



PENINGKATAN KOMPETENSI LITERASI DIGITAL GURU DI SD 1 KANDANG MAS MELALUI PENDAMPINGAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA

Fina Fakhriyah*¹, Siti Masfuah²

Universitas Muria Kudus^{1,2}

Corresponding Author

Email fina.fakhriyah@umk.ac.id

ABSTRACT

Education in the digital era requires teachers to be competent in creating innovative and visually appealing learning media. However, elementary school teachers often face challenges in mastering complex design software. This Community Service activity aims to improve the digital literacy and skills of teachers at SD Negeri 1 Kandang Mas through training in the use of the Canva platform. The primary issue identified was the teachers' limited knowledge and skills in creating visual digital teaching materials. The method used was Participatory Action Learning, which included socialization, technical training, hands-on practice, and intensive mentoring. The activity was evaluated using pre- and post-activity questionnaires. The results showed a significant increase in competency: before the training, 50% of teachers were unfamiliar with Canva, and after, 90% of teachers stated they were capable and confident in designing learning posters independently. This activity successfully bridged the digital skills gap, empowering teachers to become more effective, creative, and adaptable in creating learning content that meets the demands of 21st-century learning.

Keywords: Digital Literacy, Canva, Learning Media, Teacher Competence, Elementary School

ABSTRAK

Pendidikan di era digital menuntut guru untuk memiliki kompetensi dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik secara visual. Namun, guru di tingkat sekolah dasar seringkali menghadapi kendala dalam penguasaan perangkat lunak desain yang kompleks. Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi dan keterampilan digital guru di SD Negeri 1 Kandang Mas melalui pelatihan pemanfaatan platform Canva. Permasalahan utama yang diidentifikasi adalah rendahnya pengetahuan dan keterampilan guru dalam membuat media ajar digital yang visual. Metode yang digunakan adalah Participatory Action Learning, yang mencakup sosialisasi, pelatihan teknis, praktik langsung, dan pendampingan intensif. Evaluasi kegiatan menggunakan angket pra-kegiatan dan pasca-kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan: sebelum pelatihan, 50% guru belum mengenal Canva, dan setelahnya, 90% guru menyatakan mampu dan percaya diri untuk mendesain poster pembelajaran secara mandiri. Kegiatan ini berhasil menjembatani kesenjangan keterampilan digital dan memberdayakan guru untuk menjadi kreator konten pembelajaran yang lebih efektif, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata Kunci : Literasi Digital, Canva, Media Pembelajaran, Kompetensi Guru, Sekolah Dasar

1. Pendahuluan

Transformasi digital yang dipicu oleh Revolusi Industri 4.0 telah merambah ke seluruh sektor, tidak terkecuali dunia pendidikan. Era ini menuntut adanya pergeseran paradigma dalam proses pembelajaran, dari yang semula berpusat pada guru (*teacher-centered*) menjadi berpusat pada siswa (*student-centered*) dengan dukungan teknologi. Pemerintah Indonesia melalui berbagai kebijakan, termasuk Merdeka Belajar, mendorong para pendidik untuk berinovasi dan

beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Salah satu kompetensi esensial yang harus dimiliki guru di abad ke-21 adalah kompetensi digital ((Zuhdi & Rahman, 2023) Kompetensi ini tidak hanya sebatas kemampuan mengoperasikan komputer, tetapi juga mencakup kemampuan untuk berkreasi, berkolaborasi, dan berkomunikasi menggunakan platform digital (Wahyuni, 2022). Konsekuensinya, peran guru mengalami evolusi fundamental. Guru tidak lagi memonopoli peran sebagai satu-satunya sumber ilmu (*sage on the stage*), melainkan bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran (*guide on the side*) yang mampu merancang dan mengorkestrasi lingkungan belajar yang kaya akan stimulus (Kemendikbudristek, 2021; Sunaryo & Widiastuti, 2023; Susanto & Lestari, 2022). Guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Salah satu kompetensi kunci yang harus dimiliki guru saat ini adalah literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi menggunakan teknologi digital (Susanto & Lestari, 2022). Media pembelajaran yang inovatif dan visual menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan dalam menarik minat dan meningkatkan pemahaman siswa.

Kompetensi pedagogik guru kini harus diintegrasikan dengan teknologi, sebuah konsep yang dikenal sebagai *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) (Mishra & Koehler, 2006). Guru diharapkan mampu memilih dan memanfaatkan teknologi yang tepat untuk menyajikan konten materi ajar secara efektif. Salah satu wujud implementasi TPACK adalah melalui pengembangan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran visual terbukti secara signifikan dapat meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa, terutama di tingkat sekolah dasar dimana rentang perhatian siswa masih terbatas (Nugroho & Setiawan, 2021; R. Prastowo & Hidayat, 2022; S. Rahardjo, 2023; Santoso, 2020). Penggunaan elemen visual seperti gambar, warna, dan infografis dapat menyederhanakan konsep yang kompleks dan membuat materi lebih mudah diingat (Santoso, 2020; Saputra & Sari, 2022)

Namun, kondisi di lapangan seringkali belum ideal. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri 1 Kandang Mas, ditemukan adanya kesenjangan (*gap*) antara tuntutan zaman dan kompetensi riil para guru. Proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan media konvensional seperti buku teks dan papan tulis. Meskipun beberapa guru telah menggunakan Microsoft PowerPoint, desain yang dihasilkan cenderung monoton dan padat teks (*text-heavy*). Permasalahan utamanya bukan terletak pada kurangnya kemauan untuk berinovasi, melainkan pada keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain yang dianggap rumit dan membutuhkan keahlian khusus. Guru membutuhkan sebuah solusi alat bantu (*tool*) yang praktis, intuitif, dan tidak memerlukan kurva belajar yang curam ((Novayani et al., 2021; Ramadhani, 2020). Permasalahan ini bukan sekadar isu teknis, melainkan isu pedagogis yang fundamental. Kekurangan dalam menyajikan materi dengan format yang menarik dapat berimplikasi pada rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang sebagai sebuah intervensi yang strategis dan solutif. Fokusnya adalah pemberdayaan guru melalui penguasaan salah satu perangkat desain yang paling aksesibel saat ini, Canva, dengan harapan dapat menjembatani kesenjangan keterampilan tersebut dan pada akhirnya, meningkatkan kualitas interaksi belajar mengajar di kelas.

Platform desain grafis berbasis web seperti Canva hadir sebagai solusi yang menjanjikan. Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna, ribuan templat siap pakai (termasuk untuk pendidikan), dan model lisensi gratis untuk pendidik (Canva for Education), yang menjadikannya alat yang sangat aksesibel (Hartati, 2019; Purnomo & Dharma, 2021). Berbagai penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya telah melaporkan dampak positif pelatihan Canva dalam meningkatkan kreativitas guru (Fitriani, 2020) dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan (Astuti & Nisa, 2023).

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada sosialisasi dan implementasi literasi digital melalui pelatihan pemanfaatan Canva. Kegiatan ini dirancang untuk secara langsung menjawab permasalahan yang dihadapi guru di SD Negeri 1 Kandang Mas, dengan tujuan akhir memberdayakan mereka untuk dapat secara mandiri memproduksi media pembelajaran visual yang berkualitas dan relevan.

2. Landasan Teori

Kompetensi Guru Abad 21

Secara tradisional, kompetensi guru di Indonesia dirumuskan dalam empat pilar: pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial. Di era digital, keempat kompetensi ini tidak lagi berdiri sendiri, melainkan saling terjalin dan diperkuat oleh satu domain baru: kompetensi digital. Literasi digital bukan lagi sekadar kemampuan tambahan, melainkan telah menjadi bagian integral dari kompetensi pedagogik dan profesional. Kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) yang digagas oleh Koehler, 2006; M. Koehler & Mishra, 2009) memberikan landasan teoretis yang kuat mengenai hal ini. TPACK menegaskan bahwa pengajaran yang efektif adalah hasil dari irisan pengetahuan yang kompleks antara teknologi, pedagogi, dan konten materi. Seorang guru yang kompeten tidak hanya menguasai materinya, tetapi juga memahami cara terbaik menyajikannya (pedagogi) dengan menggunakan alat bantu (teknologi) yang paling tepat.

Peran Canva sebagai Media Pembelajaran Visual

Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara dunia konseptual yang abstrak dengan pengalaman konkret siswa. Dalam konteks siswa sekolah dasar yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret, peran media menjadi sangat vital. Penelitian dalam bidang psikologi kognitif menunjukkan bahwa informasi yang disajikan dalam format visual dan verbal secara bersamaan (*Dual Coding Theory*) lebih mudah diproses dan disimpan dalam memori jangka panjang dibandingkan informasi yang hanya berbasis teks. Media visual seperti poster, infografis, dan video singkat terbukti mampu meningkatkan atensi, memantik rasa ingin tahu, dan menyederhanakan informasi yang kompleks. Sayangnya, produksi media visual berkualitas seringkali dianggap sebagai domain eksklusif desainer grafis, sebuah persepsi yang menciptakan barier psikologis bagi para guru.

Kemunculan platform desain grafis berbasis *cloud* seperti Canva menandai pergeseran paradigma dalam produksi konten visual, yakni sebuah proses demokratisasi desain. Platform ini secara fundamental berbeda dari perangkat lunak profesional yang cenderung memiliki kurva belajar yang curam dan biaya lisensi yang tinggi. Canva dirancang dengan filosofi yang mengutamakan kemudahan penggunaan (*user-friendliness*), yang diwujudkan melalui antarmuka model *drag-and-drop*, ketersediaan ribuan templat yang dapat dikustomisasi, serta akses ke perpustakaan aset grafis yang ekstensif (Hartati, 2019). Fitur-fitur ini secara efektif menurunkan ambang batas teknis, sehingga memungkinkan individu tanpa latar belakang pendidikan desain formal untuk menghasilkan luaran visual yang estetik dan profesional.

Bagi profesi pendidik, inovasi ini memberikan dampak yang signifikan. Dengan tereliminasi hambatan teknis yang selama ini menjadi kendala utama, guru dapat mengalihkan fokus dan sumber daya kognitif mereka dari persoalan operasional perangkat lunak ke esensi pedagogis (Wahyuni, 2019, 2022). Perhatian utama guru kembali pada pertanyaan fundamental seperti, "Pesan instruksional apa yang perlu disampaikan?" dan "Bagaimana strategi visualisasi yang paling efektif untuk konten ini?". Efektivitas pelatihan Canva sebagai instrumen untuk meningkatkan kreativitas dan produktivitas guru dalam pengembangan media ajar telah dikonfirmasi secara empiris oleh berbagai laporan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Astuti & Nisa, 2023; Fitriani, 2020).

3. Metode Pengabdian

Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Learning (PAL)*, sebuah metodologi yang menempatkan peserta (mitra) sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Metode ini dipilih bukan tanpa alasan; pendekatan partisipatif memastikan bahwa program yang dijalankan benar-benar berasal dari dan untuk kebutuhan mitra, sehingga menumbuhkan rasa kepemilikan dan meningkatkan potensi keberlanjutan program. Kegiatan dilaksanakan pada Bulan November tahun 2023 selama 3 kali pertemuan. Kegiatan dapat dijabarkan dengan 3 fase pelaksanaan. Kegiatan yang diikuti oleh 12 guru ini dilaksanakan melalui beberapa fase:

1. Fase Asesmen Awal: Sebelum intervensi, sebuah angket diagnostik disebar untuk memetakan kondisi awal terkait pemahaman dan pengalaman guru terhadap platform desain. Fase ini krusial untuk mengkalibrasi materi pelatihan agar sesuai dengan level peserta.



Gambar 1. Guru sedang mengerjakan asesmen awal terkait Canva

1. Fase Intervensi (Workshop): Pelaksanaan workshop dirancang secara sekuensial dan terstruktur.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian diawali dengan Sesi 1, yakni pembukaan dan sosialisasi. Acara dibuka secara resmi oleh tim pengabdian yang dilanjutkan dengan sambutan hangat dari Kepala SD Negeri 1 Kandang Mas. Setelah itu, peserta diberikan pemaparan materi mengenai "Pentingnya Literasi Digital dan Media Ajar Visual di Abad 21" untuk membangun pemahaman konseptual dan motivasi. Sesi ini ditutup dengan diskusi dan tanya jawab yang interaktif.

Kegiatan berlanjut ke Sesi 2, yang berfokus pada pengenalan dan penguasaan dasar-dasar Canva. Pada tahap ini, tim pengabdian mendemonstrasikan cara mendaftar akun Canva for Education, diikuti dengan pengenalan komprehensif terhadap antarmuka platform yang meliputi dasbor, ragam templat, hingga pemanfaatan elemen-elemen desain esensial seperti teks, gambar, dan ikon. Peserta kemudian langsung mengimplementasikan pengetahuan tersebut melalui praktik dasar, yakni memilih templat lalu memodifikasi teks dan gambar sesuai kebutuhan.

Puncak dari pelatihan ini adalah Sesi 3, yaitu praktik mendesain poster pembelajaran. Peserta diberi studi kasus untuk membuat satu poster materi ajar yang relevan dengan kelas yang mereka ampu. Dengan pendampingan intensif dari tim pengabdian, para guru mulai

merancang desain mereka secara mandiri, dengan fokus pada aspek-aspek penting seperti komposisi, pemilihan warna yang harmonis, dan penyisipan elemen yang mendukung konten pembelajaran. Sesi 4 dialokasikan untuk presentasi hasil dan pemberian umpan balik. Beberapa guru secara sukarela menampilkan hasil desain poster mereka di hadapan peserta lain. Tim pengabdian kemudian memberikan umpan balik yang konstruktif untuk setiap karya yang ditampilkan, guna memberikan apresiasi sekaligus masukan untuk penyempurnaan di masa mendatang.



Gambar 2. Guru sedang mempraktikkan dan pendampingan oleh fasilitator pada saat penyusunan media visual dengan canva

3. Fase Evaluasi Akhir: Di akhir kegiatan, angket yang sama disebar kembali untuk mengukur dampak pelatihan (gain score). Selain itu, umpan balik kualitatif dan hasil karya peserta dikumpulkan sebagai data pendukung. Analisis data dilakukan secara deskriptif-komparatif untuk membandingkan kondisi sebelum dan sesudah intervensi. Nilai N-Gain yang diperoleh kemudian diinterpretasikan menggunakan kriteria seperti Tabel 1. Berikut.

Tabel 1. Interpretasi Hasil N-Gain

Nilai N-Gain (g)	Kategori	Interpretasi
$g > 0.7$	Tinggi	Peningkatan kompetensi sangat signifikan dan efektif.
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Sedang	Peningkatan kompetensi cukup signifikan.
$g < 0.3$	Rendah	Peningkatan kompetensi kurang signifikan/kurang efektif.

Sumber: Hake (1999)

4. Hasil Pelaksanaan

Peserta kegiatan di SD 1 Kandang mas menunjukkan antusiasme yang luar biasa dengan kehadiran yang penuh dalam kegiatan dan turut serta dalam implementasi mendesain media visual menggunakan canva. Dinamika interaksi di kelas juga diliputi dengan pertanyaan-pertanyaan ketertarikan dalam mendesain media. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru dengan tingkat partisipasi aktif yang sangat tinggi. Selama sesi berlangsung, teramati antusiasme dan rasa ingin tahu yang besar dari para peserta, terutama pada sesi praktik langsung (*hands-on*).

Hasil analisis angket menunjukkan adanya lompatan kompetensi yang signifikan pasca-pelatihan. Data awal mengkonfirmasi diagnosis masalah yang ada: separuh dari total peserta, atau 6 dari 12 guru (50%), menyatakan belum pernah mengenal atau menggunakan Canva. Secara umum, mayoritas peserta masih mengandalkan Microsoft PowerPoint untuk membuat media ajar, dengan hasil visual yang seringkali kurang maksimal.

Secara kualitatif, keberhasilan kegiatan terlihat dari produk akhir yang dihasilkan oleh para peserta. Di akhir sesi pelatihan, seluruh (100%) peserta berhasil menyelesaikan tugas untuk merancang satu buah poster pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Topik-topik yang diangkat sangat relevan dengan kurikulum, seperti poster "Siklus Air",

infografis "Struktur Teks Narasi", dan bagan "Bagian-Bagian Tumbuhan". Hal ini menunjukkan bahwa proses transfer pengetahuan dan keterampilan berjalan efektif, dimana peserta tidak hanya memahami konsep tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung.

Untuk mengukur dampak peningkatan kompetensi secara objektif, digunakan instrumen tes praktik sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan. Tes ini menilai keterampilan dasar desain media ajar dengan skor maksimal 100. Selain itu, efektivitas pelatihan dianalisis menggunakan *Normalized Gain Score* (N-Gain). Hasil analisis kuantitatif disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Skor Rata-rata dan Analisis N-Gain

Indikator	Nilai	Keterangan
Jumlah Peserta	12 guru	-
Skor rata-rata Pretest	19.17	Kompetensi awal rendah
Skor rata-rata Posttest	83.33	Peningkatan kompetensi secara signifikan
Skor Maksimal	100	-
Nilai N-Gain Score (g)	0.79	Kategori Tinggi

Sumber: Olahdata tim pengabdian (2024)

Data pada Tabel. 2 menunjukkan adanya lompatan kompetensi yang sangat signifikan. Skor rata-rata peserta meningkat drastis dari 19.17 menjadi 83.33. Lebih lanjut, analisis N-Gain menghasilkan skor sebesar 0.79, yang menurut klasifikasi (Hake, 1998, 1999) termasuk dalam kategori Tinggi. Skor ini secara kuantitatif menegaskan bahwa metode pelatihan yang diterapkan sangat efektif dalam meningkatkan penguasaan keterampilan peserta. Efektivitas kegiatan pelatihan diukur melalui dua instrumen kuantitatif utama: analisis peningkatan kompetensi menggunakan *Normalized Gain Score* (N-Gain) dari tes praktik, dan angket umpan balik untuk mengukur persepsi peserta terhadap kualitas pelatihan. Dari hasil tes praktik, diperoleh skor N-Gain sebesar 0.79, yang masuk dalam kategori Tinggi menurut klasifikasi (Hake, 1998, 1999). Skor ini menjadi bukti objektif bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta secara sangat signifikan.

Temuan dari hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa intervensi yang dilakukan berhasil mencapai tujuannya. Tingginya skor N-Gain (0.79) bukan hanya angka statistik, melainkan cerminan dari keberhasilan program dalam menjembatani kesenjangan kompetensi digital yang sebelumnya teridentifikasi pada guru-guru di SD Negeri 1 Kandang Mas. Terdapat beberapa faktor kunci yang dapat dianalisis sebagai penyebab keberhasilan ini.

Pertama, pemilihan platform Canva sebagai alat pelatihan terbukti sangat tepat. Sesuai dengan argume (Nugroho & Setiawan, 2021), platform dengan antarmuka yang intuitif dan kurva belajar yang landai seperti Canva mampu mengeliminasi kecemasan teknologi yang seringkali menjadi penghalang bagi pendidik untuk mengadopsi teknologi baru. Kemudahan akses dan model drag-and-drop memungkinkan guru untuk fokus pada aspek konten dan pedagogi, alih-alih terjebak pada kerumitan teknis perangkat lunak. Hal ini sejalan dengan kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*), dimana teknologi seharusnya berfungsi sebagai medium yang memperkuat penyampaian konten dan strategi pedagogis, bukan sebaliknya (M. Koehler & Mishra, 2009). Pelatihan ini secara efektif membantu guru mengintegrasikan ketiga domain pengetahuan tersebut dalam praktik nyata.

Kedua, keberhasilan ini juga sangat dipengaruhi oleh metodologi pelatihan yang partisipatif dan berorientasi pada praktik. Pendekatan *learning by doing* yang dikombinasikan dengan pendampingan personal terbukti lebih unggul dibandingkan metode ceramah satu arah. Peserta tidak hanya pasif menerima informasi, tetapi secara aktif membangun pengetahuannya melalui proses mencoba, mengalami kegagalan, dan menemukan solusi dengan bimbingan fasilitator. Pendekatan ini sangat relevan untuk pendidikan orang dewasa (*andragogi*), dimana

pembelajaran yang berpusat pada pemecahan masalah nyata terbukti lebih efektif dan bermakna (Prastowo, 2019; R. Prastowo & Hidayat, 2022). Peserta tidak hanya pasif menyimak, melainkan secara aktif membangun kompetensinya. Proses ini memungkinkan terjadinya internalisasi keterampilan yang lebih kuat, yang tercermin pada kemampuan mereka mengerjakan soal post-test dengan baik dan menghasilkan N-Gain yang tinggi.

Ketiga, dan yang paling fundamental, adalah dampak psikologis berupa peningkatan kepercayaan diri (*self-efficacy*). Data menunjukkan bahwa 90% peserta merasa percaya diri untuk menerapkan keterampilan barunya di kelas. Ini adalah jembatan yang menghubungkan antara penguasaan keterampilan (yang diukur oleh N-Gain) dengan implementasi nyata di dunia profesional. Skor N-Gain yang tinggi menunjukkan bahwa guru mampu (*can do*), sementara tingkat kepercayaan diri yang tinggi menunjukkan bahwa mereka yakin mampu dan mau (*will do*). Menurut teori, *self-efficacy* adalah prediktor kuat bagi adopsi sebuah inovasi (Sunaryo & Widiastuti, 2023). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini tidak hanya berhasil mentransfer keterampilan teknis, tetapi juga berhasil membangun modal psikologis yang penting untuk keberlanjutan dampak program. Pada akhirnya, peningkatan keterampilan teknis ini bermuara pada pemberdayaan guru. Kemampuan untuk merancang media ajar yang menarik secara visual memberikan guru kepercayaan diri untuk berinovasi dan keluar dari rutinitas mengajar yang monoton. Hal ini sejalan dengan semangat Merdeka Belajar, yang mendorong guru untuk menjadi agen perubahan dan perancang kurikulum di kelasnya masing-masing. Dengan kompetensi baru ini, guru diberdayakan untuk menciptakan sumber belajar sendiri yang lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan unik siswanya, sebuah langkah penting dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan secara berkelanjutan (Rahardjo et al., 2016; S. Rahardjo, 2023).

Untuk memahami faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan tersebut, dianalisis pula data umpan balik dari 12 peserta yang disajikan pada Tabel. 3 berikut.

Tabel 3. Rincian Umpan Balik Peserta Terhadap Kualitas Pelatihan

No	Pernyataan	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Persentase Respon Positif
1	Relevansi materi dengan kebutuhan profesional saya	9	3	12
2	Kemudahan platform Canva untuk dipelajari pemula	10	2	12
3	Efektivitas metode praktik langsung & pendampingan	11	1	12
4	Kepercayaan diri untuk menerapkan di kelas	7	4	11

Sumber: data dari lapangan (2024)

Analisis terhadap data umpan balik peserta yang disajikan pada Tabel 4.2 memberikan wawasan kualitatif yang memperkuat temuan kuantitatif dari analisis N-Gain. Persepsi yang sangat positif dari 12 guru peserta di SD Negeri 1 Kandang Mas, Kudus ini mengindikasikan bahwa keberhasilan pelatihan tidak hanya tercermin dari peningkatan skor, tetapi juga dari pengalaman belajar yang dirasakan secara langsung. Pembahasan ini akan mengurai faktor-faktor keberhasilan tersebut berdasarkan indikator yang dinilai. Secara keseluruhan, tingkat kepuasan peserta mencapai 100% pada tiga dari empat indikator utama, yang menunjukkan ketepatan perancangan dan eksekusi program. Indikator pertama, relevansi materi dengan kebutuhan profesional, mendapat respon positif dari seluruh peserta (12 dari 12). Hal ini menegaskan bahwa topik pelatihan mengenai pemanfaatan Canva secara langsung menjawab permasalahan nyata yang dihadapi guru dalam pembuatan media ajar. Ketika peserta merasa

bahwa materi yang disajikan relevan dan aplikatif, motivasi intrinsik untuk mengikuti kegiatan akan meningkat, yang menjadi fondasi utama bagi proses belajar yang efektif.

Selanjutnya, kemudahan platform Canva untuk dipelajari pemula juga mendapatkan persetujuan universal (100%). Dari 12 peserta, 10 di antaranya bahkan memberikan respon "Sangat Setuju". Data ini mengkonfirmasi argumen bahwa pemilihan teknologi yang tepat adalah kunci. Platform dengan antarmuka yang intuitif dan kurva belajar yang landai seperti Canva terbukti mampu meminimalkan kecemasan teknologi (*technological anxiety*) yang seringkali menjadi penghalang bagi pendidik (Nugroho & Setiawan, 2021). Dengan hambatan teknis yang rendah, peserta dapat lebih memfokuskan energi kognitifnya untuk memahami substansi dan berkreasi, bukan terjebak pada cara mengoperasikan perangkat lunak.

Faktor krusial ketiga yang menjelaskan keberhasilan ini adalah efektivitas metode praktik langsung dan pendampingan, yang dinilai positif oleh 100% peserta, dengan 11 di antaranya memilih Sangat Setuju. Angka ini menyoroti superioritas pendekatan andragogi (pembelajaran orang dewasa) yang berpusat pada pengalaman langsung (*learning by doing*). Metode ini memungkinkan peserta untuk secara aktif membangun pengetahuannya, mengidentifikasi kesulitan, dan mendapatkan solusi secara langsung melalui pendampingan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa model pelatihan berbasis praktik terbukti lebih efektif dalam membangun keterampilan konkret dibandingkan metode ceramah pasif (R. Prastowo & Hidayat, 2022).

Indikator terakhir, yaitu kepercayaan diri untuk menerapkan di kelas, merupakan muara dari keberhasilan tiga indikator sebelumnya. Dengan respon positif mencapai 92% (11 dari 12 peserta), data ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil mentransfer pengetahuan (*know-what*) dan keterampilan (*know-how*), tetapi juga berhasil membangun modal psikologis yang paling penting: efikasi diri (*self-efficacy*). Kepercayaan diri ini adalah prediktor utama apakah sebuah keterampilan baru akan diadopsi secara berkelanjutan atau hanya akan berhenti di ruang pelatihan (Sunaryo & Widiastuti, 2023). Tingginya angka ini memberikan optimisme bahwa dampak positif dari kegiatan pengabdian ini akan berlanjut dan terimplementasi dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari di kelas.

5. Penutup

Kegiatan pengabdian ini menyimpulkan bahwa pelatihan yang terstruktur, partisipatif, dan menggunakan alat yang tepat guna seperti Canva, sangat efektif dalam meningkatkan kompetensi digital guru sekolah dasar. Program ini berhasil mentransformasi guru dari yang semula tidak familiar dengan alat desain menjadi individu yang percaya diri dan mampu memproduksi media ajar visual secara mandiri. Agar dampaknya berkelanjutan, direkomendasikan kepada pihak sekolah untuk:

1. Membentuk Komunitas Belajar sebagai wadah rutin (misalnya sebulan sekali) bagi guru untuk saling berbagi karya, tips, dan mengatasi kesulitan bersama.
2. Mengintegrasikan dalam Perencanaan Sekolah dengan mendorong penggunaan media ajar berbasis Canva sebagai salah satu standar dalam penyusunan Modul Ajar dan penilaian kinerja.

Dengan demikian, inovasi yang telah dimulai tidak berhenti di ruang pelatihan, melainkan terus tumbuh dan menjadi bagian dari budaya mutu di SD Negeri 1 Kandang Mas.

Referensi

Astuti, I. F., & Nisa, K. (2023). Peningkatan Kualitas Desain Presentasi Guru Melalui Workshop Canva di SMA Negeri 1 Cimalaka. *Jurnal Pengabdian Dan Inovasi Masyarakat*, 3(1), 55–62.



- Fitriani, Y. (2020). Analisa Pemanfaatan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran Online Selama Pandemi Covid-19. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 4(2), 1. <https://doi.org/10.52362/jisicom.v4i2.312>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74.
- Hake, R. R. (1999). Analyzing change/gain scores. In *American Educational Research Association's Division D, Measurement and Research Methodology*.
- Hartati, T. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Dalam Rangka Peningkatan Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Ppg Sd Prajabatan. *Edutech*, 18(2), 174–181. <https://doi.org/10.17509/e.v18i2.15092>
- Kemendikbudristek. (2021). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge PUNYA MISHRA. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Koehler, M., & Mishra, P. (2009). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 9(1), 60–70.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054.
- Novayani, W., Ramadhani, S. R., & Hartono, I. (2021). Pengaruh Permainan Mobile Edukasi Terhadap Proses Pembelajaran Berhitung Anak Tunagrahita Ringan. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 315–324. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4196>
- Nugroho, A. B., & Setiawan, D. (2021). Peran Platform Desain Berbasis Templat dalam Menurunkan Hambatan Komunikasi Visual bagi Non-Desainer. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 8(2), 115–128.
- Prastowo, A. (2019). Model-Model Pembelajaran Terpadu. *PRENADAMEDIA Group*, 194–325.
- Prastowo, R., & Hidayat, A. (2022). Efektivitas Model Pelatihan Berbasis Proyek (Project-Based Training) dalam Peningkatan Kompetensi Guru Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 12(1), 34–45.
- Purnomo, P., & Dharma, U. S. (2021). *Pendidikan Ips Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match*. 1(September), 70–80.
- Rahardjo, D., Sumardjo, Lubis, D. P., & Harijati, S. (2016). Internet access and usage in improving students' self-directed learning in Indonesia open university. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(2), 30–41. <https://doi.org/10.17718/tojde.90196>
- Rahardjo, S. (2023). Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Konteks Kebijakan Merdeka Belajar. *Jurnal Inovasi Dan Manajemen Pendidikan*, 4(2), 150–162.
- Ramadhani, M. (2020). *THE EFFECTIVENESS OF USING KAHOOT! APPLICATION TO TEACH COMPOUND WORDS (A Pre-Experimental Research at the English Club Students of SMKN 2* e-repository.perpus.iainsalatiga.ac <http://e-repository.perpus.iainsalatiga.ac.id/8446/>
- Santoso, B. (2020). *Desain Instruksional Media Pembelajaran Digital*. Graha Ilmu.
- Saputra, D., & Sari, M. (2022). Tantangan Implementasi Literasi Digital di Sekolah Dasar Daerah Tertinggal. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 88–101.
- Sunaryo, A., & Widiastuti, E. (2023). Hubungan antara Efikasi Diri Guru dengan Tingkat Adopsi Teknologi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Psikologi Pendidikan Indonesia*, 11(2), 98–110.
- Susanto, A., & Lestari, P. (2022). Kompetensi Digital Guru dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Abad 21. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 15(2), 210–225.
- Wahyuni, S. (2019). Edmodo-based blended learning model as an alternative of science learning to motivate and improve junior high school students' scientific critical thinking skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 14(7), 98–110. <https://doi.org/10.3991/ijet.v14i07.9980>
- Wahyuni, S. (2022). Mengurangi Beban Kognitif Teknologi: Implikasinya terhadap Implementasi TPACK oleh Guru di Era Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 45–58.
- Zuhdi, F., & Rahman, A. (2023). Dari Papan Tulis ke Kanvas Digital: Studi Kasus Transformasi Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 215–228.