi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Dokumentasi meliputi catatan lapangan, foto kegiatan, materi *workshop*, dan produk media pembelajaran yang dihasilkan peserta.

Evaluasi produk dilakukan menggunakan rubrik yang mencakup empat aspek, yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kualitas desain visual dan tata letak, interaktivitas serta pemanfaatan fitur Canva, dan kemanfaatan pedagogis media dalam mendukung pembelajaran. Hasil penilaian produk digunakan untuk menggambarkan ketercapaian kompetensi peserta setelah mengikuti *workshop* dan pendampingan.

Data dianalisis menggunakan model analisis interaktif Miles et al. (2019) yang meliputi kondensasi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan. Pada tahap kondensasi, data hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi produk dipilih serta dikelompokkan sesuai fokus program. Data selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian tematik dan hasil penilaian produk. Kesimpulan ditarik dengan mengidentifikasi perubahan kompetensi, kendala pelaksanaan, dan kontribusi model *workshop* serta pendampingan terhadap kemampuan guru mengembangkan media pembelajaran digital.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik dan triangulasi sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan evaluasi produk. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi dari guru peserta, kepala sekolah, dan tim pelaksana pengabdian. Proses tersebut digunakan untuk memperoleh gambaran yang lebih komprehensif mengenai kontribusi model *workshop* dan pendampingan berbasis Canva terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Kondisi Awal Mitra**

Program pengabdian diawali dengan analisis kebutuhan (*needs assessment*) untuk memastikan bahwa intervensi yang diberikan benar-benar sesuai dengan kondisi mitra. Tahap ini dilakukan melalui observasi, wawancara semi-terstruktur, dan diskusi bersama kepala sekolah serta guru di UPT SDN 172 Enrekang dan Pondok Pesantren Darul Falah Enrekang. Analisis kebutuhan tidak hanya bertujuan memetakan tingkat penguasaan teknologi peserta, tetapi juga mengidentifikasi kebiasaan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran, kendala yang dihadapi, serta bentuk pendampingan yang dibutuhkan. Hasil asesmen awal kemudian diringkas pada Tabel 1 untuk menunjukkan kondisi peserta sebelum pelaksanaan program sehingga menjadi dasar penyusunan model *workshop* dan pendampingan berbasis Canva.

**Tabel 1. Ringkasan Kondisi Awal Peserta Berdasarkan Hasil Needs Assessment**

| <b>Indikator</b>             | <b>Kondisi Awal</b>                    |
|------------------------------|----------------------------------------|
| Pemanfaatan media digital    | Didominasi PowerPoint sederhana        |
| Pengalaman menggunakan Canva | Sebagian besar tingkat dasar           |
| Pelatihan Canva sebelumnya   | Sangat terbatas                        |
| Pendampingan berkelanjutan   | Belum tersedia                         |
| Kebutuhan utama              | Praktik, pendampingan, dan umpan balik |

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memanfaatkan perangkat digital, seperti laptop dan telepon pintar, dalam aktivitas administrasi pembelajaran, termasuk penyusunan perangkat ajar dan presentasi. Namun, pemanfaatannya masih terbatas pada fungsi-fungsi dasar sehingga media yang digunakan di kelas didominasi oleh presentasi PowerPoint sederhana dengan tingkat interaktivitas yang relatif rendah. Walaupun beberapa guru telah mengenal Canva, penggunaannya masih sebatas untuk membuat desain sederhana, seperti poster atau sertifikat, dan belum diarahkan pada pengembangan media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif peserta didik. Temuan tersebut didukung oleh hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta masih berada pada kategori kompetensi dasar dalam pemanfaatan Canva sebagaimana disajikan pada Tabel 1.

Selain keterbatasan pada aspek teknis, hasil wawancara juga menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum pernah mengikuti pelatihan yang secara khusus membahas pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Program peningkatan kompetensi yang pernah diikuti lebih banyak berfokus pada implementasi kurikulum atau penyusunan administrasi pembelajaran, sehingga kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain media digital masih sangat terbatas. Meskipun demikian, guru menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk meningkatkan kapasitasnya, terutama melalui pelatihan yang bersifat aplikatif dan disertai pendampingan selama proses penyusunan media. Temuan ini memperkuat hasil asesmen bahwa kebutuhan utama mitra tidak hanya terletak pada penguasaan aplikasi, tetapi juga pada proses pendampingan yang memungkinkan peserta memperoleh praktik langsung, konsultasi, dan umpan balik secara berkelanjutan.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, tim pengabdian mengidentifikasi empat isu utama yang menjadi dasar penyusunan program, yaitu: (1) pemanfaatan media digital dalam pembelajaran masih terbatas, (2) kemampuan guru menggunakan Canva masih berada pada tingkat dasar, (3) variasi media pembelajaran yang digunakan belum mampu mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, dan (4) belum tersedia program pelatihan yang

mengintegrasikan workshop dengan pendampingan berkelanjutan. Ringkasan hasil analisis kebutuhan tersebut disajikan pada Tabel 1 sebagai dasar penyusunan tahapan intervensi yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian.



**Gambar 1. Koordinasi awal dan analisis kebutuhan bersama pihak sekolah dan guru mitra sebelum pelaksanaan workshop.**

### **Implementasi Model Workshop dan Pendampingan**

Implementasi pengabdian dilaksanakan melalui Model Workshop dan Pendampingan Berbasis Canva yang disusun berdasarkan hasil needs assessment pada tahap sebelumnya. Model ini dirancang sebagai pendekatan pemberdayaan yang mengintegrasikan penguatan konsep, praktik langsung, pendampingan, serta refleksi dalam satu rangkaian kegiatan. Setiap tahapan menghasilkan luaran yang berbeda, mulai dari meningkatnya pemahaman konseptual, tersusunnya media pembelajaran berbasis Canva, hingga penyempurnaan produk melalui proses pendampingan. Berbeda dengan pelatihan yang hanya berorientasi pada penyampaian materi, model ini menempatkan peserta sebagai pembelajar aktif yang terlibat secara langsung dalam setiap tahapan sehingga proses peningkatan kompetensi berlangsung secara partisipatif dan kontekstual.

Tahap pertama diawali dengan seminar pembelajaran digital yang bertujuan memperkuat pemahaman peserta mengenai urgensi transformasi digital, karakteristik pembelajaran abad ke-21, serta pentingnya media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik. Materi seminar tidak hanya membahas konsep pembelajaran digital, tetapi juga menyajikan contoh penerapan media interaktif dalam berbagai mata pelajaran. Hasil diskusi pada tahap ini digunakan sebagai dasar penyusunan rancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh setiap peserta pada sesi praktik.



**Gambar 2.** Pelaksanaan seminar pembelajaran digital sebagai tahap penguatan konseptual bagi guru peserta.

Tahap berikutnya dilaksanakan melalui workshop berbasis praktik (*hands-on training*). Pada sesi ini peserta mempelajari penggunaan Canva secara bertahap, mulai dari pengenalan antarmuka, pemanfaatan template, pengelolaan elemen visual, hingga penyusunan media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. Setiap peserta didorong untuk menghasilkan media pembelajaran berdasarkan kebutuhan riil di kelas sehingga proses belajar tidak berhenti pada penguasaan fitur aplikasi, tetapi diarahkan pada penyusunan perangkat ajar yang siap digunakan. Pada akhir workshop, seluruh peserta berhasil menyusun draf awal media pembelajaran yang selanjutnya dievaluasi menggunakan rubrik penilaian sebagai dasar pelaksanaan pendampingan (lihat Tabel 2).

**Tabel 2.** Ringkasan Hasil Evaluasi Produk Media Pembelajaran

| Aspek Penilaian                       | Sebelum Pendampingan                                                                                                      | Sesudah Pendampingan                                                                                                               |
|---------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran | Sebagian besar media masih berfokus pada penyampaian materi dan belum sepenuhnya disesuaikan dengan capaian pembelajaran. | Sebagian besar media telah disusun sesuai tujuan pembelajaran serta karakteristik materi yang diajarkan.                           |
| Desain visual                         | Tampilan masih sederhana, dominan teks, pemanfaatan warna, ikon, dan tata letak belum optimal.                            | Desain lebih menarik dengan pemanfaatan template, ikon, ilustrasi, warna, dan tata letak yang lebih sistematis.                    |
| Interaktivitas                        | Media bersifat statis dan minim unsur visual yang mendukung keterlibatan peserta didik.                                   | Media mulai memanfaatkan elemen visual, animasi, infografis, serta penyajian yang lebih interaktif.                                |
| Pemanfaatan fitur Canva               | Penggunaan fitur Canva masih terbatas pada template dasar atau belum digunakan sama sekali oleh sebagian peserta.         | Peserta mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti template, elemen grafis, ikon, gambar, animasi, dan pengaturan tata letak. |

| Kategori produk | Sebagian besar berada pada kategori Cukup. | Sebagian besar berada pada kategori Baik, dengan beberapa produk mencapai kategori Sangat Baik berdasarkan rubrik penilaian |
|-----------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|-----------------|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Karakter utama model ini terletak pada tahap pendampingan, yang dilaksanakan setelah workshop selesai. Pada tahap ini peserta memperoleh bimbingan secara individual maupun kelompok untuk menyempurnakan media pembelajaran yang telah disusun. Pendampingan tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, desain visual, keterbacaan, serta strategi penyajian materi. Berdasarkan hasil evaluasi produk, sebagian besar media mengalami perbaikan pada aspek desain visual, interaktivitas, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran setelah memperoleh umpan balik dari tim pendamping. Ringkasan hasil penilaian sebelum dan sesudah pendampingan disajikan pada Tabel 2.

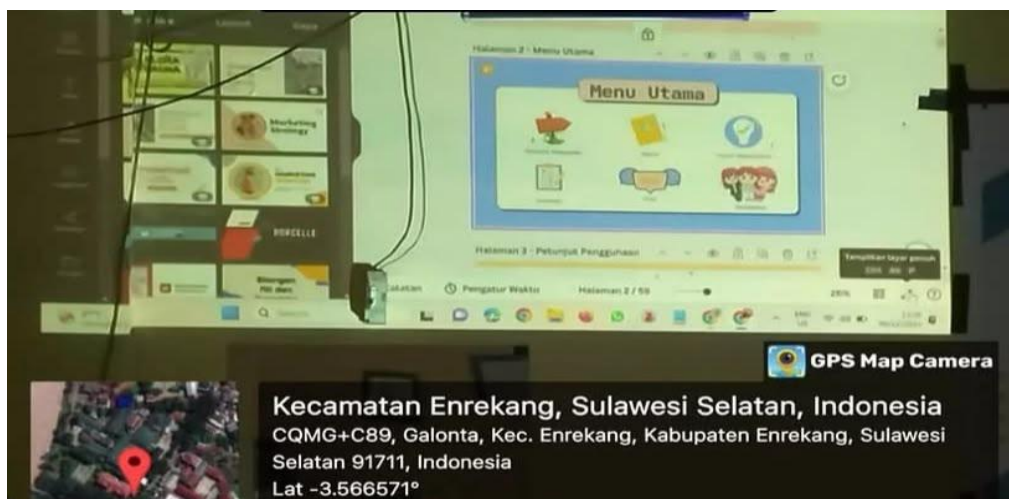


**Gambar 3. Pendampingan penyempurnaan media pembelajaran oleh tim pengabdian.**

Tahap akhir berupa evaluasi dan refleksi dilakukan melalui presentasi hasil karya, diskusi, serta penilaian terhadap media pembelajaran yang dihasilkan peserta. Sesi ini tidak hanya berfungsi sebagai evaluasi akhir, tetapi juga menjadi ruang berbagi pengalaman dan praktik baik antarguru. Melalui refleksi bersama, peserta memperoleh masukan untuk penyempurnaan media sekaligus memperluas wawasan mengenai berbagai alternatif penerapan Canva dalam pembelajaran. Hasil observasi, evaluasi produk, dan refleksi peserta menunjukkan adanya kontribusi positif model terhadap pengembangan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital. Namun, temuan ini didasarkan pada hasil evaluasi selama pelaksanaan program sehingga tidak dimaksudkan untuk menyimpulkan efektivitas jangka panjang model tersebut.

## Peningkatan Kompetensi Guru

Perubahan kompetensi guru mulai terlihat sejak peserta mengikuti workshop penyusunan media pembelajaran menggunakan Canva. Selama sesi praktik, peserta mengembangkan media pembelajaran sesuai mata pelajaran masing-masing yang kemudian disempurnakan melalui proses pendampingan.



**Gambar 4. Workshop penyusunan media pembelajaran menggunakan Canva**

Implementasi Model Workshop dan Pendampingan Berbasis Canva mengindikasikan adanya peningkatan kompetensi peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Perubahan tersebut tidak hanya terlihat pada meningkatnya penguasaan aplikasi Canva, tetapi juga pada kemampuan guru dalam merancang media yang lebih komunikatif, menarik, dan selaras dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, evaluasi produk, dokumentasi, serta refleksi peserta, peningkatan tersebut tercermin pada hasil penilaian media pembelajaran yang menunjukkan perbaikan pada aspek kesesuaian materi, desain visual, interaktivitas, dan pemanfaatan fitur Canva sebagaimana disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Perbandingan Kompetensi Guru Sebelum dan Sesudah Mengikuti Workshop dan Pendampingan**

| Indikator Kompetensi                       | Sebelum Kegiatan                                                                                                           | Sesudah Kegiatan                                                                                                    |
|--------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Menggunakan Canva untuk media pembelajaran | Sebagian besar peserta belum pernah atau hanya menggunakan Canva untuk desain sederhana (poster, sertifikat, dan pamflet). | Sebagian besar peserta mampu menggunakan Canva untuk menyusun media pembelajaran sesuai mata pelajaran yang diampu. |
| Mendesain media sesuai tujuan pembelajaran | Media pembelajaran belum disusun berdasarkan capaian pembelajaran dan karakteristik peserta didik.                         | Media pembelajaran telah disusun dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, materi, dan karakteristik peserta didik. |
| Menggunakan elemen visual dan infografis   | Penggunaan elemen visual masih terbatas dan didominasi teks.                                                               | Peserta mampu memanfaatkan ilustrasi, ikon, infografis, warna, dan                                                  |

|                                     |                                                                                                 |                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                     |                                                                                                 | tata letak secara lebih proporsional untuk meningkatkan kualitas media.                                                                                                           |
| Memanfaatkan fitur interaktif Canva | Pemanfaatan fitur Canva masih terbatas pada template dasar atau belum digunakan secara optimal. | Peserta mampu memanfaatkan berbagai fitur Canva seperti template, elemen grafis, animasi, ikon, gambar, dan pengaturan tata letak untuk menghasilkan media yang lebih interaktif. |
| Kategori kualitas produk            | Sebagian besar media berada pada kategori Cukup.                                                | Sebagian besar media berada pada kategori Baik, dan beberapa produk mencapai kategori Sangat Baik berdasarkan hasil penilaian rubrik.                                             |

Sebelum mengikuti kegiatan, sebagian besar peserta masih memanfaatkan media pembelajaran secara konvensional dengan dominasi presentasi PowerPoint sederhana dan bahan ajar berbasis teks. Penggunaan Canva masih terbatas pada kebutuhan desain sederhana, bahkan beberapa peserta belum pernah menggunakannya sebagai media pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi masih berada pada tahap operasional dasar dan belum terintegrasi dengan strategi pembelajaran yang mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Perubahan mulai terlihat pada saat peserta mengikuti workshop dan pendampingan. Guru tidak hanya mampu mengoperasikan berbagai fitur Canva, tetapi juga mulai menerapkan prinsip-prinsip desain pembelajaran dalam penyusunan media. Presentasi yang sebelumnya bersifat tekstual berkembang menjadi media yang lebih visual melalui pemanfaatan ilustrasi, ikon, infografis, animasi, dan pengaturan tata letak yang lebih sistematis. Evaluasi produk menunjukkan bahwa sebagian besar media yang dihasilkan memenuhi kriteria baik pada aspek desain visual dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, sedangkan peningkatan pada aspek interaktivitas diperoleh setelah peserta mengikuti proses pendampingan dan revisi. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa peserta tidak sekadar menguasai aplikasi, tetapi mulai memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan untuk memperjelas penyampaian materi dan meningkatkan pengalaman belajar peserta didik.

Tahap pendampingan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi tersebut. Melalui proses konsultasi dan umpan balik, peserta memperoleh kesempatan untuk memperbaiki media yang telah disusun berdasarkan aspek pedagogis maupun teknis. Proses revisi yang dilakukan secara berulang membantu guru menghasilkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan capaian pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran di kelas. Perbandingan hasil penilaian sebelum dan sesudah pendampingan menunjukkan adanya peningkatan kualitas produk pada sebagian besar peserta, terutama

pada aspek keterpaduan materi, tampilan visual, dan pemanfaatan fitur interaktif Canva. Dengan demikian, peningkatan kompetensi yang terjadi merupakan hasil dari proses belajar yang berlangsung secara reflektif, bukan hanya karena penyampaian materi selama workshop.

Selain meningkatkan kemampuan individu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya budaya belajar kolaboratif di antara peserta. Guru saling bertukar ide, memberikan masukan terhadap hasil kerja rekan sejawat, serta berbagi pengalaman mengenai pemanfaatan Canva dalam berbagai mata pelajaran. Interaksi tersebut memperluas wawasan peserta sekaligus memperkuat kepercayaan diri mereka dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Hasil refleksi peserta juga menunjukkan bahwa proses kolaborasi dan umpan balik antarguru membantu mereka mengidentifikasi kelemahan media yang disusun serta memperbaikinya sebelum diimplementasikan di kelas. Lingkungan belajar yang kolaboratif ini menjadi salah satu faktor yang mendukung proses peningkatan kompetensi karena peserta tidak hanya belajar dari narasumber, tetapi juga dari pengalaman sesama guru.

### **Efektivitas Model Workshop dan Pendampingan Berbasis Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru**

Hasil pengabdian mengindikasikan bahwa peningkatan kompetensi guru tidak hanya dipengaruhi oleh satu bentuk kegiatan, melainkan melalui integrasi antara seminar, workshop, praktik langsung, pendampingan, dan refleksi. Setiap tahapan memiliki fungsi yang saling melengkapi dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan kepercayaan diri peserta. Seminar memberikan landasan konseptual, workshop memfasilitasi penguasaan keterampilan teknis, sedangkan pendampingan dan refleksi memungkinkan peserta memperoleh umpan balik untuk memperbaiki media pembelajaran yang dikembangkan. Integrasi antartahapan tersebut menjelaskan mengapa kualitas produk peserta mengalami peningkatan selama proses pendampingan sebagaimana ditunjukkan pada hasil evaluasi produk.

Kontribusi model ini tidak terlepas dari pendekatan pembelajaran yang menempatkan guru sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Selama kegiatan berlangsung, peserta tidak hanya menerima demonstrasi penggunaan aplikasi, tetapi secara langsung merancang media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan *learning by doing* memungkinkan guru memperoleh pengalaman nyata dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi selama proses desain media. Pengalaman tersebut kemudian diperkuat melalui diskusi, refleksi, dan umpan balik yang diberikan selama pendampingan. Kombinasi praktik langsung dan refleksi inilah yang memungkinkan peserta mengidentifikasi kelemahan produk, melakukan revisi, dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan Experiential Learning Theory yang menjelaskan bahwa pembelajaran orang dewasa berlangsung secara optimal ketika peserta mengalami sendiri proses belajar melalui pengalaman konkret, melakukan refleksi, membangun pemahaman baru, dan mengujinya kembali dalam praktik (Mechouat, 2024). Seluruh siklus tersebut tampak pada model yang diterapkan dalam pengabdian ini. Guru tidak hanya mempelajari fitur Canva, tetapi juga menggunakannya untuk menghasilkan media pembelajaran, memperoleh masukan dari fasilitator dan rekan sejawat, kemudian melakukan revisi hingga menghasilkan produk yang lebih baik. Dengan demikian, peningkatan kompetensi yang teramati dapat dipahami sebagai hasil dari proses belajar berbasis pengalaman yang berlangsung secara bertahap, bukan semata-mata karena pemberian materi pelatihan.

Dari perspektif pengembangan profesional guru, hasil pengabdian ini juga memperkuat kerangka Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menekankan pentingnya integrasi antara teknologi, pedagogi, dan penguasaan materi ajar (Koehler et al., 2014). Selama proses pendampingan, peserta tidak diarahkan untuk sekadar menghasilkan media yang menarik secara visual, tetapi juga mempertimbangkan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, dan strategi pembelajaran yang digunakan. Hal tersebut terlihat dari proses revisi media berdasarkan umpan balik terhadap aspek pedagogis dan teknis yang menjadi bagian dari rubrik evaluasi produk. Oleh karena itu, Canva diposisikan sebagai instrumen yang mendukung kualitas pembelajaran, bukan sebagai tujuan akhir dari proses pelatihan.

Temuan ini juga sejalan dengan kerangka DigCompEdu yang menempatkan kemampuan memilih, menciptakan, dan mengelola sumber belajar digital sebagai salah satu kompetensi utama pendidik (Ghomi & Redecker, 2019). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva, tetapi juga mulai mempertimbangkan aspek aksesibilitas, komunikasi visual, dan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Temuan tersebut mengindikasikan adanya perkembangan kompetensi digital peserta selama pelaksanaan program, meskipun dampaknya terhadap hasil belajar peserta didik belum dievaluasi dalam kegiatan ini.

Apabila dibandingkan dengan berbagai kegiatan pengabdian terdahulu, terdapat perbedaan yang cukup mendasar. Sebagian besar pelatihan Canva berfokus pada pengenalan fitur aplikasi melalui workshop dalam waktu yang relatif singkat. Model seperti ini umumnya berhasil meningkatkan pengetahuan peserta, tetapi belum banyak memberikan ruang bagi proses pendampingan dan refleksi berkelanjutan. Sebaliknya, model yang diterapkan dalam pengabdian ini mengintegrasikan analisis kebutuhan, seminar, workshop, pendampingan, evaluasi, dan refleksi dalam satu rangkaian kegiatan. Karakteristik tersebut menjadi kebaruan model yang dikembangkan karena memberikan kesempatan kepada

peserta untuk memperoleh umpan balik, memperbaiki produk, dan mengimplementasikan hasil belajar secara bertahap. Dengan demikian, kontribusi utama pengabdian ini tidak terletak pada penggunaan Canva sebagai media pelatihan, melainkan pada pengembangan model pemberdayaan guru berbasis workshop dan pendampingan berkelanjutan.

Kontribusi model ini juga didukung oleh tingginya partisipasi peserta dan terciptanya suasana belajar yang kolaboratif. Selama proses pendampingan, guru aktif berdiskusi, saling memberikan masukan, serta berbagi pengalaman mengenai strategi penerapan media pembelajaran di kelas. Interaksi tersebut memperkuat proses belajar karena peserta tidak hanya memperoleh umpan balik dari narasumber, tetapi juga belajar dari pengalaman rekan sejawat. Kondisi ini sejalan dengan konsep *Community of Practice* yang dikembangkan oleh (Wenger, 1998) yang menekankan bahwa peningkatan kompetensi profesional berlangsung melalui praktik bersama dan kolaborasi dalam komunitas belajar (Packer et al., 2017).

Meskipun memberikan hasil yang positif, pelaksanaan pengabdian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Evaluasi keberhasilan program difokuskan pada perubahan kompetensi guru dan kualitas produk media pembelajaran selama kegiatan berlangsung, sehingga belum mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar peserta didik. Selain itu, implementasi model masih terbatas pada dua satuan pendidikan sehingga temuan belum dapat digeneralisasi pada konteks yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian dan pengabdian selanjutnya perlu mengembangkan evaluasi longitudinal, melibatkan lebih banyak sekolah, serta mengombinasikan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk memperoleh bukti yang lebih kuat mengenai efektivitas model pada berbagai konteks pendidikan.

### **Implikasi Pengabdian terhadap Transformasi Pembelajaran Digital**

Hasil pengabdian menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital memiliki implikasi yang lebih luas daripada sekadar bertambahnya keterampilan menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil observasi, evaluasi produk, dan refleksi peserta, guru mulai mengintegrasikan media digital ke dalam perencanaan pembelajaran serta mempertimbangkan aspek pedagogis dalam penyusunan media. Perubahan tersebut mencerminkan proses transformasi profesional guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai bagian dari strategi pembelajaran. Temuan ini mengindikasikan adanya perubahan orientasi guru dalam memanfaatkan media digital selama pelaksanaan program, sehingga berpotensi mendukung transformasi pembelajaran di tingkat sekolah.

Implikasi berikutnya terlihat pada berkembangnya budaya inovasi pembelajaran di lingkungan mitra. Selama workshop dan pendampingan, peserta tidak hanya menghasilkan media pembelajaran, tetapi juga membangun kebiasaan berdiskusi, saling memberikan

umpan balik, dan berbagi praktik baik. Hasil refleksi peserta menunjukkan bahwa proses kolaborasi tersebut membantu mereka memperoleh ide baru serta memperbaiki media pembelajaran sebelum digunakan di kelas. Interaksi tersebut menciptakan ruang belajar kolaboratif yang mendorong guru untuk terus mengembangkan kreativitas dalam merancang pembelajaran. Meskipun demikian, keberlanjutan budaya kolaboratif tersebut masih memerlukan dukungan sekolah melalui kegiatan pengembangan profesional yang berkesinambungan.

Dari perspektif kelembagaan, model yang dikembangkan memberikan alternatif bagi sekolah dalam merancang program pengembangan profesional guru. Selama ini, sebagian besar pelatihan guru masih berorientasi pada kegiatan yang bersifat sesaat (*one-shot training*), sehingga keberlanjutan implementasi sering kali bergantung pada inisiatif masing-masing peserta. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa integrasi seminar, workshop, pendampingan, dan refleksi memberikan ruang bagi peserta untuk memperoleh umpan balik secara berkelanjutan selama kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, model ini berpotensi diadopsi sebagai bagian dari program peningkatan kompetensi guru di sekolah, madrasah, maupun pondok pesantren melalui kegiatan *in-house training*, komunitas belajar guru, atau program pengembangan profesional berkelanjutan.

Temuan ini juga memiliki implikasi bagi perguruan tinggi sebagai pelaksana pengabdian kepada masyarakat. Pengabdian tidak lagi dipahami sebagai kegiatan transfer pengetahuan yang bersifat jangka pendek, tetapi sebagai proses pendampingan yang menghasilkan perubahan kompetensi sekaligus memperkuat hubungan kemitraan antara perguruan tinggi dan satuan pendidikan. Pendekatan berbasis kebutuhan (*need-based community engagement*) memungkinkan program pengabdian lebih responsif terhadap permasalahan yang dihadapi mitra serta menghasilkan luaran yang dapat diimplementasikan secara langsung. Dengan demikian, pendekatan ini menunjukkan potensi penguatan peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kompetensi guru melalui program pengabdian yang lebih partisipatif dan kontekstual.

Dari sisi akademik, artikel ini menawarkan kontribusi berupa Model Workshop dan Pendampingan Berbasis Canva sebagai pendekatan pemberdayaan guru dalam pengembangan kompetensi digital. Kebaruan model ini terletak pada integrasi analisis kebutuhan, penguatan konseptual, praktik langsung, pendampingan, evaluasi, dan refleksi dalam satu rangkaian pengembangan kompetensi yang menempatkan umpan balik berkelanjutan sebagai komponen utama. Pendekatan tersebut menunjukkan bahwa pengembangan kompetensi digital tidak cukup ditopang oleh penguasaan teknologi, tetapi juga oleh desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk belajar secara aktif, memperoleh umpan balik, serta mengimplementasikan hasil belajarnya dalam

praktik pembelajaran. Oleh karena itu, model ini berpotensi direplikasi pada satuan pendidikan lain dengan penyesuaian terhadap karakteristik peserta, kebutuhan institusi, dan konteks pelaksanaan program.



**Gambar 5. Dokumentasi Bersama Peserta**

## Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa model *workshop* dan pendampingan berbasis Canva memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Hasil observasi, evaluasi produk, dan refleksi peserta memperlihatkan bahwa program tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga memperkuat kemampuan pedagogis dalam merancang media yang kreatif, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Peningkatan tersebut didukung oleh rangkaian kegiatan yang meliputi asesmen kebutuhan, seminar pembelajaran digital, pelatihan berbasis praktik, pendampingan, evaluasi, dan refleksi.

Program ini menghasilkan berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran serta mendorong tumbuhnya kolaborasi antarguru. Kontribusi utamanya tidak terbatas pada penguasaan teknis Canva, tetapi juga terletak pada penerapan model pemberdayaan guru yang sistematis dan berkelanjutan. Model tersebut berpotensi diterapkan pada satuan pendidikan lain dengan penyesuaian terhadap kebutuhan, karakteristik peserta, dan kondisi masing-masing lembaga.

Program ini masih terbatas pada dua mitra dan evaluasinya berfokus pada perubahan kompetensi peserta selama kegiatan berlangsung. Program pengabdian selanjutnya perlu memperluas cakupan lokasi dan jumlah peserta serta menerapkan evaluasi jangka panjang

untuk menilai keberlanjutan penggunaan media pembelajaran digital dan dampaknya terhadap kualitas pembelajaran maupun hasil belajar peserta didik.

### Daftar Pustaka

- Amalia, Ilma, N., Mutmainnah, & Rabiah, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka dan kompetensi abad ke-21 dalam pembelajaran PGMI di era digital. *Shibyan: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 95–106. <https://doi.org/10.30999/shibyan.v2i2.3821>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Farisia, H., & Syafi, I. (2024). Professional development on digital literacy for teachers in early childhood education in the digital era. *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 5(3), 360–375. <https://doi.org/10.31538/tijie.v5i3.820>
- Fitriana, N., Idawati, & Mariati. (2024). Implementasi media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 5(2), 375–384. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2429>
- Ghomi, M., & Redecker, C. (2019). Digital competence of educators (DigCompEdu): Development and evaluation of a self-assessment instrument for teachers' digital competence. In *Proceedings of the 11th International Conference on Computer Supported Education* (pp. 541–548). SCITEPRESS. <https://doi.org/10.5220/0007679005410548>
- Hidayati, S., Fauziah, N., & Fitria. (2023). Analisis literasi digital guru kelas. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 933–954. <https://doi.org/10.35931/am.v7i2.2057>
- Koehler, M. J., Mishra, P., Kereluik, K., Shin, T. S., & Graham, C. R. (2014). The technological pedagogical content knowledge framework. In J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, & M. J. Bishop (Eds.), *Handbook of research on educational communications and technology* (pp. 101–111). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5\\_9](https://doi.org/10.1007/978-1-4614-3185-5_9)
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Nugroho, F. (2022). Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva bagi guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education*, 2(1), 47–54. <https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Mechouat, P. K. (2024). The impact of aligning Kolb's experiential learning theory with a comprehensive teacher education model on pre-service teachers' attitudes and teaching practice. *European Scientific Journal*, 20(28), 135–164. <https://doi.org/10.19044/esj.2024.v20n28p135>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2019). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). SAGE Publications.
- Nada, A. Q., & Indrawan, D. (2023). Analisis tingkat literasi digital guru pendidikan sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 6(1), 9–15. <https://doi.org/10.30605/cjpe.6.1.2023.2481>
- Packer, T., Kyndt, E., & Vangrieken, K. (2017). Teacher communities as a context for professional development: A systematic review. *Teaching and Teacher Education*, 61, 47–59. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.10.001>

- Rahmawati, Gresinta, E., & Suhendra. (2024). Platform Merdeka Mengajar sebagai inovasi dalam dunia pendidikan. *International Journal of Social and Management Studies*, 5(6), 24–28. <https://doi.org/10.5555/ijosmas.v5i6.454>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran. *Community Development Journal*, 5(1), 129–136. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>
- Roslina, Herpratiwi, & Firdaus, R. (2024). Media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar pada mata pelajaran IPA. *Didaktika*, 4(4), 426–437. <https://doi.org/10.17509/didaktika.v4i4.76880>
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.
- Windatul, H., Ila, R., Juansah, & Erwin, D. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar di era digital. *Jurnal Basicedu*, 9(2), 665–678. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i2.9971>
- Winursiti, N. M., Robandi, B., & Uyun, H. (2024). Kompetensi pedagogik guru sekolah dasar dalam pembelajaran abad ke-21: Menjawab tantangan dan kesenjangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 102–111. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.19744>