

## PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN GURU DENGAN MEMANFAATKAN DIGITAL DALAM MENDESAIN PEMBELAJARAN INTERAKTIF DI TK PEMBINA KEC, LABUHAN HAJI

Endang Kurnia<sup>1</sup>, Nur diyah Yuliastri<sup>2</sup>, Seftiana Maghfirani<sup>3</sup>, Anisa Anggraini<sup>4</sup>, Aulia Adisa<sup>5</sup>, Ika Rahmawati<sup>6</sup>, Nur Puri Zikrina<sup>7</sup>

<sup>1</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [endangkurnia879@gmail.com](mailto:endangkurnia879@gmail.com)

<sup>2</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [nurdiyah.yuliastri@gmail.com](mailto:nurdiyah.yuliastri@gmail.com)

<sup>3</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [seftiana.maghfirani@gmail.com](mailto:seftiana.maghfirani@gmail.com)

<sup>4</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [anisa.anggraini@gmail.com](mailto:anisa.anggraini@gmail.com)

<sup>5</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [aulia.adisa@gmail.com](mailto:aulia.adisa@gmail.com)

<sup>6</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [ika.rahmawati@gmail.com](mailto:ika.rahmawati@gmail.com)

<sup>7</sup> Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [nurpuri.zikrina@gmail.com](mailto:nurpuri.zikrina@gmail.com)

---

### ARTICLE INFO

#### *Article history:*

Received 2025-11-14

Revised 2025-12-30

Accepted 2026-01-25

---

### ABSTRAK

Canva menjadi salah satu platform desain grafis online yang mudah di aplikasikan, muncul sebagai alternatif yang tepat, yang dimana aplikasi ini dapat membantu guru dalam menghasilkan media visual yang berkualitas tinggi, mulai dari presentasi, infografis, hingga video pembelajaran, tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi. Pelatihan Canva bagi guru menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan pemahaman dalam mendesain pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan Canva, guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif, sehingga meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Artikel ini akan membahas tentang manfaat pelatihan Canva bagi guru, cara menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran interaktif, dan contoh-contoh desain pembelajaran yang dapat dibuat dengan Canva. Karakteristik peserta didik yang sangat dekat dengan teknologi saat ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru. Oleh sebab itu guru berperan penting dalam menyampaikan pemahaman tentang perkembangan yang terjadi, guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai, yaitu pemahaman dan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari media pembelajaran. Inovasi dan kreativitas adalah kunci untuk menghadapi tantangan pendidikan di zaman ini, yang dimana guru harus mampu menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan agar jauh dari kesan monoton..

---

**Kata Kunci:** Canva, Pemahaman Guru, Digital Pembelajaran Interaktif

---

---

**ABSTRACT**

---

*Canva, an easy-to-use online graphic design platform, has emerged as a viable alternative. It can help teachers create high-quality visual media, from presentations and infographics to instructional videos, without requiring advanced design skills. Canva training for teachers is one solution to improving understanding of interactive learning design. Using Canva, teachers can create engaging and effective learning media, thereby increasing student interest and participation. This article will discuss the benefits of Canva training for teachers, how to use Canva to create interactive learning media, and examples of learning designs that can be created with Canva. The close proximity of students to technology today presents both a challenge and an opportunity for teachers. Therefore, teachers play a crucial role in conveying an understanding of current developments. They are also required to possess adequate digital competencies, namely the understanding and ability to utilize technology as an integral part of learning media. Innovation and creativity are key to facing today's educational challenges, where teachers must be able to make learning more varied and enjoyable to avoid monotony..*

**Keywords:** *Canva, Teacher Understanding, Digital Interactive Learning*

*This is an open access article under the [CC BY](#) license.*



---

**Corresponding Author :**

Endang Kurnia

Prodi PG PAUD Universitas Hamzanwadi; [endangkurnia879@gmail.com](mailto:endangkurnia879@gmail.com)

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bergerak sangat pesat di zaman sekarang ini, perkembangan TIK telah membawa banyak perubahan yang tidak dapat dihindarkan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Sari, Rusdiana, & Putri, 2021). Pendidikan di era digital dituntut untuk selalu sesuai dengan perubahan yang terjadi serta mampu mengintegrasikan TIK ke dalam seluruh mata pelajaran sebagai upaya menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan (Aliwinoto, Hediyan, & Malinda, 2022). Perubahan ini sangat berkembang pesat mengingat peserta didik yang dihadapi guru saat ini, terutama di tingkat Pendidikan Anak Usia Dini dan Sekolah Dasar (SD), mayoritas termasuk dalam generasi digital native atau generasi Alpha, di mana mereka telah terbiasa berinteraksi dengan gadget dan teknologi sejak dini (Pelangi, 2020).

Karakteristik peserta didik yang sangat dekat dengan teknologi saat ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi guru (Triningsih, 2021). Oleh sebab itu guru berperan penting dalam menyampaikan pemahaman tentang perkembangan yang terjadi, guru juga dituntut untuk memiliki kompetensi digital yang memadai, yaitu pemahaman dan kemampuan untuk memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari media pembelajaran. inovasi dan kreativitas adalah kunci

untuk menghadapi tantangan pendidikan di zaman ini, yang dimana guru harus mampu menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan agar jauh dari kesan monoton (Masfufah et al., 2022).

Sayangnya, meskipun tuntutan akan media pembelajaran digital dan interaktif semakin tinggi, kurangnya pemahaman dan kemampuan digital guru menjadi salah satu tantangan guru dalam mendesain pembelajaran yang intraktif, salah satunya di Sekolah TK Pembina Kecamatan Labuhan Haji (Zhou et al., 2019). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang dapat diaplikasikan dengan mudah untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran yang intraktif. (Agusty, 2020). Canva, menjadi salah satu platform desain grafis online yang mudah di aplikasikan, muncul sebagai alternatif yang tepat, yang dimana aplikasi ini dapat membantu guru dalam menghasilkan media visual yang berkualitas tinggi, mulai dari presentasi, infografis, hingga video pembelajaran, tanpa memerlukan keahlian desain tingkat tinggi (Sumarno, 2023).

Berdasarkan permasalahan tersebut Peserta sistensi Mengajar dari program studi PG.PAUD Hamzanwadi berencana melakukan PKM dengan judul " Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Guru Dengan Memanfaatkan Digital Dalam Mendesain Pembelajaran Yang Intraktif"

## **METODE**

### **Analisis kebutuhan**

Pelaksanaan PKM(Program Kreativitas Mahasiswa) membutuhkan analisis kebutuhan untuk dipersiapkan guna memudahkan dan memperlancar kegiatan PKM (Pratiwi, Suprpto, & Moeawanah, 2023). Selain itu, analisis kebutuhan juga dilakukan untuk menyiapkan segala sesuatu yang menjadi target pelaksanaan PKM agar tujuan yang di capai melalui PKM tersebut dapat tercapai (Humaya, Bangun, Purba, Dewi, & Dewi, 2023).

Analisis kebutuhan dalam kegiatan ini adalah berdasarkan hasil diskusi dengan para tim, dan juga berdasarkan dari kondisi saat ini terutama di TK Pembina Kec, Labuhan Haji minimnya pengetahuan guru mengenai pentingnya pemanfaatan digital canva dalam mendesain pembelajaran yang intraktif dan menyenangkan (Fitri, Fathoni, & Sari, 2024). Berdasarkan hasil pertimbangan tersebut maka tim PKM sepakat untuk melaksanakan pelatihan tersebut (Apreasta, Nanda, & Mutia, 2024).

### **Konfirmasi pihak lembaga Pendidikan Anak Usia Dini, dan pendataan jumlah peserta pelatihan.**

Konfirmasi pihak sekolah, dan pendataan jumlah peserta pelatihan, dibantu oleh tim PKM untuk mendata guru di lembaga paud untuk mengikuti pelatihan pendampingan ini (Nachsyahbandi, Amam, & Solihah, 2024). Pihak tim berkoordinasi dengan pihak sekolah (kepala sekolah) untuk memastikan guru-guru yang akan mengikuti kegiatan pelatihan khususnya di lembaga Paud TK Pembina Kec, Labuhan Haji (Siregar, Amir, & Adinda, 2023).

### **Penyajian berbagai kegiatan**

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yaitu Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Guru Dengan Memanfaatkan Digital Dalam Mendesain Pembelajaran Yang Intraktif oleh mahasiswa Asistensi Mengajar Program Studi PG PAUD Universitas Hamzanwadi dilaksanakan melalui penyajian berbagai kegiatan untuk membantu para guru kegiatannya antara lain Penyajian Materi terkait Canva dan praktik pelatihan (Jannah, Nuroso, Mudzanatun, & Isnuryantono, 2023).

### **Observasi pelaksanaan penyajian kegiatan**

Dalam penyajian Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) yakni Pelatihan penggunaan canva untuk meningkatkan pemahaman guru dengan memanfaatkan digital dalam mendesain pembelajaran yang intraktif dapat meningkatkan pemahaman dan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran yang

lebih interaktif sehingga membangkitkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Apriliani, Purwanti, & Riani, 2020). Kegiatan PKM ini dilaksanakan berdasarkan kajian atas minimnya edukasi kepada guru tentang pentingnya pemanfaatan media digital dalam mendesain pembelajaran yang interaktif juga saat proses pembelajaran dilakukan (Janattaka & Tiyana, 2022).

### **Monitoring dan evaluasi**

Dalam kegiatan PKM Ini, yaitu Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Pemahaman Guru Dengan Memanfaatkan Digital Dalam Mendesain Pembelajaran Yang Interaktif dimonitoring oleh ketua dan tim program PKM selaku penanggungjawab pelaksanaan kegiatan PKM ini (Muslimah, Istiningsih, & Saputra, 2025). Selanjutnya kegiatan evaluasi dilakukan secara bersama-sama untuk mengetahui segala kekurangan dan kelemahan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan agar dapat dilakukan perbaikan pada kegiatan PKM selanjutnya (Raibowo, Permadi, & Prabowo, 2023). Langkah pertama yang dilakukan oleh yaitu sosialisasi, tim memiliki tujuan agar terjadi komunikasi timbal balik tentang bagaimana cara yang efektif agar pelaksanaan program kepada peserta tepat sasaran (Ilahy, Subali, & Widiarti, 2025). Setelah melakukan sosialisasi tim kemudian melaksanakan kegiatan dengan menyajikan materi mengenai digital Canva hingga pelaksanaan inti yaitu pelatihan praktik penggunaan canva (Maherani, Makhrus, & Zuhdi, 2023).

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Program pendampingan dan pembelajaran penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, akan tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual guru tentang media pembelajaran (Hayati, Rondil, & Darmuki, 2025). Penggunaan Canva melatih kreativitas serta imajinasi guru dalam menggunakan berbagai elemen visual yang dapat menarik perhatian siswa, dimana pemilihan elemen yang menarik menjadi inti dari media pembelajaran interaktif. (Hadi & Hermawan, 2024). Hal ini menyesuaikan dengan kebutuhan akan inovasi dan kreativitas yang memang diperlukan guru di era pendidikan digital. (Putri, Samudra, & Junaidi, 2024). Platform ini memfasilitasi guru untuk mendesain media yang bervariasi, mulai dari materi untuk Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) hingga jenjang yang lebih tinggi (Hijarani & Nuraeni, 2023).

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelatihan yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa setelah mengikuti pelatihan guru-guru di TK Pembina Kec, Labuhan Haji mampu memahami tentang pentingnya pemanfaatan digitalisasi Canva dalam mendesain pembelajaran yang lebih interaktif untuk menarik minat dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

### **Daftar Pustaka**

- Agusty, R. M. (2020). Designing Business Model Canvas Transforms Into Balanced Scorecard In The Xyz University In Indonesia. *Dinasti International Journal Of Management Science*, 1(6), 830–843.
- Aliwinoto, C., Hedyani, M., & Malinda, M. (2022). Analisis Business Model Canvas Usaha Mikro Kecil Menengah Toko Jif Bandung, Indonesia Bt - Seminar Nasional Pariwisata Dan Kewirausahaan (Snpk). 1, 173–182.
- Apreasta, L., Nanda, D. W., & Mutia, R. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Canva Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas Iv Sd. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 795–805.
- Apriliani, E. I., Purwanti, K. Y., & Riani, R. W. (2020). Peningkatan Kesantunan Bahasa Anak Usia Dini Melalui Media Pembelajaran Interaktif Budaya Jawa. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 150. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.319>

- Fitri, A., Fathoni, M. I. A., & Sari, A. C. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif. *Journal Of Research Applications In Community Service*, 3(1), 33–38. <https://doi.org/10.32665/Jarcoms.V3i1.2815>
- Hadi, S., & Hermawan, A. (2024). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Taktis Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran [The Implementation Of Tactical Interactive Learning Media Increases The Effectiveness Of Learning]. *Jurnal Simki Pedagogia*, 7(2), 436–447.
- Hayati, N. N., Rondil, W. S., & Darmuki, A. (2025). Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar [The Effectiveness Of Using Interactive Multimedia In Learning On The Cognitive Abilities Of Fifth-Grade Elementary School Students]. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Hijarani, T., & Nuraeni, L. (2023). Stimulasi Kecerdasan Linguistik Anak Kelompok B Melalui Media Audio Interaktif Pada Pembelajaran Daring. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 6(4), 447–463.
- Humaya, R., Bangun, N. O., Purba, P. B. D., Dewi, R. S., & Dewi, P. A. (2023). Pelangcah: Efektivitas Media Digital Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 71–80.
- Ilahy, W. Q., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Kajian Literatur Tren Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Canva Pada Rentang Tahun 2020-2025 [Literature Review Of Research Trends On The Development Of Canva-Assisted Interactive Learning Media In The Period 2020–2025]. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Janattaka, N., & Tiyana, F. A. D. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kelas 2 Di Sdi Aisyiyah. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 116–123. <https://doi.org/10.57250/Ajup.V2i2.78>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138–146.
- Maherani, M., Makhrus, M., & Zuhdi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Media Flash Pro 8 Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik [Development Of Interactive Learning Media Based On Macromedia Flash Pro 8 To Enhance Students' Concept Mastery]. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1542–1550.
- Masfufah, R. A., Mulyasyaroh, L. K., Maharani, D., Saputra, T. D., Astrianto, F., & Dayu, D. P. K. (2022). Media Pembelajaran Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Pembelajaran Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, Dan Pendidikan Dasar 2 (Sensaseda) 2*, 2(November), 347–352.
- Muslimah, H., Istiningsih, S., & Saputra, H. H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Ipa Siswa Kelas V Sd [The Effect Of Interactive Multimedia-Based Learning Media On Fifth-Grade Students' Cognitive Learning Outcomes In Science]. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 5(2), 857–865.
- Nachsyahbandi, F. S., Amam, A., & Solihah, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Canva Berbasis Makanan Khas Daerah Ciamis. *Prossiding Galuh Mathematics National Conference*, 2(1), 1–8.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pratiwi, W. P., Suprpto, E., & Moeawanah, S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Siswa Kelas Vi Sdn 2 Glinggangan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 4497–4509.

- Putri, S., Samudra, A. A., & Junaidi, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Informatika Di Smk Negeri 6 Padang. *Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 10(1), 2410–2416. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i2.9462>
- Raibowo, S., Permadi, A., & Prabowo, A. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Matakuliah Atletik Di Universitas Bengkulu [The Effect Of Interactive Multimedia-Based Learning On Cognitive Learning Outcomes In The Athletics Course At The University Of Bengkulu]. *Journal Of Sport*, 7(1).
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru Smpn 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan Ipa*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Siregar, T., Amir, A., & Adinda, A. (2023). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Pada Materi Pecahan Di Sd N 327 Sinunukan. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 96–107.
- Sumarno. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum. *Journal Of Educational Review And Research*, 6(1), 56–62.
- Triningsih, K D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>.Selama
- Zhou, Z., Jardine, M., Perkovic, V., Matthews, D. R., Mahaffey, K. W., De Zeeuw, D., ... Simpson, R. (2019). Canagliflozin And Fracture Risk In Individuals With Type 2 Diabetes: Results From The Canvas Program. *Diabetologia*, 62, 1854–1867. <https://doi.org/10.1007/s00125-019-4955-5>