



## Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi

*The Implementation of Canva-Based Interactive Learning Media at SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi*

Tjatursari Widiartin <sup>a,1,\*</sup>, Maslihah <sup>a,2</sup>, Noven Indra Prasetya <sup>a,3</sup>, Teguh Ihsan Pribadi <sup>a,4</sup>

<sup>a</sup>Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Jalan Dukuh Kupang XXV/54, Surabaya and 60225, Indonesia

\* [widiartin@uwks.ac.id](mailto:widiartin@uwks.ac.id)

### ARTICLE INFO

### ABSTRACT/ABSTRAK

#### Article history

Received : 20-11-2025

Revised : 25-11-2025

Accepted : 30-11-2025

Published : 30-11-2025

**Keywords:** Media, Learning, Canva, Video

**Kata Kunci:** Media, Pembelajaran, Canva, Video

*SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi continues to face challenges in the development of digital learning due to ineffective human resource management and the low level of digital competence among educators. This community service program aims to provide training for teachers at SD IT Al Uswah 2 so that they acquire the skills necessary to use digital applications as support tools for developing interactive digital learning media. The program focuses on training in the use of Canva technology. The implementation stages consist of four phases: the first phase involves socialization, the second phase focuses on training, the third phase emphasizes the application of the technology, and the fourth phase provides mentoring and assistance.*

Sekolah Dasar IT Al Uswah 2 Banyuwangi masih menghadapi tantangan dalam pengembangan pembelajaran digital akibat kurang efektifnya manajemen sumber daya manusia serta rendahnya kompetensi digital para pendidik. Program kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada Guru SD IT AL USWAH 2 agar memiliki kemampuan dalam menggunakan aplikasi digital sebagai pendukung pembuatan media pembelajaran digital interaktif. Program kegiatan pengabdian kepada Masyarakat akan memberikan pelatihan teknologi Canva. Tahap awal akan diberikan sosialisasi, tahap kedua pelatihan, tahap ketiga penerapan teknologi, tahap keempat pendampingan.



Copyright © 2025, Widiartin et al  
This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

### UCAPAN TERIMAKASIH (ACKNOWLEDGMENT)

Ucapan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Wijaya Kusuma Surabaya.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah mengubah lanskap pendidikan dasar, mendorong sekolah untuk mengintegrasikan media digital sebagai sarana pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan generasi peserta didik sekarang. SD Islam Terpadu Al Uswah 2 Banyuwangi sebagai satuan pendidikan dasar yang menjalankan program pembelajaran terpadu mempunyai potensi untuk memanfaatkan platform desain digital seperti Canva for Education untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah diakses oleh guru dan siswa. (SD Islam Terpadu Al Uswah 2, n.d.).

Penelitian dan pengembangan pendidikan di Indonesia menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif, termasuk media berbasis desain visual dan kuis/komponen interaktif sangat efektif meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan siswa, serta pemahaman konsep, khususnya pada jenjang SD. Studi-studi terbaru

tentang pengembangan media interaktif berbasis Canva dan platform serupa melaporkan bahwa Canva memudahkan guru menghasilkan materi visual interaktif dan mendukung kolaborasi kreativitas dalam pembelajaran. (Wulandari, 2025; Azizah, 2025; Pulungan, 2024).

Di sisi penyediaan sumber daya manusia, bukti dari kajian besar menunjukkan adanya kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru di Indonesia. Partisipasi guru dalam pelatihan daring meningkat selama pandemi, namun masih terdapat tantangan akses teknologi dan dukungan lanjutan agar praktik pembelajaran digital berkelanjutan dapat diimplementasikan secara efektif di sekolah-sekolah, terutama di daerah non-urban. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran berbasis Canva perlu dilengkapi program pelatihan dan pendampingan bagi guru agar pemanfaatannya berdampak pada proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. (World Bank, 2021; Sulasmri, 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SD Al-Uswah 2 yang bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang disesuaikan dengan kurikulum dan karakteristik SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi. Hasil Pengabdian kepada Masyarakat diharapkan memberikan rekomendasi praktis bagi sekolah dan pemangku kepentingan pendidikan tentang strategi pengembangan sumber daya digital yang efektif dan berkelanjutan. (Wulandari, 2025; World Bank, 2021).

## METODE

### Urgensi Kegiatan

Aktifitas pengabdian kepada Masyarakat yang akan diadakan di SD Al-Uswah 2 Banyuwangi dengan kegiatan Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Pada SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi sangat penting sekali dilakukan karena Guru akan dipicu untuk tertarik untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran pada tingkatan lebih expert.

### Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat diadakan pada hari rabu tanggal 22 oktober 2025 yang dilaksanakan oleh Dosen dan Mahasiswa. Peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah Guru dan Siswa. Rundown Pelaksanaan pelatihan ini pada kegiatan adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Susunan acara pelatihan

Waktu	Kegiatan
07.00-07.30	Persiapan, Pemasangan Banner, dsb
07.30	Pembukaan
07.30-07.35	Sambutan
07.35-07.40	Perkenalan Tim UWKS
07.40-07.45	Pembacaan Do'a
07.45-08.00	Penanda tanganan Implementasi Kerjasama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
08.00-08.15	Foto Bersama
08.15-08.25	Pengenalan Umum
08.45-08.55	Pengetahuan Bidang Informatika
8.55	Pembagian Snack & Minuman
08.55-09.45	Tanya Jawab Pembagian Dooprize
09.45-10.00	Kreativitas Membuat Konten pembelajaran Dengan Canva
10.30-11.15	Tanya Jawab & Pembagian Dooprize
11.15-Selesai	Pembagian Makan Siang
11.30	Penutup

## **Hasil yang Diharapkan**

Hasil yang diharapkan dari kegiatan pelatihan ini adalah Pertama Peserta pelatihan dapat mengetahui tool canva dalam pemanfaatannya yang digunakan untuk pembuatan konten pembelajaran. Kedua Peserta pelatihan mampu secara mandiri mempraktekkan penggunaan media pembelajaran Canva untuk membuat konten pembelajaran

### **Peserta Kegiatan**

Pelatihan diikuti oleh Guru SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam empat tahapan utama, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan, dan pendampingan, yang melibatkan guru-guru SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi sebagai peserta utama.

### **1. Hasil Tahap Sosialisasi**

Tahap sosialisasi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada guru mengenai pentingnya media pembelajaran interaktif berbasis digital serta potensi pemanfaatan Canva sebagai alat pengembangan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil diskusi dan tanya jawab, diperoleh temuan bahwa sebagian besar guru belum optimal memanfaatkan media digital interaktif dalam pembelajaran. Media yang digunakan sebelumnya masih didominasi oleh buku teks dan presentasi statis, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran relatif terbatas.

Guru menunjukkan respon positif terhadap pengenalan Canva, khususnya karena platform ini mudah diakses, memiliki antarmuka yang sederhana, serta menyediakan berbagai template pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

### **2. Hasil Tahap Pelatihan Canva**

Pada tahap pelatihan seperti ditunjukkan pada Gambar 1, guru diberikan materi dan praktik langsung mengenai:

- Pembuatan desain media pembelajaran interaktif menggunakan Canva,
- Pemanfaatan template edukasi,
- Penyisipan elemen visual, audio, video, dan animasi,
- Pengembangan media pembelajaran yang selaras dengan materi dan tujuan pembelajaran.



**Gambar 1.** Kegiatan pelatihan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa seluruh peserta mampu menghasilkan minimal satu produk media pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Media yang dihasilkan meliputi:

- Presentasi interaktif,
- Lembar kerja digital,

- Media visual untuk penguatan materi pembelajaran tematik.

Selain itu, terjadi peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran. Guru yang sebelumnya kurang terbiasa dengan aplikasi desain digital mulai menunjukkan kemandirian dalam mengembangkan media ajar.

### 3. Hasil Tahap Penerapan Media Pembelajaran

Tahap penerapan seperti ditunjukkan pada Gambar 2 dilakukan dengan mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di dalam proses pembelajaran kelas. Hasil observasi selama penerapan menunjukkan bahwa:

- Siswa tampak lebih **antusias dan aktif** dalam mengikuti pembelajaran,
- Terjadi peningkatan interaksi antara guru dan siswa,
- Materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami karena disajikan secara visual dan kontekstual.

Guru juga menyampaikan bahwa penggunaan Canva membantu mereka menyampaikan materi secara lebih sistematis dan menarik, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan lebih efektif.



Gambar 2. Tahap penerapan

### 4. Hasil Tahap Pendampingan

Pada tahap pendampingan, tim pengabdian memberikan bimbingan lanjutan terkait penyempurnaan media, pemilihan desain yang sesuai dengan karakteristik siswa SD, serta integrasi media Canva ke dalam rencana pembelajaran.

Hasil pendampingan menunjukkan bahwa guru:

- Mampu melakukan revisi dan pengembangan media secara mandiri,
- Memiliki pemahaman yang lebih baik tentang prinsip desain pembelajaran interaktif,
- Termotivasi untuk terus menggunakan Canva sebagai bagian dari pembelajaran berkelanjutan.

## ANALISA HASIL KEGIATAN

Analisis hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada capaian program dalam meningkatkan kompetensi digital guru, kualitas media pembelajaran, serta respon siswa terhadap pembelajaran setelah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD IT Al Usrah 2 Banyuwangi.

### 1. Analisis Peningkatan Kompetensi Digital Guru

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan, terjadi peningkatan signifikan pada kompetensi digital guru, khususnya dalam aspek:

- Pemahaman penggunaan aplikasi desain digital,
- Kemampuan mengembangkan media pembelajaran interaktif,
- Kesiapan mengintegrasikan media digital ke dalam proses pembelajaran.

Pada tahap awal, sebagian guru menunjukkan keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran secara kreatif. Namun, melalui pendekatan learning by doing dan pendampingan

berkelanjutan, guru mampu beradaptasi dan menunjukkan kemandirian dalam menghasilkan media pembelajaran berbasis Canva. Hal ini mengindikasikan bahwa model pelatihan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan pendekatan teoritis semata dalam peningkatan literasi digital guru.

## 2. Analisis Kualitas Media Pembelajaran yang Dihasilkan

Media pembelajaran yang dikembangkan oleh guru dianalisis berdasarkan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, kejelasan materi, tampilan visual, dan tingkat interaktivitas. Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar media yang dihasilkan telah:

- Selaras dengan kompetensi dan materi pembelajaran,
- Menyajikan informasi secara visual dan sistematis,
- Menggunakan elemen interaktif yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Meskipun demikian, ditemukan variasi kualitas antar media yang dihasilkan, terutama terkait prinsip desain instruksional dan konsistensi visual. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi guru bersifat bertahap dan memerlukan latihan berkelanjutan agar kualitas media dapat lebih merata dan optimal.

## 3. Analisis Dampak terhadap Proses Pembelajaran Siswa

Dari hasil penerapan media pembelajaran interaktif di kelas, terlihat adanya perubahan positif dalam proses pembelajaran siswa. Siswa menunjukkan peningkatan perhatian, partisipasi aktif, dan ketertarikan terhadap materi pembelajaran. Media visual dan interaktif membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret dan kontekstual.

Analisis ini menguatkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran bukan hanya berdampak pada aspek estetika, tetapi juga berkontribusi terhadap efektivitas penyampaian materi. Interaksi yang lebih aktif antara guru dan siswa menandakan bahwa media interaktif mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih partisipatif dan menyenangkan.

## 4. Analisis Keberlanjutan Program

Dari sudut pandang keberlanjutan, hasil kegiatan menunjukkan potensi tinggi untuk dilanjutkan dan dikembangkan. Guru menunjukkan motivasi untuk terus menggunakan Canva dalam pembelajaran dan mengembangkan variasi media sesuai kebutuhan kelas. Selain itu, adanya dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting dalam memastikan keberlangsungan program.

Namun, keberlanjutan program tetap menghadapi beberapa tantangan, seperti keterbatasan waktu guru, perbedaan kemampuan digital, dan ketergantungan pada akses internet. Oleh karena itu, perlu adanya strategi lanjutan berupa:

- Penguatan komunitas belajar guru,
- Integrasi penggunaan Canva dalam perencanaan pembelajaran,
- Pendampingan berkala dan evaluasi berkelanjutan.

## 5. Analisis Ketercapaian Tujuan Kegiatan

Secara keseluruhan, hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa tujuan program telah tercapai dengan baik. Guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mengalami perubahan paradigma dalam memandang teknologi sebagai alat pendukung pembelajaran yang efektif dan inovatif.

Analisis ini menegaskan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis pelatihan teknologi pendidikan dapat memberikan dampak nyata apabila dirancang secara sistematis, kontekstual, dan disertai pendampingan yang berkelanjutan.

## KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa penerapan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva di SD IT Al Uswah 2 Banyuwangi telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif bagi guru maupun proses pembelajaran di kelas. Program ini terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital guru, khususnya dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan, dan pendampingan, guru tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga mengalami peningkatan kepercayaan diri dan kesiapan dalam mengintegrasikan teknologi digital ke

dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan mampu mendukung penyampaian materi secara lebih visual, sistematis, dan kontekstual, sehingga mendorong keterlibatan dan antusiasme siswa dalam proses belajar. Selain itu, hasil penerapan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva berkontribusi terhadap terciptanya suasana pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, seperti perbedaan kemampuan awal guru dan keterbatasan waktu pengembangan media, secara umum program ini dinilai efektif dan memiliki potensi keberlanjutan. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan sebagai salah satu alternatif solusi praktis dalam penguatan literasi digital guru dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Diperlukan dukungan berkelanjutan dari pihak sekolah dan pemangku kepentingan agar pemanfaatan Canva dapat terus dikembangkan dan diintegrasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- SD Islam Terpadu Al Usrah 2. (n.d.). *Profil sekolah SDIT Al Usrah 2 Banyuwangi*. Diambil dari <https://sdit2.alusrah.sch.id/> .
- Wulandari, H. T. (2025). *Development of interactive learning media: Canva for Education as a solution for primary school instruction* [Jurnal]. JPIS / Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial (contoh publikasi 2025). Diakses dari <https://journals2.ums.ac.id/jpis/article/view/10797> .
- Azizah, N. N. (2025). *Canva Based Interactive Learning Media to Improve the Ability ...* IJEE / e-Journal Undiksha. Diakses dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/download/89778/32495/274269> .
- Pulungan, E. D. (2024). *Development of Canva-based interactive teaching materials*. Scaffolding Journal. Diakses dari <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/scaffolding/article/view/4845/2693> .
- Sulasmi, E. (2022). *Primary school teachers' digital literacy: an analysis on teachers' skills in using technological devices* [ResearchGate]. Diakses dari [https://www.researchgate.net/publication/363614320\\_Primary\\_School\\_Teachers%27\\_Digital\\_Literacy\\_An\\_Analysis\\_On\\_Teachers%27\\_Skills\\_In\\_Using\\_Technological\\_Devices](https://www.researchgate.net/publication/363614320_Primary_School_Teachers%27_Digital_Literacy_An_Analysis_On_Teachers%27_Skills_In_Using_Technological_Devices) .
- World Bank. (2021). *The digital future of teacher training in Indonesia: What's next?* (laporan). Diambil dari <https://documents1.worldbank.org/curated/en/503441648039461735/pdf/The-Digital-Future-of-Teacher-Training-in-Indonesia-What-s-Next.pdf>