Vol 4 No.4 (2025) - November, pp 846-854 https://doi.org/10.59025/xpq04346

Jurnal Masyarakat Madani Indonesia
e-ISSN: 2829-6702
https://syadani.onlinelibrary.id/

Optimalisasi Media Pembelajaran Interaktif melalui Workshop Canva di SMP Negeri 22 Malang

Anik Nur Handayani[1], Gres Dyah Kusuma Ningrum[1], M. Kirom[1], Devi Nur Azizah[1], Diah Ayu Ratnasari[1], Ellya Kusna Aura Dewi[1], Elok Rosyidatul Khasanah[1], Fauziah Nur Faqih[1], Fidyah[1], Nur Khumairoh[1], Lucky Ardiansyah[1], Masyita Damayanti[1], Hermansyah[1]

[1]*PPG Universitas Negeri Malang, Indonesia*

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
12/08/2025
Direvisi:
20/08/2025
Diterima
29/08/2025

***Keywords*:**

Canva,
Media Interaktif,
Pedagogi Digital,
Pelatihan Guru,
Desain Pembelajaran

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital interaktif melalui lokakarya Canva yang dilaksanakan di SMP Negeri 22 Malang. Dengan menggunakan desain penelitian tindakan partisipatif dalam kerangka pengabdian kepada masyarakat, program ini melibatkan 25 guru mata pelajaran yang mengikuti dua sesi pelatihan: pengenalan Canva dan praktik pembuatan media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner pra dan pascapelatihan, serta dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebelum intervensi, sebagian besar guru masih mengandalkan media konvensional yang tidak interaktif, terutama slide statis. Setelah lokakarya, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva untuk menghasilkan infografis, poster, dan presentasi interaktif. Temuan ini mengindikasikan bahwa pelatihan terstruktur secara efektif mendukung inovasi pedagogis yang selaras dengan pembelajaran multimodal dan tujuan literasi digital abad ke-21. Inisiatif ini memberikan model yang dapat direplikasi untuk memberdayakan pendidik dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pengajaran secara lebih bermakna. Penelitian selanjutnya direkomendasikan untuk mengkaji dampak jangka panjang dan hasil belajar siswa.

Corresponding author email: aniknur.ft@um.ac.id

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Di Indonesia, pemerintah secara aktif menginisiasi integrasi digital melalui program seperti kebijakan Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka, yang mana bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran kontekstual, kolaboratif, dan kreatif pada lebih dari 300.000 sekolah secara nasiona [1]. Kebijakan ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan preferensi belajar siswa, khususnya Generasi Z dan Alpha yang merupakan digital native yang lebih responsive dengan penyajian konten visual yang interaktif [2].

Beragam inisiatif telah digulirkan untuk mendorong transformasi digital di sekolah, namun

realitanya masih terdapat pendidik yang terkendala dalam penggunaan perangkat digital secara efektif dalam pembelajaran. Data survei dari Kementerian Komunikasi dan Informasi menunjukkan bahwa terdapat 60% guru yang mengidentifikasi diri sebagai 'buta digital', sedangkan di sisi lain siswa justru semakin mahir dalam penggunaan media digital [2]. Kesenjangan digital antara guru dan siswa ini menimbulkan tantangan besar dalam penyajian instruksional yang menarik dan relevan. Selain itu, faktor keterbatasan akses terhadap pelatihan professional terstruktur, khususnya pemanfaatan perangkat digital berbasis desain grafis seperti Canva, memperdalam kesenjangan ini [3].

Salah satu platform desain grafis dengan aksesibilitas tinggi dan antarmuka yang intuitif, Canva, menawarkan potensi besar untuk mendukung integrasi teknologi digital dalam pembelajaran. Aplikasi ini memungkinkan pengembangan poster, infografis, slide presentasi, hingga video interaktif dengan cara yang sederhana, hal ini menjadikan Canva sebagai alat potensial bagi guru dalam memperkaya media dan alat pengajaran [4]. Kendati demikian, sebagian besar program literasi digital pemerintah seperti PembaTIK atau Microcredential CS50x Indonesia–Harvard University masih berfokus pada keterampilan TIK umum dan pemrograman, sementara aplikasi desain grafis yang relevan langsung dengan konteks kelas sering kali terabaikan [5].

Observasi lapangan selama program PPG 2025 di SMP Negeri 22 Malang menunjukkan bahwa mayoritas guru (65%) yang masih mengandalkan slide presentasi statis yang terbatas dan metode pengajaran konvensional. Hanya terdapat 25% guru yang pernah mencoba Canva for Education, namun belum dimanfaatkan secara berkelanjutan dikarenakan minimnya pelatihan dan bimbingan teknis. Kendala infrastruktur, seperti keterbatasan bandwidth internet, juga memperlambat kolaborasi real-time melalui platform digital [6]. Di lain sisi, sebagian guru lainnya bahkan tidak mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran, hal ini membuat potensi digitalisasi pembelajaran masih belum optimal.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan korelasi kuat antara penggunaan Canva dan peningkatan keterlibatan serta motivasi siswa [4]. Namun, belum banyak kajian yang secara khusus menelaah intervensi berbasis pelatihan praktis Canva untuk guru, terutama di jenjang SMP dalam kerangka implementasi Kurikulum Merdeka. Hal ini menegaskan adanya kesenjangan penelitian yang signifikan: meskipun manfaat Canva telah diakui, masih minim upaya pengabdian yang mengkaji model pelatihan terstruktur untuk membangun kepercayaan diri dan kompetensi guru dalam memanfaatkannya sebagai alat pedagogis.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menjawab kesenjangan tersebut dengan melaksanakan workshop praktis mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital di SMP Negeri 22 Malang. Inisiatif ini diarahkan untuk meningkatkan kompetensi digital guru, mendorong pengembangan materi pembelajaran kreatif, serta mendukung integrasi teknologi yang efektif sesuai dengan tujuan Kurikulum Merdeka.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif melalui program kerja pengabdian kepada masyarakat dengan menggunakan tindakan partisipatif. Kegiatan ini dirancang sebagai intervensi peningkatan kapasitas dalam bentuk *workshop* yang bertujuan untuk memberdayakan guru dalam pengembangan media digital menggunakan Canva [7]. Langkah-langkah pelaksanaannya

dijelaskan sebagai berikut.

2.1 Peserta Penelitian

Pesertanya adalah guru mata pelajaran dari SMP Negeri 22 Malang yang terpilih sebagai sekolah mitra dalam program PPG (Pendidikan Profesi Guru) Universitas Negeri Malang. Sebanyak 25 guru dari berbagai bidang mata pelajaran berpartisipasi secara sukarela dalam workshop ini. Peserta mewakili staf pengajar junior dan senior, mencerminkan beragamnya pengalaman dan tingkat kompetensi digital.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik:

a. Observasi Awal: Dilakukan untuk memahami praktik pengajaran yang ada, infrastruktur yang tersedia, dan keakraban dengan Canva.
b. Wawancara: Wawancara semi-terstruktur diadakan dengan guru dan administrator sekolah terpilih untuk mengeksplorasi kebutuhan, tantangan, dan harapan mereka terkait pengembangan media digital.
c. Kuesioner: Dibagikan sebelum dan setelah *workshop* untuk mengukur kompetensi yang dinilai sendiri oleh peserta dan umpan balik tentang efektivitas pelatihan.
d. Dokumentasi: Dokumentasi visual kegiatan workshop dan contoh produk media yang dibuat oleh guru dikumpulkan sebagai data tambahan.

2.3 Prosedur Pelaksanaan Workshop

Intervensi dilakukan melalui empat fase utama:

a. Penilaian Kebutuhan
   Survei lapangan dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner untuk memetakan tingkat literasi digital dan kebiasaan penggunaan media pengajaran peserta. Langkah ini menjadi dasar perancangan konten dan format penyampaian workshop.
b. Penyelenggaraan Workshop
   Workshop ini diselenggarakan dalam dua sesi:
   Sesi 1: Pengenalan Canva dan fitur-fitur Canva untuk pendidikan, termasuk pengaturan akun, navigasi *template*, dan alat desain dasar.
   Sesi 2: Praktik langsung dalam membuat konten edukasi, seperti infografis, poster digital, dan presentasi interaktif. Peserta menerima panduan dan umpan balik langsung dari fasilitator.
c. Pengembangan Produk dengan Pendampingan
   Setelah sesi inti selesai, peserta difasilitasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran masing-masing menggunakan aplikasi Canva. Proses ini dilaksanakan melalui pendekatan kolaboratif antarpeserta guna meningkatkan kualitas pengalaman belajar. Selama tahap pengembangan, fasilitator yang berasal dari mahasiswa PPG memberikan pendampingan secara intensif. Hasil dari kegiatan ini berupa produk media pembelajaran berbasis website berdasarkan mata pelajaran yang diampu oleh peserta workshop.
d. Evaluasi dan Refleksi
   Di akhir workshop, para peserta mengisi formulir evaluasi untuk merefleksikan proses

pembelajaran, kegunaan materi, dan kepercayaan diri dalam menerapkan Canva di kelas. Peserta terpilih juga mempresentasikan produk mereka dalam sesi pameran.

2.4 Analisis Data

Data kualitatif yang dikumpulkan, seperti transkrip wawancara, catatan observasi, dan respons dari pertanyaan terbuka dalam kuesioner, dianalisis menggunakan pendekatan analisis tematik. Pola-pola yang muncul diidentifikasi untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dalam meningkatkan keterampilan dan sikap guru terhadap penggunaan Canva dalam konteks pendidikan. Sementara itu, data kuantitatif dari kuesioner pra dan pascapelatihan dianalisis secara deskriptif guna mengidentifikasi tren dalam kompetensi dan tingkat kepuasan yang dilaporkan sendiri oleh peserta.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Pelaksanaan Workshop Canva di SMP Negeri 22 Malang dilaksanakan sebagai upaya strategis untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran interaktif di kalangan guru. Hasil kegiatan ini diperoleh melalui empat tahap utama: observasi lapangan, identifikasi masalah mitra, pelaksanaan workshop, dan evaluasi efektivitasnya.

3.1 Observasi Awal dan Penilaian Kebutuhan

Hasil observasi awal di SMP Negeri 22 Malang menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah dan mencatat. Media presentasi yang digunakan masih berupa slide presentasi statis dengan sedikit sekali elemen interaktif atau visual yang terintegrasi. Kondisi ini kurang sesuai dengan kebutuhan siswa dari generasi Z dan Alpha yang terbiasa dengan pembelajaran berbasis multimedia yang menarik.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan survei lapangan dan wawancara terstruktur dengan staf pengajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru menghadapi tantangan dalam mengoperasikan perangkat digital karena keterbatasan penguasaan aplikasi dan sistem komputer dasar. Meskipun Canva belum dikenal luas di kalangan mereka, antusiasme untuk mengadopsi dan mempelajari platform tersebut sangat tinggi. Di sisi lain, siswa menunjukkan motivasi yang kuat untuk berinteraksi dengan berbagai konten pembelajaran digital, terutama yang menarik secara visual dan dirancang secara kreatif.

3.2 Pelaksanaan Workshop

Workshop Canva dirancang dalam dua tahap utama: sesi pelatihan pendahuluan dan sesi produksi media praktis. Workshop ini diadakan di tempat dengan keterlibatan aktif dari guru sekolah dan fasilitator universitas. Pada sesi pertama, para guru diperkenalkan pada fitur-fitur dasar Canva, termasuk pemilihan template, penggunaan elemen drag-and-drop, pemformatan teks, penataan visual, dan penyisipan multimedia. Sesi ini bertujuan untuk membangun keterampilan dasar untuk desain digital dalam konteks pendidikan.

Sesi kedua difokuskan pada praktik langsung, di mana para peserta mengembangkan media pengajaran mereka sendiri menggunakan Canva. Workshop ini menekankan pembelajaran langsung, dibantu oleh mahasiswa PPG (pendidikan profesi guru) yang berperan sebagai fasilitator dan mentor. Para guru didorong untuk membuat produk digital seperti infografis, presentasi interaktif, dan

penilaian berbasis visual yang relevan dengan kebutuhan kelas mereka. Garis waktu terstruktur dari serangkaian kegiatan ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Jadwal kegiatan selama pelaksanaan Workshop Canva

No	Aktivitas	Bulan Implementasi
1	Koordinasi awal dan penilaian kebutuhan dengan mitra sekolah	Bulan ke 1
2	Pembuatan proposal	Bulan ke 2
3	Penyampaian proposal dan pembahasan perencanaan teknis	Bulan ke 2
4	Persiapan administrasi	Bulan ke 2
5	Pemilihan pembicara dan perumusan materi *workshop*	Bulan ke 2
6	Implementasi *workshop* pengantar Canva	Bulan ke 3
7	Sesi praktik dan pendampingan oleh fasilitator mahasiswa universitas	Bulan ke 3
8	Sesi evaluasi dan penutupan	Bulan ke 3
9	Penulisan laporan akhir	Bulan ke 4
10	Pengiriman hasil *workshop* dan dokumentasi	Bulan ke 5

3.3 Keterlibatan Peserta dan Keluaran Media

Sepanjang sesi, peserta menunjukkan keterlibatan aktif dan peningkatan kepercayaan diri dalam menggunakan Canva. Guru mampu menghasilkan media pembelajaran yang revan dan sesuai dengan mata pelajaran mereka. Meskipun proposal awal tidak menyebutkan jumlah keluaran secara spesifik, beberapa contoh produk yang dihasilkan antara lain:

a. Infografis yang menarik secara visual dan selaras dengan konten kurikulum.
b. Poster digital yang dirancang untuk memperkuat pemahaman konsep-konsep utama.
c. Dek presentasi interaktif dengan animasi dan visual untuk mendukung pengajaran di kelas.

Hasil yang diperoleh mencerminkan peningkatan nyata dalam kreativitas dan kapasitas guru dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik dan berpusat pada siswa.

3.4 Evaluasi dan Refleksi

Di akhir workshop, peserta mengisi kuesioner daring yang mengevaluasi berbagai aspek program, termasuk relevansi materi, kejelasan sesi, kualitas fasilitasi, dan tingkat kepuasan secara keseluruhan. Meskipun tidak menyertakan hasil kuantitatif, proposal mencatat bahwa umpan balik yang dihimpun akan menjadi dasar bagi perbaikan berkelanjutan dalam pelatihan serupa di masa mendatang. Salah satu apresiasi datang dari Waka Kurikulum yang menegaskan bahwa “materi yang disampaikan cukup relevan dan bermanfaat bagi para guru peserta” [8].

Laporan akhir yang disusun oleh tim penyelenggara mencakup dokumentasi lengkap mengenai pelaksanaan workshop, tanggapan peserta, serta bukti keluaran. Dengan demikian, workshop Canva terbukti menjadi mekanisme efektif untuk memberdayakan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam praktik pedagogi mereka, khususnya melalui optimalisasi media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan efektivitas penyampaian instruksional.

3.5 Diskusi

Temuan dari workshop ini menunjukkan potensi besar dalam mengoptimalkan media pembelajaran interaktif melalui pelatihan guru yang terstruktur dengan Canva. Pengamatan awal

mengindikasikan bahwa sebagian besar pendidik di SMP Negeri 22 Malang bergantung pada slide presentasi statis dan metode pengajaran tradisional yang menegaskan perlunya alat bantu ajar yang lebih menarik dan kaya elemen multimedia.

3.6 Efektivitas Canva dalam Mengoptimalkan Media Interaktif

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa pelatihan Canva di SMP Negeri 22 Malang berhasil mengatasi keterbatasan penggunaan media konvensional di kelas. Sebelum intervensi, sebagian besar guru mengandalkan slide presentasi statis yang kurang interaktif dan kurang melibatkan siswa secara visual. Setelah mengikuti pelatihan yang terstruktur, guru mampu menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif secara visual menggunakan Canva, yang menegaskan manfaat praktisnya dalam mengoptimalkan media untuk pengajaran. Hal ini sejalan dengan temuan Kasmayulia dkk [9]. yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva secara signifikan meningkatkan penguasaan siswa di sekolah dasar melalui model Discovery Learning.

Demikian pula, Hafiz dkk. [10] melaporkan peningkatan kompetensi teknologi guru setelah mengikuti pelatihan Canva, dengan peningkatan kepercayaan diri dalam menciptakan media digital yang mendukung keterlibatan dan kreativitas siswa. Persamaan ini memperkuat kesimpulan bahwa workshop Canva yang terstruktur dapat secara efektif menjembatani kesenjangan antara konten pedagogis dan penggunaan media digital, terutama di kalangan guru yang tidak terbiasa dengan platform desain.

3.7 Canva dan Transformasi Pedagogis

Selain penguasaan teknis, studi ini juga mengilustrasikan bagaimana Canva dapat mendorong transformasi pedagogis. Melalui penerapan elemen visual seperti desain multimodal dan tipografi, guru mulai beralih ke pendekatan pembelajaran yang lebih konstruktivis dan berpusat pada peserta didik. Pergeseran ini sejalan dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia milik Mayer, yang berpendapat bahwa menggabungkan representasi verbal dan visual meningkatkan pemahaman dan retensi memori. Konsisten dengan ini, penelitian oleh Hutapea dkk. [11] menunjukkan bahwa materi berbasis Canva meningkatkan kinerja akademik dan motivasi siswa jika dipadukan dengan pengembangan literasi digital.

Dukungan tambahan ditunjukkan oleh temuan Yuniawati dan Priyana [12], yang mengungkap bahwa penggunaan storyboard kolaboratif berbasis Canva dapat mendorong pengembangan keterampilan berpikir kritis dan komunikasi dalam pembelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa asing (EFL). Temuan ini menegaskan bahwa Canva bukan sekadar alat desain grafis, melainkan juga merupakan media pedagogis yang efektif dalam meningkatkan kualitas penyampaian materi dan hasil belajar siswa.

3.8 Pemberdayaan Guru Melalui Intervensi Berbasis Workshop

Workshop Canva juga berfungsi sebagai wahana pengembangan profesional yang memungkinkan guru untuk bereksperimen dengan perangkat digital dalam lingkungan kolaboratif yang tidak menekan. Muhsin [13] melaporkan temuan serupa dalam studi terhadap guru prajabatan, di mana Canva dinilai ramah pengguna dan mendukung proses pembelajaran mandiri. Dalam studi ini, guru-guru dengan berbagai tingkat literasi digital mampu menghasilkan beragam produk media, mulai dari

infografis hingga gambar mini video, yang mencerminkan peningkatan kompetensi praktis pasca pelatihan.

Temuan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Nurul Hikmah dkk [14], yang menekankan pentingnya pelatihan berbasis tugas jangka pendek dalam meningkatkan kemampuan pedagogi digital. Guru-guru di SMP Negeri 22 Malang juga memberikan respons positif terhadap proses pendampingan yang dipimpin oleh fasilitator dari perguruan tinggi, yang menunjukkan bahwa kemitraan antara sekolah dan institusi pendidikan tinggi dapat menjadi model berkelanjutan untuk pengembangan profesional berbasis media digital.

3.9 Literatur Perbandingan dan Dampak yang Lebih Luas

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang umumnya berfokus pada tingkat pendidikan dasar [15], studi ini memperluas penerapan Canva ke lingkungan sekolah menengah, sehingga menyoroti skalabilitas dan relevansi platform ini di berbagai jenjang pendidikan. Secara khusus, temuan ini memperkuat hasil penelitian Rais dan Zulfa [16], yang menunjukkan bahwa pengajaran berbasis Canva mampu meningkatkan prestasi siswa serta kepuasan guru di Sumatera Barat.

Lebih lanjut, integrasi Canva dalam pembelajaran sejalan dengan prinsip-prinsip pedagogi digital seperti yang diusung oleh Putri dan Jumardi [17], yang mendorong penerapan pemikiran desain (design thinking) dalam proses perencanaan pembelajaran. Dampak positif penggunaan Canva pun tidak terbatas pada satu mata pelajaran saja, melainkan mencakup berbagai bidang seperti studi social [15], pembelajaran Bahasa [12], pendidikan sains [18], hingga pendidikan agama [19].

Terlepas dari hasil yang menjanjikan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Studi ini tidak menggunakan instrumen penilaian kuantitatif seperti pengukuran pra-tes/pasca-tes atau skor capaian siswa, sehingga menyulitkan evaluasi dampak langsung terhadap hasil belajar. Selain itu, pelatihan dilakukan dalam durasi yang singkat tanpa sesi tindak lanjut, sehingga belum memungkinkan pemantauan terhadap keberlanjutan penggunaan atau retensi keterampilan oleh peserta.

Sebagaimana yang ditulis oleh Sari, Utari, dan Arfiandhani [20], evaluasi jangka panjang sangat penting untuk memahami sejauh mana pelatihan dapat diterapkan secara nyata dalam praktik pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian di masa mendatang disarankan untuk menggunakan desain metode campuran (mixed methods) yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Studi longitudinal juga diperlukan untuk menelusuri apakah penggunaan Canva dalam pembelajaran memiliki pengaruh jangka panjang terhadap kinerja guru maupun hasil belajar siswa. Selain itu, eksplorasi terhadap perspektif dan respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis Canva juga akan memberikan wawasan yang lebih komprehensif.

4. KESIMPULAN

Studi ini menunjukkan bahwa workshop Canva yang terstruktur secara efektif meningkatkan kapasitas guru dalam merancang media pembelajaran interaktif. Pelatihan ini mendorong peralihan dari metode pengajaran tradisional menuju pendekatan yang lebih berpusat pada siswa dan kaya akan elemen visual. Workshop yang dilaksanakan di SMP Negeri 22 Malang berhasil memberdayakan guru untuk menghasilkan materi digital yang sesuai dengan tuntutan pedagogis abad ke-21, sekaligus

memperkuat temuan sebelumnya mengenai integrasi media digital dalam pembelajaran [10], [13].

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga mendorong transformasi pedagogis melalui penerapan prinsip pembelajaran multimodal dan penguatan literasi digital [19]. Akan tetapi, hal yang meliputi keterbatasan waktu, fasilitas teknologi, serta variasi keterampilan digital peserta workshop menjadi faktor penghambat yang perlu diperhatikan dalam optimalisasi hasil pelatihan. Meskipun hasilnya menjanjikan, studi ini belum mencakup penilaian kuantitatif maupun observasi jangka panjang, sehingga penelitian lanjutan diperlukan untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa dan praktik mengajar yang berkelanjutan. Kendati demikian, inisiatif ini menghadirkan model pengembangan profesional yang dapat direplikasi dan diskalakan, serta berpotensi menjembatani kesenjangan antara desain instruksional dan inovasi digital dalam konteks pendidikan kontemporer.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada Universitas Negeri Malang atas dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dan penelitian ini melalui skema hibah Program Pemberdayaan Masyarakat (PPM). Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada para guru dan pimpinan SMP Negeri 22 Malang atas kerja sama dan partisipasi aktif mereka selama pelaksanaan workshop Canva.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Jendela Pendidikan dan Kebudayaan, "Kurikulum Merdeka Berlaku Nasional," Jendela Pendidikan dan Kebudayaan, 1 June 2024. [Online]. Available: https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/home/index2/edisi-67-juni-2024.

[2] Pelatihan, Media Publikasi & Pasca, "Gap Pengetahuan Teknologi Digital Antar Guru dan Murid," Badan Pengembangan SDM Komdigi, 2023. [Online]. Available: https://digitalent.komdigi.go.id/artikel/gap-pengetahuan-teknologi-digital-antar-guru-dan-murid-176.

[3] Tim Kerja Data, Publikasi, dan Komunikasi, "Kemendikbudristek Buka Pendaftaran Program Microcredential CS50X Indonesia–Harvard University Digital Skill," 2023. [Online]. Available: ihttps://gtkdikmendiksus.kemdikbud.go.id/kemendikbudristek-buka-pendaftaran-program-microcredential-cs50x-indonesia-harvard-university-digital-skill-tahun-2023/.

[4] A. Mustakim, A. Halik, M. Akib, M. Saleh and Kaharuddin, "Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Canva terhadap Motivasi Belajar Siswa," Nusantara: Jurnal Pendidikan Indonesia, pp. 898-908, 2024.

[5] W. Trisna, "272 Guru Terpilih Belajar Langsung dengan Dosen Harvard University!," Detik.com, 7 March 2024. [Online]. Available: https://www.detik.com/edu/sekolah/d-7230470/272-guru-terpilih-belajar-langsung-dengan-dosen-harvarduniversity. [Accessed 30 6 2025].

[6] OECD, "Survei Ekonomi OECD: Indonesia 2024," OECD Publishing, Paris, 2024.

[7] D. Ratnawati, Vivianti, S. Fatmawati, T. Widodo dan O. Hardiyantari, “Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva,” Bantenese Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 5, no. 2, pp. 516-526, 30 12 2023.

[8] D. R. Wilwatikta, "On Nasional," KabarOntime, 3 7 2025. [Online]. Available: https://www.kabarontime.com/on-nasional/336221637/ppg-um-gandeng-smp-negeri-22-malang-gelar-workshop-pemanfaatan-canva-sebagai-media-pembelajaran?page=2.

[9] R. Kasmayulia, R. Reinita, M. Mansurdin and A. Waldi, "Effectiveness of Canva learning media using the Discovery Learning model at SDN 37 Pasar Bukit," Journal of Basic Education Research, vol. 6, no. 2, pp. 160-167, 2025.

[10] A. Hafiz, B. Barsihanor and M. F. Arifin, "Kompetensi teknologi media pembelajaran bagi guru menggunakan aplikasi Canva," Communautaire: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, vol. 3, no. 2, pp. 228-239, 2024.

[11] N. S. Hutapea, Z. P. Julu Manullang and R. Hartati, "Enhancing student engagement and academic performance through digital literacy: A transformative approach in Canva application," Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris, vol. 2, no. 4, pp. 154-170, 2024.

[12] D. T. Yuniawati and J. Priyana, "Improving students' engagement using collaborative Canva storyboard," Journal of Foreign Language Teaching and Learning, vol. 9, no. 1, 2024.

[13] M. A. Muhsin, "How Canva application used by pre-service teacher: A study at PPG students in Indonesia," Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran, vol. 4, no. 2, pp. 1578-1588, 2024.

[14] S. M. R. A. E. M. Nurul Hikmah, "Pelatihan Peningkatan Kompetensi Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT di SMP Muhammadiyah Palangka Raya," PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, vol. 7, no. 5, pp. 652-663, 2022.

[15] I. Armilah, D. Miswar and M. M. Adha, "Utilization of Canva as a learning media for social studies," International Journal of Educational and Life Sciences, vol. 2, no. 4, pp. 283-291, 2024.

[16] R. Rais and I. & Zulfa, "The influence of the Canva application in improving primary school student achievement in West Sumatra," Journal of Social Science Utilizing Technology, vol. 2, no. 1, p. 140–152, 2024.

[17] I. Putri and J. & Jumardi, "Utilization of the Canva application on the Belajar.Id site as a learning media at SMK Bina Nusa Mandiri Jakarta," Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, vol. 10, no. 4, p. 344–352, 2023.

[18] T. Wulandari and A. & Mudinillah, " Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD," . Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, vol. 2, no. 1, p. 102–118, 2022.

[19] D. T. Yuniawati and J. & Priyana, "Improving students' engagement using collaborative Canva storyboard," Journal of Foreign Language Teaching and Learning, vol. 9, no. 1, 2024.

[20] R. Sari, S. Utari and Y. & Arfiandhani, "Evaluation of media-based digital training using Canva for primary school teachers," Journal of Educational Technology Evaluation, vol. 7, no. 1, p. 24–36, 2023.