

## Transformasi Digital dalam Pendidikan: Optimalisasi Pembelajaran Melalui Canva Sebagai Media Inovatif bagi Guru SMK PGRI 4 Blitar

Andy Prasetyo Wati<sup>1</sup>, Jefry Aulia Martha<sup>2</sup>, Rachmad Hidayat<sup>3</sup>, Mohammad Hari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Malang

\*Corresponding author, e-mail: [andy.prasetyo.fe@um.ac.id](mailto:andy.prasetyo.fe@um.ac.id)

### Abstrak

Pelatihan dalam membuat media pembelajaran inovatif melalui media canva dalam optimalisasi pembelajaran di era digital di SMK PGRI 4 Blitar ini, memiliki tujuan utama dalam menekankan kepada bagaimana menumbuhkan motivasi dan membuka pemahaman para pendidik secara tepat terkait peran teknologi selama proses pembelajaran, khususnya disini dengan menggunakan teknologi berupa aplikasi canva. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *focus group discussion* (FGD) dengan menggunakan empat tahapan, yaitu sosialisasi atau workshop, pendampingan, implementasi, evaluasi dan yang terakhir adalah refleksi. Peserta dalam kegiatan ini 30 orang, dan merupakan semua pendidik yang mengajar di sekolah mitra kegiatan. Kegiatan ini dilaksanakan selama delapan (8) jam dengan alokasi waktu sosialisasi selama tiga (3) jam dan lima (5) jam merupakan pendampingan secara komprehensif untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi dengan aplikasi Canva tersebut. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa telah adanya perubahan yang lebih positif dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi yang disesuaikan dengan materi ajar masing-masing peserta pelatihan. Ini terlihat dari hasil temuan yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman sebesar 85% terkait penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif. Sehingga, implikasi pada kegiatan ini lebih ditekankan kepada pentingnya keberlanjutan program pendampingan secara berkala, penguatan literasi digital di kalangan guru, serta pengembangan modul pelatihan yang adaptif terhadap kebutuhan dan tingkat kompetensi yang diperlukan peserta terkait media pembelajaran berbasis teknologi. Oleh karena itu, kebaruan program ini terletak pada pendekatan Focus Group Discussion (FGD) dengan empat tahap pelatihan yang diintegrasikan dengan pendampingan intensif dan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan transfer keterampilan secara efektif.

**Kata Kunci:** Canva; Media Inovatif; Optimalisasi Pembelajaran; Transformasi Digital.

### Abstract

The training in creating innovative learning media through Canva in optimising learning in the digital era at SMK PGRI 4 Blitar has the main objective of emphasising how to foster motivation and broaden educators' understanding of the role of technology in the learning process, particularly here by using Canva technology. The method used in this training is a focus group discussion (FGD) with four stages, namely socialisation or workshop, mentoring, implementation, evaluation, and finally reflection. There were 30 participants in this activity, all of whom were educators teaching at the partner school. This activity was carried out for six (8) hours, with two (3) hours allocated for socialisation and four (5) hours for comprehensive mentoring to create technology-based learning media using the Canva application. The results of this activity showed that there had been more positive changes in creating technology-based learning media tailored to the teaching materials of each training participant. Therefore, the implications of this activity emphasised the importance of continuing the mentoring programme on a regular basis, strengthening digital literacy among teachers, and developing training modules that are adaptive to the needs and competency levels required by participants in relation to technology-based learning media.

**Keywords:** Canva; Digital transformation; Innovative media; Learning optimization.

**How to Cite:** Wati, A. P. et al. (2026). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Optimalisasi Pembelajaran Melalui Canva Sebagai Media Inovatif bagi Guru SMK PGRI 4 Blitar. *Abdi: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 8(1), 342-349.



This is an open access article distributed under the Creative Commons Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut semua lini dalam Masyarakat dapat beradaptasi dengan teknologi, tidak terkecuali termasuk dalam bidang pendidikan. Hal ini dibuktikan dengan bagaimana peran teknologi mampu mendukung peningkatan output pendidikan menjadi lebih efektif (Haleem et al., 2022). Oleh karena itu, salah satu tantangan utama dalam pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya pada siswa, tetapi juga pada guru (Selwyn, 2022), terutama dalam mengkombinasikan teknologi sebagai media pembelajaran dengan penguasaan keterampilan pedagogic yang relevan serta disesuaikan dengan kebutuhan industri dan dunia kerja (Ong & Annamalai, 2024). Hal ini dikarenakan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran tidak lagi menjadi sebuah pilihan, akan tetapi sudah merupakan sebuah kebutuhan yang harus diintegrasikan agar pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang diperlukan oleh dunia kerja.

Lebih lanjut, banyak upaya yang telah dilakukan oleh berbagai pihak secara kontinu untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digitalisasi (Sorkos & Hajisoteriou, 2021; Supa'at & Ihsan, 2023), salah satunya adalah terus melakukan pelatihan dan pendampingan dalam menggunakan media digital sebagai media alternatif dalam pembelajaran (Indina & Maryanti, 2021). Meskipun telah dilakukan berbagai upaya, masih banyak ditemukan kurangnya kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi atau media digital (Ocak & Karanfil, 2021). Permasalahan ini juga ditemukan, ketika tim melakukan observasi awal di SMK PGRI 4 Blitar, bahwa masih banyak guru menggunakan media pembelajaran konvensional, terutama penggunaan metode ceramah, alasan utama lebih ditekankan kepada mereka kurang memahami bagaimana menggunakan teknologi ataupun media berbasis digital yang diintegrasikan dalam pembelajaran, sehingga penggunaan media berbasis digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas.

Selain itu, melalui wawancara pada tahap observasi, dapat diketahui bahwa permasalahan yang timbul di SMK PGRI 4 Blitar ini tidak terlepas dari kurangnya motivasi yang tepat dalam mendukung penggunaan sumber daya teknologi yang telah disediakan pihak sekolah. Lebih lanjut, kurangnya literasi digital dan praktik terhadap media digital dalam pembelajaran, juga merupakan salah satu permasalahan yang tidak mendapatkan solusi tepat. Sehingga, mereka lebih nyaman menggunakan metode pembelajaran ceramah yang tidak menuntut adanya kreativitas tinggi dalam membuat atau menciptakan sebuah media pembelajaran yang inovatif serta interaktif. Seperti yang diketahui, bahwa metode ceramah memang memainkan peranan penting dalam mentransfer ilmu (Harahap & Albina, 2025), akan tetapi perlu diimbangi dengan media pembelajaran yang disesuaikan dengan daya pikir serta daya tangkap peserta didik (Abdulrahman et al., 2020).

Hal ini selaras dengan beberapa pengabdian yang menunjukkan bahwa dengan adanya program pelatihan digital canva melalui sosialisasi kurikulum, pelatihan yang intensif dan evaluasi produk pembelajaran yang berkelanjutan telah terbukti mampu meningkatkan kompetensi digital yang dimiliki guru (Mursid et al., 2025; Arnanto et al., 2025). Meskipun demikian, pelaksanaan pendampingan terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam mendukung pengembangan media pembelajaran masih belum mengintegrasikan metode ceramah, demonstrasi, praktik dan pendampingan dalam model transformasi digital. Oleh karena itu, pada program pengabdian kepada masyarakat ini, kami menggunakan pendekatan FGD empat tahap yang mengintegrasikan pendampingan intensif dan evaluasi jangka panjang untuk memastikan transfer keterampilan secara efektif, sehingga kebaruan yang ditawarkan pada pengabdian ini sudut pandang metode pelatihan. Kebaruan ini memungkinkan program ini tidak hanya memfasilitasi peningkatan keterampilan teknis guru dalam bidang teknologi, tetapi juga menekankan dalam perubahan praktik pedagogik yang lebih adaptif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

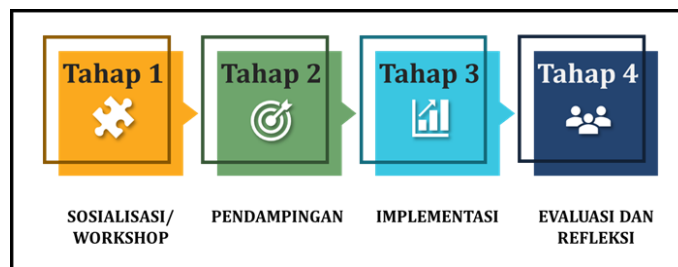
Oleh karena itu, dengan adanya kegiatan terkait workshop, pelatihan dan pendampingan dalam membuat media pembelajaran menggunakan teknologi, dalam hal ini mengkhhususkan pada pemanfaatan aplikasi Canva, diharapkan para guru di SMK PGRI 4 Blitar dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengoptimalkan strategi pembelajaran. Hal ini dikarenakan, saat ini media canva tidak hanya sekedar sebuah platform media digital yang digunakan untuk menyalurkan kreatifitas seni (Tong, 2024), akan tetapi juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam penyusunan materi ajar yang lebih menarik, interaktif dan mudah dipahami oleh siswa (Kocaarslan & Eryaman, 2024). Dengan berbagai fitur yang user-friendly dalam canva, guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih dinamis dan dapat merangsang keinginan siswa dalam mempelajari materi tersebut (Musfirotun

et al., 2023). Selain itu, canva juga menawarkan adanya integrasi elemen visual yang lebih menarik dan menyajikannya konsep pembelajaran berbasis digital secara lebih detail dan terperinci (Ilham et al., 2022).

Dari permasalahan dan hasil studi diatas, maka dapat diketahui bahwa program pengabdian yang dilaksanakan di SMK PGRI 4 Blitar, memiliki tujuan untuk: (1) Meningkatkan pemahaman guru, khususnya berkaitan dengan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, (2) Meningkatkan keterampilan guru, khususnya dalam mendesain media pembelajaran berbasis Canva, dan (3) Menghasilkan produk media pembelajaran berbasis digital yang dapat dihilirisasi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, dalam mencapai tujuan pelaksanaan program pengabdian tersebut, maka kegiatan akan dilaksanakan dalam bentuk workshp konseptual, pelatihan dan pendampingan intensif dalam proses pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Sehingga, keberhasilan dari program ini akan diukur melalui perbandingan skor pre-test dan post-test, penilaian kualitas produk yang dihasilkan melalui rubrik penilaian dan presentase guru yang mampu menghasilkan media pembelajaran dalam kategori baik. Oleh karena itu, melalui kegiatan ini, diharapkan guru yang berada di SMK PGRI 4 Blitar mampu mengimplementasikan teknologi secara terus menerus, khususnya dalam proses pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik materi ajar, sehingga akan memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap peningkatan kognitif siswa.

## Metode Pelaksanaan

Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu metode *focus group discussion* (FGD), dengan pelaksanaannya menggunakan empat tahapan, yaitu sosialisasi atau workshop, pendampingan, implementasi dan evaluasi serta refleksi. Alasan penggunaan metode FGD dalam kegiatan pengabdian Masyarakat ini, dikarenakan dalam FGD memungkinkan untuk menggali informasi secara lebih mendalam melalui diskusi (Hennink, 2014), dan memastikan bahwa solusi yang ditawarkan telah sesuai dan tepat sasaran sesuai dengan permasalahan yang ada (Krueger & Casey, 2015). Adapun gambaran teknis kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

### Tahap Sosialisasi/Workshop

Pada tahap ini, merupakan tahap awal pelatihan dengan memberikan pemahaman secara komprehensif terkait pentingnya transformasi digital dalam dunia pendidikan, khususnya pada keberlangsungan proses pembelajaran dikelas. Lebih lanjut, pada tahap ini peserta juga akan diperkenalkan dengan konsep dasar penggunaan media digital, yaitu Canva, yang dapat digunakan sebagai sarana kreatif dalam menunjang interkasi yang lebih mendalam selama proses pembelajaran. Selain itu, pada tahap ini kami juga melakukan *pre-test* untuk mengidentifikasi sejauh mana pemahaman awal peserta terkait *literasi digital*, khususnya terhadap penggunaan media digital Canva, dan juga akan digunakan sebagai dasar pembanding pada tahap evaluasi. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang objektif terhadap kebutuhan pelatihan peserta dan menentukan strategi pendampingan yang tepat (Hennink, 2014), sehingga pelatihan yang dirancang dan dilakukan akan lebih terarah, adaptif dan sesuai kebutuhan peserta pelatihan.

### Tahap Pendampingan

Kegiatan selanjutnya adalah pendampingan, kegiatan akan difokuskan kepada pendampingan peserta dalam mengoperasikan dan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di Canva untuk mendesain media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran masing-masing. Pendampingan ini dilakukan secara intensif melalui demonstrasi langsung oleh instruktur, seperti pembuatan infografis, memilih dan menggunakan template presentasi, menyisipkan template video ataupun pembuatan modul digital. Pendekatan ini selaras dengan teori *experiential learning* yang menekankan pada pengalaman langsung selama proses pembelajaran (Kolb, 2014). Selain itu, pada tahap ini, asisten instruktur juga akan secara berkala melakukan bimbingan secara individual, terutama untuk membantu peserta yang mengalami kendala secara pedagogis maupun kendala teknis selama pembuatan media pembelajaran berlangsung.

### Tahap Implementasi

Lebih lanjut, akan dilakukan implementasi secara mandiri oleh peserta. Pada tahap ini, peserta diharuskan melakukan implementasi secara langsung di kelas masing-masing selama dua minggu, hal ini mereka lakukan diluar tahap sosialisasi/workshop dan tahap pendampingan. Tahap ini memungkinkan peserta untuk mengamati respon dan tingkat pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran setelah menggunakan Canva sebagai alternatif media pembelajaran berbasis digital. Pengamatan dari implementasi juga diiringi dengan dokumentasi secara tertulis oleh peserta untuk merekam kreativitas dan efektivitas dari penggunaan media tersebut, khususnya untuk melihat peningkatan kualitas dalam pembelajaran. Kegiatan yang dirancang pada tahap ini selaras dengan konsep *transfer of training* yang memberikan penekanan bahwa pelatihan akan efektif jika diukur dari sejauh mana keterampilan yang telah ditingkatkan selama pelatihan dapat diterapkan dalam konteks kerja nyata (Broad & Newstrom, 2020).

### Tahap Evaluasi dan Refleksi

Rangkaian kegiatan pelatihan yang terakhir adalah dengan melakukan tahap evaluasi dan refleksi. Dimana pada tahap ini akan dilakukan melalui *post-test*, ini perlu dilakukan untuk mengukur sejauh mana peserta mengalami peningkatan kemampuan pengetahuan dan juga keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, pada tahap evaluasi ini juga akan menilai terkait produk media pembelajaran yang telah dibuat menggunakan rubrik dengan indikator aspek inovasi, desain visual dan juga relevansi pedagogis. Lebih lanjut, setelah dilakukan evaluasi, refleksi bersama perlu dilakukan untuk merumuskan rekomendasi yang diperlukan dalam meningkatkan pelatihan di periode selanjutnya, serta pembentukan mini komunitas terkait praktik pembuatan media pembelajaran berbasis digital. Hal ini perlu dilakukan sebagai penguat komitmen pelaksana kegiatan dan peserta pelatihan dalam melakukan transformasi digital secara berkelanjutan, khususnya penerapan di lingkungan pembelajaran masing-masing peserta (Paais & Sabirin, 2025).

### Hasil dan Pembahasan

Pada tahap awal sebelum melakukan FGD, kami melakukan koordinasi melalui komunikasi non formal pada bulan Februari 2025 dengan lembaga terkait untuk mengetahui permasalahan yang timbul di lingkungan pendidikan tersebut, dan menentukan solusi yang tepat. Hasilnya, terlihat bahwa mayoritas guru masih menggunakan metode ceramah sebagai alat untuk menyampaikan materi. Hal ini sangat bertentangan dengan banyaknya penemuan yang menyatakan perlunya penyesuaian antara pendidikan dan perkembangan teknologi dalam mendukung peningkatan hasil belajar (Walkington & Bernacki, 2020; Sirait & Dewi, 2024; Kusmawan et al., 2025), sehingga pendampingan pada kegiatan ini sangat diperlukan dalam membuka wawasan terkait perlunya meningkatkan kemampuan dalam mengintegrasikan teknologi pada saat pembelajaran. Langkah selanjutnya, adalah dengan melakukan sosialisasi atau workshop pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dan inovatif (Gambar 2). Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam membuat materi ajar yang interaktif dengan menggunakan fitur digital seperti template, elemen visual, dan animasi. Diharapkan peserta dapat mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.



**Gambar 2. Sosialisasi Pemnfaatan Media Digital (Canva) di SMK PGRI 4 Blitar**

Selanjutnya, terdapat beberapa materi yang akan diberikan pada tahap ini, diantaranya adalah pemahaman terkait media pembelajaran yang selama ini sudah digunakan, serta mengenalkan berbagai macam aplikasi berbasis teknologi dalam membuat media pembelajaran, salah satunya adalah aplikasi Canva. Hal ini perlu dilakukan terlebih dahulu agar peserta mampu melakukan refleksi dan evaluasi secara mandiri terhadap media pembelajaran yang telah mereka buat sebelumnya (Suphasri, 2021), sehingga mereka mampu membangun kesiapan konseptual dan teknis terkait teknologi secara langsung (Siahaan et al., 2025). Oleh karena itu, kegiatan akhir pada tahap ini, peserta diminta untuk melakukan analisis

kebutuhan materi atau bahan ajar yang diperlukan dalam menunjang pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Perlu diketahui, bahwa kegiatan pada tahap sosialisasi atau workshop ini dilakukan pada tanggal 21 Juni 2025 yang bertempat di Aula Serbaguna SMK PGRI 4 Blitar. Pada tanggal dan tempat yang sama, setelah peserta memahami terkait konsep dasar dan elemen-elemen yang terdapat di dalam aplikasi canva, maka dapat dilanjutkan pada tahap pendampingan dan juga tahap implementasi media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva (Gambar 3).



**Gambar 3. Pendampingan Pembuatan Aplikasi Canva**

Pada tahap pendampingan dan implementasi, kegiatan akan dilakukan dengan uji coba secara langsung dalam pembuatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan materi atau bahan ajar yang dimiliki peserta pelatihan menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini digunakan untuk memastikan bahwa peserta tidak hanya mampu memahami konsep pentingnya teknologi dalam pembelajaran, tetapi lebih kepada mengasah kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip *learning by doing*. Dari hasil pendampingan dan implementasi, menunjukkan bahwa adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif menggunakan Canva, ini terlihat dari 26 dari 30 guru atau 87% (Tabel 1) telah mampu membuat media pembelajaran tersebut dengan kategori baik, dan telah disesuaikan dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan, dengan beberapa aspek kriteria perbandingan, yaitu penggunaan template, desain visual, media interaktif dan kepercayaan diri ketika menggunakan teknologi (Tabel 2). Sehingga, disimpulkan bahwa pada tahap pendampingan dan implementasi ini, 85% peserta telah mampu menghasilkan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva yang layak untuk digunakan.

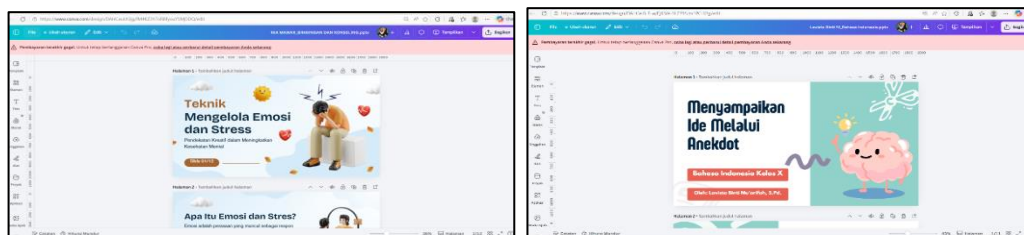
**Tabel 1. Perbandingan Hasil Pendampingan – Keberhasilan Pembuatan Media**

No	Skor	Jumlah Guru	Presentase	Keterangan
1.	$\geq 75$	26	87	Berhasil
2.	60 – 74	4	13	Cukup
3.	< 60	0	0	Belum Berhasil

**Tabel 2. Perbandingan Hasil Pendampingan – Pre-Test dan Post-Test**

No	Indikator/Aspek Penilai	Hasil		Keterangan
		Pre-Test	Post-Test	
1.	Rata-rata	58.7	86	Meningkat
2.	Skor Tertinggi	65	90	-
3.	Skor Terendah	45	73	-
4.	Penggunaan Template	45%	85%	Meningkat
5.	Desain Visual	30%	90%	Meningkat
6.	Media Interaktif	20%	80%	Meningkat
7.	Penggunaan Teknologi	45%	90%	Meningkat

Adapun beberapa produk dari hasil pelatihan dapat dilihat pada Gambar 4 dibawah ini.



**Gambar 3. Produk Hasil Pelatihan**

Hasil diatas, menunjukkan kesesuaian dengan teori yang menyatakan pentingnya pengalaman langsung dalam proses pembelajaran (Dewey, 2007), sehingga akan memunculkan interaksi yang kuat antara lingkungan dan pengalaman konkret dalam membangun pengetahuan secara aktif dari individu (Azzahra et al., 2025). Lebih lanjut, pada tahap ini juga akan dilakukan evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis teknologi yang telah diujicobakan, dengan cakupan penilaian pada aspek desain instruksional, kesesuaian materi dengan kurikulum yang digunakan, efektivitas materi, dan konten yang dipilih dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Proses evaluasi ini lebih menekankan kepada perbaikan yang berkelanjutan terhadap produk pembelajaran selama proses pengembangannya (Scriven, 1996), ketepatan, daya tarik, kemudahan dan kemanfaatan (Sadiman et al., 2018), serta pengolahan informasi yang seimbang antara verbal dan visual sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik (Mayer & Fiorella, 2014).

Setelah tahap pendampingan dan implementasi selesai, maka selanjutnya adalah melakukan evaluasi dan refleksi. Pada tahap ini akan dilakukan pada pertemuan berikutnya, yaitu pada tanggal 27 Juni 2025 terkait dengan implementasi secara berkala yang sudah dilakukan oleh peserta selama proses pembelajaran berlangsung selama satu bulan (Gambar 5).



**Gambar 4. Evaluasi dan Refleksi Pembuatan Aplikasi Canva**

Kegiatan pada tahap ini lebih menekankan kepada penilaian efektivitas dari hasil kegiatan pendampingan yang telah dilakukan dan kualitas media pembelajaran yang dibuat menggunakan aplikasi Canva. Hasil evaluasi bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran berbasis digital, baik dari segi pemahaman teknis fitur-fitur yang ada di dalam aplikasi maupun kreativitas dalam menyusun konten pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tujuan instruksional. Ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis digital, memang perlu adanya pendampingan yang komprehensif terkait hal tersebut (Sudarsana et al., 2020).

Sedangkan pada tahap refleksi, kami melakukan koreksi perbaikan terkait keberhasilan pendampingan, mengidentifikasi hambatan yang terjadi selama pendampingan, serta potensi pengembangan kegiatan dalam pendampingan media pembelajaran berbasis digital dengan menggunakan media digital lainnya di masa depan. Beberapa tantangan yang ditemukan dalam kegiatan ini lebih kepada keberagaman variasi literasi digital yang dimiliki peserta pelatihan dan juga masih terbatasnya perangkat pendukung yang sesuai. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa untuk meningkatkan kemampuan menggunakan media digital dalam pembelajaran, maka factor utama yang perlu diperhatikan adalah literasi digital yang dimiliki individu tersebut (Audrin & Audrin, 2022). Meskipun demikian, dari tahap evaluasi dan refleksi ini, diketahui bahwa kegiatan ini dinilai telah mampu memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan kapasitas guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Sehingga, implikasi pada kegiatan ini lebih ditekankan kepada pentingnya keberlanjutan program pendampingan secara berkala, penguatan literasi digital di kalangan guru, serta pengembangan modul pelatihan yang adaptif terhadap kebutuhan dan tingkat kompetensi yang diperlukan peserta terkait media pembelajaran berbasis teknologi.

## Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan di SMK PGRI 4 Blitar menunjukkan bahwa dengan adanya pelatihan digital berbasis Canva telah mampu meningkatkan efektivitas yang cukup signifikan dalam meningkatkan kompetensi digital dan kemampuan pedagogik guru. Hal ini terlihat dari rata-rata skor pre-test peserta sebesar 58.7 meningkat menjadi 86-point pada rata-rata skor post-test, atau bisa dikatakan ada kenaikan sebesar 46.5%. Sedangkan dari aspek keterampilan, terlihat bahwa 8% peserta telah berhasil dalam membuat media pembelajaran berbasis canva secara mandiri, selain itu sebanyak 90% peserta menyatakan bahwa mereka memiliki kepercayaan diri yang lebih baik dalam mengintegrasikan teknologi

digital pada proses pembelajaran setelah mengikuti pelatihan ini. Ini berarti, pelatihan dengan menggunakan metode FGD empat tahap yang diintegrasikan dengan pendampingan intensif dan evaluasi jangka panjang mampu meningkatkan kemampuan kompetensi pedagogik dan digital yang dimiliki guru secara terukur dan berkelanjutan. Sehingga, kegiatan pelatihan dalam program pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya digunakan untuk melihat peningkatan skor pengetahuan literasi digital secara statistik, tetapi juga menghasilkan luaran konkret berupa produk media pembelajaran berbasis digital dan perubahan praktik pedagogik guru yang lebih terukur. Lebih lanjut, hasil pengabdian ini diharapkan dapat memberikan implikasi yang komprehensif terkait pentingnya lembaga pendidikan memberikan dukungan secara proaktif dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengajaran. Meskipun dalam pelaksanaannya masih memiliki keterbatasan yaitu pada durasi pendampingan yang relative singkat, subjek masih terfokus pada satu sekolah dan evaluasi yang dilakukan berfokus pada kemampuan guru, maka disarankan agar pada kegiatan selanjutnya dilakukan pendampingan yang berkelanjutan untuk memastikan efektivitas transformasi digital pembelajaran.

### Ucapan Terimakasih

Terimakasih saya ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM UM), Universitas Negeri Malang, terlebih kepada Departemen Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis atas dukungan dan kesempatan yang telah diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini dengan menggunakan dana Internal Universitas.

### Daftar Pustaka

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11), e05312. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Arnanto, G. C., Wahriani, R., Singkerru, H., Soiswaty, D. P., & Samad, P. (2025). Penguatan Literasi Teknologi Guru melalui Penerapan Canva untuk Pengembangan Bahan Ajar Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 330–335. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v3i2.10949>
- Audrin, C., & Audrin, B. (2022). Key Factors in Digital Literacy in Learning and Education: A Systematic Literature Review Using Text Mining. *Educ Inf Technol*, 27, 7395–7419. <https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s10639-021-10832-5>
- Azzahra, N. T., Ali, S. N. L., & Bakar, M. Y. A. (2025). Teori Konstruktivisme Dalam Dunia Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jirs.v2i2.4762>
- Broad, M., & Newstrom, J. W. (2020). *Transfer Of Training: Action-packed Strategies To Ensure High Payoff From Training Investments*. Basic Books.
- Dewey, J. (2007). *Experience & Education*. Simon & Schuster.
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Harahap, I. I., & Albina, M. (2025). Analisis Efektivitas Penerapan Metode Ceramah Sebagai Strategi Pembelajaran. *AZKIYA*, 8(1), 62–75. <https://doi.org/10.53640/bkfere92>
- Hennink, M. M. (2014). *Focus Group Discussion: Understanding Qualitative Research*. Oxford University Press.
- Ilham, S., Vázquez-Cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva Application as A Learning Media. *Al-Hijr*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i1.499>
- Indina, Z., & Maryanti, R. (2021). Alternative Learning Media as a Solution in Distance Learning. *Jurnal Media, Pendidikan, Gizi dan Kuliner*, 13(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/boga.v10i1.37550>
- Kocaarslan, G. E., & Eryaman, M. R. (2024). Using “Canva for Education” Application with Collaborative Learning in Visual Arts Lesson: Sample Activities for Teachers. *Elektronik Sosial Bilimler Dergisi*, 23(90), 849–866. <https://doi.org/10.17755/esosder.1371676>
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (Second Edition). Pearson Education, Inc.
- Krueger, R. A., & Casey, M. A. (2015). *Focus groups: A practical guide for applied research*. Sage Publications, Inc.

- 
- Kusmawan, A., Rahman, R., Anis, N., & Arifudin, O. (2025). The Relationship Between Teacher Involvement in Curriculum Development and Student Learning Outcomes. *International Journal of Educatio Elementaria and Psychologia*, 2(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.70177/ijeep.v2i1.1890>
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2014). Principles for Reducing Extraneous Processing in Multimedia Learning: Coherence, Signaling, Redundancy, Spatial Contiguity, and Temporal Contiguity Principles. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning* (pp. 279–315). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9781139547369.015>
- Mursid, R., Saragih, A. H., Junaidi, A., & Panjaitan, K. (2025). Pelatihan Digital Canva untuk Pengembangan Perangkat Pembelajaran dalam Peningkatan Kompetensi Guru SMK. *Abdi: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(3), 742–751. <https://doi.org/10.24036/abdi.v7i3.1232>
- Ocak, G., & Karanfil, B. (2021). Teachers' Perceptions of Their Technological Competence in Learning and Teaching Process. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 9(4), 14–30. <https://doi.org/10.52380/mojet.2021.9.4.221>
- Ong, Q. K. L., & Annamalai, N. (2024). Technological pedagogical content knowledge for twenty-first century learning skills: the game changer for teachers of industrial revolution 5.0. *Education and Information Technologies*, 29(2), 1939–1980. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-11852-z>
- Paais, R. L., & Sabirin. (2025). Evaluasi Program Pelatihan Project-Based Learning bagi Guru dengan Model Kirkpatrick. *Kelola: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(2), 184–195. <https://doi.org/10.24246/j.jk.2025.v12.i2.p184-195>
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Harjito. (2018). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya: Cetakan 14*. Rajawali Pers.
- Scriven, M. (1996). Types of Evaluation and Types of Evaluator. *Evaluation Practice*, 17(2), 151–161. [https://doi.org/10.1016/S0886-1633\(96\)90020-3](https://doi.org/10.1016/S0886-1633(96)90020-3)
- Selwyn, N. (2022). *Education and Technology*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350145573>
- Siahaan, F. E., Siahaan, S., Situmeang, S. A., Hutabarat, N. M. P., Siahaan, B. L., Nababan, I. A., Napitupulu, R. P., & Simanjuntak, B. (2025). Sosialisasi Pedagogik TPACK Untuk Guru: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Medika: Medika*, 4(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/gj34a364>
- Sirait, R. A., & Dewi, E. Y. (2024). Peran Teknologi Pembelajaran pada Desain Pembelajaran. *Jurnal Budi Pekerti Agama Kristen Dan Katolik*, 2(4), 232–242. <https://doi.org/10.61132/jbpakk.v2i4.773>
- Sorkos, G., & Hajisoteriou, C. (2021). Sustainable intercultural and inclusive education: teachers' efforts on promoting a combining paradigm. *Pedagogy, Culture & Society*, 29(4), 517–536. <https://doi.org/10.1080/14681366.2020.1765193>
- Sudarsana, I. K., Arini, N. W., Mastini, G. N., Sukerni, N. M., & Pusparini, L. D. (2020). *Learning Media: The Development and Its Utilization*. Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia.
- Supa'at, S., & Ihsan, I. (2023). The Challenges of Elementary Education in Society 5.0 Era. *International Journal of Social Learning (IJSL)*, 3(3), 341–360. <https://doi.org/10.47134/ijsl.v3i3.214>
- Suphasri, P. (2021). Reflective Practice in Teacher Education: Issues, Challenges, and Considerations. *PASAA*, 62(1), 236–264. <https://doi.org/10.58837/CHULA.PASAA.62.1.9>
- Tong, Q. (2024). Creativity in the Digital Canvas: A Comprehensive Analysis of Art and Design Education Pedagogy. *International Journal of Advanced Computer Science and Applications*, 15(6). <https://doi.org/10.14569/IJACSA.2024.0150696>
- Walkington, C., & Bernacki, M. L. (2020). Appraising research on personalized learning: Definitions, theoretical alignment, advancements, and future directions. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(3), 235–252. <https://doi.org/10.1080/15391523.2020.1747757>
-