p-ISSN: 2963-7856| e-ISSN: 2961-9890
Available online at jerkin.org/index.php/jerkin
Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
Volume 4 No. 4, April-Juni 2026, pp 28305-28313

Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Calon Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Hasna Hasanuddin[1*], Eva Setya Rini[2], Zulkifli Alamsah Sutanto[3], Shara Rafiqa Nurulcholillah Sukri[4]

[1,2,3,4] Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tadulako, Jl. Soekarno-Hatta Km. 9, Palu, Sulawesi Tengah, Kode Pos 94119. Indonesia.
E-mail: hasnahsiak@untad.ac.id
[*]Corresponding Author

https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.7151

ARTICLE INFO

Article history:
Received: 15 Jun 2026
Revised: 21 Jun 2026
Accepted: 27 Jun 2026

Kata Kunci:
Canva; Kreativitas Mahasiswa; Media Pembelajaran; Teknologi Digital.

Keywords:
Canva; Student Creativity; Learning Media; Digital Technology.

ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital menuntut mahasiswa calon guru memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Namun, kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi desain digital sebagai sarana penyusunan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Sasaran kegiatan adalah 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2025. Kegiatan dilaksanakan menggunakan metode pelatihan partisipatif yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi penggunaan Canva, praktik pembuatan media pembelajaran, pendampingan, dan evaluasi. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama kegiatan serta penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dan mengoperasikan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan media pembelajaran berupa presentasi, poster edukatif, dan infografis yang menarik, komunikatif, serta sesuai dengan tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 88% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, 8% menyatakan bermanfaat, dan 4% menyatakan cukup bermanfaat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mampu meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung pengembangan kompetensi profesional calon guru agar lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran pada era digital.

The rapid advancement of digital technology requires pre-service teachers to possess the competence to develop creative, innovative, and effective learning media that meet the demands of 21st-century education. However, university students' ability to utilize digital design applications for developing instructional media still needs to be improved. This community service program aimed to enhance students' knowledge and skills in utilizing the Canva application as a digital learning media platform. The program involved 33 students from the Civic Education Study Program, Class of 2025. The activities were implemented using a participatory training approach consisting of lectures, Canva demonstrations, hands-on practice in developing learning media, mentoring, and evaluation. The evaluation was conducted through observations of participants' engagement throughout the program and assessments of the learning media products they developed. The results showed that participants were able to understand and effectively utilize various Canva features to create instructional presentations, educational posters, and infographics that were visually appealing, communicative, and aligned with learning objectives. Based on the evaluation results, 88% of the participants stated that the training was highly beneficial, 8% considered it beneficial, and 4% regarded it as moderately beneficial. These findings indicate that the training provided meaningful learning experiences while enhancing students' digital competence and creativity in developing technology-based learning media. Therefore, Canva training can serve as an

effective alternative for strengthening the professional competence of pre-service teachers, enabling them to better address the challenges of teaching and learning in the digital era.

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

How to Cite: Hasna Hasanuddin, et al. (2026), Peningkatan Kreativitas Mahasiswa Calon Guru melalui Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital, 4(4). https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.7151

PENDAHULUAN

Transformasi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pada bidang pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam pembelajaran menjadi salah satu kompetensi utama yang harus dimiliki guru pada abad ke-21 untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik (UNESCO, 2018; Koehler & Mishra, 2005; Mayer, 2021).

Perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat telah mendorong berbagai penelitian mengenai pemanfaatan berbagai aplikasi sebagai media pembelajaran termasuk aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template, ilustrasi, ikon, animasi, video, dan elemen visual sehingga memudahkan pendidik maupun mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif (Hafiz et al., 2024; Andianti et al., 2026).

Penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kualitas presentasi pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih sistematis, menarik, dan komunikatif. Media yang dikembangkan menggunakan Canva dinilai memiliki daya tarik visual yang lebih baik dibandingkan media konvensional sehingga mampu meningkatkan perhatian serta motivasi belajar peserta didik. Selain itu, fitur-fitur yang tersedia memungkinkan pengguna mengintegrasikan gambar, video, audio, animasi, maupun infografis dalam satu media pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan secara lebih efektif.

Pada aspek pengembangan kompetensi calon guru, berbagai penelitian juga mengungkapkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran. Kreativitas tersebut terlihat dari kemampuan mahasiswa memilih kombinasi warna, tipografi, ilustrasi, tata letak, hingga penyajian informasi yang lebih menarik. Kemampuan tersebut merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki guru profesional karena media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan mampu meningkatkan kompetensi digital mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan kerangka TPACK yang menekankan pentingnya integrasi pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten dalam pembelajaran (Mishra & Koehler, 2006; Koehler et al., 2013). Hasil ini juga konsisten dengan penelitian Hafiz et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kompetensi teknologi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki kebaruan (novelty) berupa pelaksanaan pelatihan yang mengintegrasikan penyampaian konsep media pembelajaran digital, demonstrasi penggunaan Canva, praktik mandiri, pendampingan intensif, serta evaluasi produk media pembelajaran yang dihasilkan mahasiswa. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga memperkuat kompetensi mahasiswa dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip pedagogis. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dibandingkan pelatihan yang hanya berfokus pada pengenalan fitur aplikasi.

Pelaksanaan kegiatan ini juga mendukung pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs) tujuan ke-4, yaitu menjamin pendidikan yang inklusif, setara, dan berkualitas serta meningkatkan kesempatan belajar sepanjang hayat bagi semua. Melalui peningkatan kompetensi digital mahasiswa calon guru, diharapkan akan lahir pendidik yang mampu

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, berkualitas, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada era digital.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2025 dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu memperkuat kompetensi digital mahasiswa sebagai calon guru sehingga mereka lebih siap mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran serta menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan tuntutan pendidikan abad ke-21

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif (participatory training) yang dipadukan dengan metode ceramah, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Pendekatan tersebut dipilih karena memberikan kesempatan kepada peserta untuk memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman praktik dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital.

Kegiatan dilaksanakan pada tahun 2026 dengan sasaran sebanyak 33 mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2025. Peserta dipilih karena merupakan mahasiswa calon guru yang membutuhkan penguatan kompetensi digital dalam merancang media pembelajaran kreatif sebagai bekal pelaksanaan praktik mengajar maupun tugas profesional sebagai pendidik. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan, yaitu (1) tahap persiapan, (2) tahap pelaksanaan pelatihan, (3) tahap praktik mandiri, (4) tahap pendampingan, dan (5) tahap evaluasi.

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan koordinasi internal untuk menyusun jadwal kegiatan, menentukan materi pelatihan, menyiapkan perangkat pembelajaran, menyusun bahan presentasi, serta mempersiapkan sarana pendukung berupa ruang pelatihan, perangkat komputer, jaringan internet, LCD proyektor, dan akun Canva yang akan digunakan peserta selama kegiatan berlangsung. Selain itu, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa mengenai pemanfaatan media pembelajaran digital.

Tahap kedua merupakan pelaksanaan pelatihan yang diawali dengan penyampaian materi mengenai urgensi media pembelajaran digital dalam pembelajaran abad ke-21, konsep dasar desain pembelajaran, serta pengenalan aplikasi Canva sebagai salah satu platform desain grafis berbasis web yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran. Materi juga mencakup pengenalan berbagai fitur Canva, teknik memilih template yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, penggunaan elemen visual, pengaturan tipografi, kombinasi warna, serta prinsip-prinsip penyusunan media pembelajaran yang komunikatif dan menarik.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva. Pada tahap ini, narasumber memperagakan secara langsung langkah-langkah membuat media pembelajaran mulai dari proses registrasi akun, pemilihan template, pengeditan desain, penambahan ilustrasi, ikon, gambar, video, animasi, hingga proses penyimpanan dan ekspor hasil desain ke berbagai format. Demonstrasi dilakukan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti setiap langkah dengan baik.

Tahap berikutnya adalah praktik mandiri. Pada tahap ini peserta diminta membuat media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran atau topik yang dipilih masing-masing menggunakan aplikasi Canva. Produk yang dikembangkan meliputi presentasi pembelajaran, poster edukatif, dan infografis pembelajaran. Selama proses praktik, peserta diberi kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai fitur Canva sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan pendampingan oleh tim pengabdian. Pendampingan bertujuan memberikan bimbingan secara langsung kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur Canva maupun dalam menyusun desain media pembelajaran. Tim memberikan umpan balik mengenai aspek visual, keterbacaan informasi, kesesuaian isi materi, pemilihan warna, tata letak, dan efektivitas media yang dikembangkan sehingga peserta dapat melakukan perbaikan terhadap hasil pekerjaannya.

Tahap terakhir adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama mengikuti pelatihan, keaktifan dalam sesi diskusi, kemampuan mengoperasikan aplikasi Canva, serta kualitas produk media pembelajaran yang dihasilkan. Penilaian

produk dilakukan berdasarkan beberapa indikator, yaitu kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kreativitas desain, ketepatan penggunaan elemen visual, keterbacaan informasi, serta pemanfaatan fitur-fitur Canva secara efektif. Selain itu, peserta juga diberikan kesempatan menyampaikan tanggapan dan pengalaman selama mengikuti kegiatan sebagai bahan refleksi untuk perbaikan pelaksanaan program pengabdian pada masa mendatang.

Data yang diperoleh selama kegiatan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data hasil observasi, dokumentasi, dan evaluasi produk dianalisis untuk menggambarkan tingkat ketercapaian tujuan kegiatan, peningkatan kompetensi peserta dalam memanfaatkan Canva, serta respons peserta terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil analisis kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif sebagai dasar penyusunan hasil dan pembahasan.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat

Tahap	Aktivitas	Luaran
Persiapan	Koordinasi tim, identifikasi kebutuhan, penyusunan materi	Perangkat pelatihan
Pelaksana	Penyampaian materi dan demonstrasi canva	Peningkatan pengetahuan peserta
Praktik	Pembuatan media pembelajaran	Draft media pembelajaran
Pendampingan	Bimbingan dan revisi produk	Media pembelajaran yang lebih baik
Evaluasi	Observasi, penilaian produk, refleksi	Data ketercapaian kegiatan

Tabel 2. Indikator Evaluasi Pelatihan

Aspek	Indikator
Pengetahuan	Memahami fungsi dan fitur canva
Keterampilan	Mampu membuat media pembelajaran digital
Kreativitas	Menghasilkan desain yang menarik dan inovatif
Partisipasi	Aktif mengikuti diskusi dan praktik
Produk	Media sesuai tujuan pembelajaran dan layak digunakan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada Kamis, 23 April 2026 di ruangan FKIP 24 Universitas Tadulako dengan jumlah peserta sebanyak 33 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2025. Adapun hasil kegiatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Canva

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran digital. Kegiatan ini dirancang untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi digital yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21. Pelaksanaan kegiatan berlangsung secara sistematis melalui tahapan persiapan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Seluruh peserta mengikuti kegiatan dengan antusias yang ditunjukkan melalui kehadiran penuh, partisipasi aktif dalam diskusi, serta keterlibatan selama sesi praktik.

Pada tahap awal, narasumber menyampaikan materi mengenai pentingnya media pembelajaran digital dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Materi difokuskan pada karakteristik media pembelajaran yang efektif, prinsip-prinsip desain visual, serta pemanfaatan aplikasi Canva sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan oleh calon guru. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui diskusi sehingga peserta dapat memahami hubungan antara penggunaan media digital dengan peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva. Narasumber memperagakan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran mulai dari proses registrasi akun, pemilihan template, penyusunan tata letak, penggunaan elemen visual, hingga

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

penyimpanan hasil desain. Demonstrasi dilakukan secara bertahap sehingga seluruh peserta mampu mengikuti setiap proses secara langsung.

Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva

Tahap praktik merupakan inti dari kegiatan pengabdian. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang dipilih masing-masing. Produk yang dikembangkan meliputi presentasi pembelajaran, poster edukatif, dan infografis yang dapat digunakan sebagai media pendukung pembelajaran di kelas.

Selama proses praktik, peserta menunjukkan kemampuan yang semakin baik dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva. Mahasiswa mulai mampu memilih template yang sesuai dengan karakteristik materi, mengombinasikan warna secara harmonis, memilih jenis huruf yang mudah dibaca, menyusun tata letak informasi secara sistematis, serta menambahkan ilustrasi yang relevan dengan materi pembelajaran. Pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas media yang dihasilkan karena peserta memperoleh masukan secara langsung mengenai aspek estetika maupun aspek pedagogis dari media yang dikembangkan.

Hasil praktik menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran yang memiliki tampilan lebih menarik dibandingkan media presentasi konvensional yang sebelumnya sering digunakan. Selain memperhatikan aspek visual, peserta juga mulai memahami pentingnya penyusunan informasi yang ringkas, sistematis, dan komunikatif sehingga media yang dihasilkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Peningkatan Kompetensi Digital Mahasiswa

Pelaksanaan pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital mahasiswa. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian peserta hanya memanfaatkan Canva untuk membuat desain sederhana, bahkan beberapa peserta belum pernah menggunakan aplikasi tersebut sebagai media pembelajaran. Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran digital secara mandiri.

Peningkatan kompetensi tersebut terlihat dari kemampuan mahasiswa dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, memilih template sesuai kebutuhan pembelajaran, mengintegrasikan berbagai elemen multimedia, serta menghasilkan desain media pembelajaran yang lebih menarik. Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menyusun informasi secara visual sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Peningkatan kompetensi digital ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya bersifat teoritis. Mahasiswa tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Capaian Pelatihan

Aspek yang Dinilai	Kondisi Sebelum Pelatihan	Kondisi Setelah Pelatihan
Pengetahuan tentang Canva	Sebagian besar masih terbatas	Memahami fungsi dan fitur canva
Kemampuan membuat media digital	Masih sederhana	Mampu membuat media secara mandiri
Kreativitas desain	Belum optimal	Lebih kreatif dan inovatif
Penggunaan elemen visual	Masih terbatas	Lebih variatif dan menarik
Kepercayaan diri	Masih rendah	Lebih percaya diri mempresentasikan hasil karya

Respons Peserta terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Hal tersebut terlihat dari keaktifan mahasiswa dalam mengajukan pertanyaan, berdiskusi dengan narasumber, serta saling berbagi pengalaman selama proses praktik. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan partisipatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dibandingkan metode ceramah konvensional.

Peserta juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva mempermudah proses pembuatan media pembelajaran karena tersedia berbagai template yang dapat disesuaikan dengan karakteristik materi. Selain itu, aplikasi Canva dinilai lebih efisien karena dapat diakses melalui komputer maupun telepon pintar sehingga memungkinkan mahasiswa menyelesaikan pekerjaan kapan saja dan di mana saja.

Pembahasan

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva mampu meningkatkan kompetensi digital mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran. Temuan ini memperkuat teori Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) yang menyatakan bahwa guru profesional perlu mengintegrasikan pengetahuan teknologi, pedagogi, dan materi ajar agar mampu menciptakan pembelajaran yang efektif. Melalui pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya mempelajari penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga memahami bagaimana teknologi tersebut dimanfaatkan untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Peningkatan kreativitas mahasiswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) memberikan pengalaman yang lebih bermakna dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian teori. Ketika mahasiswa diberi kesempatan untuk mendesain media secara langsung, mereka dapat mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, memecahkan masalah, serta meningkatkan kemampuan komunikasi visual.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian yang melaporkan bahwa Canva merupakan salah satu aplikasi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa dan kualitas media pembelajaran. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan motivasi belajar, keterampilan desain, serta hasil belajar peserta didik karena media yang dihasilkan lebih menarik dan komunikatif. Temuan dalam kegiatan pengabdian ini memperkuat hasil penelitian tersebut dengan menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan kompetensi digital mahasiswa calon guru secara lebih komprehensif.

Selain aspek teknis, kegiatan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kesiapan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja sebagai pendidik profesional. Kemampuan mengembangkan media pembelajaran digital menjadi salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam implementasi Kurikulum Merdeka dan transformasi digital pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, pelatihan seperti ini perlu dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta materi yang lebih mendalam, misalnya integrasi Canva dengan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*), video pembelajaran, dan *Learning Management System* (LMS).

Tabel 4. Indikator Evaluasi Hasil Pelatihan

Aspek yang Dievaluasi	Indikator
Pemahaman peserta	Memahami konsep media pembelajaran digital dan fungsi Canva
Penguasaan aplikasi	Mampu menggunakan fitur dasar Canva
Kreativitas	Menghasilkan desain media yang menarik dan inovatif
Kesesuaian isi	Madia sesuai tujuan pembelajaran
Partisipasi	Aktif mengikuti diskusi dan praktik

Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui observasi terhadap proses pelatihan, keaktifan peserta selama diskusi, serta penilaian terhadap produk media pembelajaran yang dihasilkan. Berdasarkan hasil observasi, seluruh peserta mampu mengikuti tahapan pelatihan dengan baik, mulai dari pengenalan fitur Canva hingga penyusunan media pembelajaran secara mandiri. Sebagian besar peserta berhasil menghasilkan media pembelajaran yang telah memenuhi prinsip dasar desain pembelajaran, seperti keterbacaan informasi, kesesuaian warna, pemilihan ilustrasi, dan sistematika penyajian materi. Hasil observasi tersebut menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan pemahaman peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital.

Tabel 5. Hasil Observasi Pelaksanaan Pelatihan

Aspek Observasi	Hasil
Kehadiran Peserta	Seluruh peserta mengikuti kegiatan hingga selesai
Partisipas Diskusi	Peserta aktif bertanya dan berdiskusi
Praktik Penggunaan Canva	Peserta mampu mengikuti demonstrasi dengan baik

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Produk Media	Seluruh peserta berhasil menyelesaikan media pembelajaran
Respons Peserta	Antusias dan memberikan tanggapan positif terhadap pelatihan

Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama sesi demonstrasi maupun praktik. Pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian juga membantu peserta mengatasi berbagai kendala teknis, seperti pengaturan tata letak, pemilihan warna, penggunaan ikon, serta pemanfaatan template Canva. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan partisipatif mampu meningkatkan keterlibatan peserta selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi respons peserta terhadap pelaksanaan kegiatan, diperoleh bahwa 88% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, 8% peserta menyatakan bermanfaat, dan 4% peserta menyatakan cukup bermanfaat. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta memberikan penilaian yang sangat positif terhadap pelatihan pemanfaatan Canva. Tingginya persentase peserta yang menyatakan pelatihan sangat bermanfaat mengindikasikan bahwa materi, metode penyampaian, demonstrasi, praktik langsung, serta pendampingan yang diberikan telah sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

Hasil tersebut juga memperkuat temuan bahwa pelatihan berbasis praktik mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi mahasiswa. Peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai media pembelajaran digital, tetapi juga memiliki kesempatan untuk secara langsung mengoperasikan Canva dan menghasilkan produk media pembelajaran berupa presentasi, poster edukatif, dan infografis. Dengan demikian, respons positif peserta menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan kepercayaan diri mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kepentingan pembelajaran.

Tabel 6. Rubrik Penilaian Produk Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Desain visual	Tata letak rapi, kombinasi warna harmonis, tipografi jelas
2.	Kesesuaian materi	Materi sesuai capaian pembelajran
3.	Kreativitas	Inovatif dalam pemanfaatan fitur canva
4.	Keterbacaan	Informasi mudah dipahami
5.	Kelayakan penggunaan	Dapat digunakan dalam proses pembelajaran

Berdasarkan penilaian terhadap produk yang dihasilkan, media pembelajaran mahasiswa telah menunjukkan kesesuaian antara aspek pedagogis dan aspek visual. Mayoritas peserta mampu mengembangkan media yang komunikatif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis penggunaan Canva, tetapi juga mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang media pembelajaran yang efektif.

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan angkatan 2025 dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik mandiri, pendampingan, dan evaluasi, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan memperoleh respons yang sangat positif dari peserta. Sebanyak 88% peserta menyatakan pelatihan sangat bermanfaat, 8% menyatakan bermanfaat, dan 4% menyatakan cukup bermanfaat. Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan telah memenuhi kebutuhan peserta dalam meningkatkan kompetensi digital, kreativitas, serta kemampuan mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Tingginya tingkat kepuasan peserta juga mengindikasikan bahwa metode pelatihan partisipatif yang diterapkan, melalui penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, efektif dalam mendukung proses pembelajaran.

Selain meningkatkan keterampilan teknis penggunaan aplikasi, kegiatan ini turut memperkuat kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta kesiapan mahasiswa sebagai calon guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pelatihan pemanfaatan Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif dalam mendukung penguatan kompetensi profesional calon guru agar lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran pada era digital.

Berdasarkan hasil kegiatan tersebut, disarankan agar program pelatihan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta materi yang lebih beragam, seperti pengembangan video pembelajaran, media pembelajaran interaktif berbasis kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), dan integrasi Canva dengan Learning Management System (LMS). Upaya tersebut diharapkan mampu mendukung peningkatan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi digital calon pendidik di era transformasi pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako yang telah memberikan dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui Skema Pengabdian Mandiri Tahun 2026. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, seluruh mahasiswa angkatan 2025 yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung, serta seluruh anggota tim pengabdian yang telah berkontribusi dalam perencanaan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi kegiatan sehingga program ini dapat terlaksana dengan baik.

REFERENSI

Astarina, A. N. (2024). *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Lecturer competence and readiness in digital learning*. PROJECT (Professional Journal of English Education).

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.

Hafiz, A., Barsihanor, & Arifin, M. F. (2024). Learning media technological competence for teachers using the Canva application. *Communautaire: Journal of Community Service, 3*(2). https://doi.org/10.61987/communautaire.v3i2.529

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Koehler, M. J., & Mishra, P. (2005). What happens when teachers design educational technology? The development of technological pedagogical content knowledge. *Journal of Educational Computing Research, 32*(2), 131–152.

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education, 193*(3), 13–19.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.

Mishra, P., & Henriksen, D. (2018). *Creativity, Technology, and Education: Exploring Their Convergence*. Springer.

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record, 108*(6), 1017–1054.

Mishra, P., Warr, M., & Islam, R. (2023). TPACK in the age of ChatGPT and generative AI. *Journal of Digital Learning in Teacher Education, 39*(4), 235–251.

Partnership for 21st Century Learning. (2019). *Framework for 21st Century Learning*. Battelle for Kids.

Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Corwin Press.

Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): The development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education, 42*(2), 123–149.

Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

UNESCO. (2018). *UNESCO ICT Competency Framework for Teachers (Version 3)*. UNESCO.

Valtonen, T., Kukkonen, J., Kontkanen, S., Mäkitalo-Siegl, K., & Sointu, E. (2018). Differences in preservice teachers' knowledge and readiness to use ICT in education. *Journal of Computer Assisted Learning, 34*(2), 174–182.

Copyright © 2026, Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan
ISSN 2963-7856 (print), ISSN 2961-9890 (online)

Wang, W., Schmidt-Crawford, D., & Jin, Y. (2018). Preservice teachers' TPACK development: A review of literature. *Journal of Digital Learning in Teacher Education, 34*(4), 234–258.