

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Penguatan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pengembangan LKPD Berbasis Canva

Nur Afni¹, Hastuti Agussalim², Ayu Ashari³, Faathir Almur⁴, Sri Wahyuningsih⁵

^{1,2,3,4,5} Jurusan Kimia FMIPA Universitas Negeri Makassar

Jl. Daeng Tata, Makassar, Sulawesi Selatan, Indonesia

Korespondensi: nur.afni@unm.ac.id

Received: 16 September 2026: Accepted: 4 October 2026

ABSTRAK

Transformasi digital dalam pendidikan memerlukan penguatan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi secara pedagogis, termasuk untuk mengembangkan bahan pembelajaran digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru UPT SDN 68 Pinrang dalam memanfaatkan Canva for Education untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik digital. Kegiatan melibatkan 12 guru dan dilaksanakan melalui tahapan sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Pelatihan memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik digital. Evaluasi dilakukan menggunakan angket pre-test dan post-test yang terdiri atas 12 pernyataan dengan skala Likert 1–4 dan dianalisis secara deskriptif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rerata skor kompetensi dari 33,33 pada pre-test menjadi 41,83 pada post-test, dengan persentase capaian meningkat dari 69,44% menjadi 87,15%. Sebanyak 10 dari 12 peserta (83,33%) mengalami peningkatan skor, dan peningkatan juga ditemukan pada seluruh indikator kompetensi yang diukur. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dapat memperkuat kompetensi yang dilaporkan guru dalam memanfaatkan Canva for Education serta memberikan pengalaman aplikatif dalam mengembangkan bahan pembelajaran digital. Kegiatan ini mendorong guru untuk mengoptimalkan akses teknologi yang tersedia melalui pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik digital yang dapat diterapkan dan dikembangkan secara berkelanjutan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Canva for Education; kompetensi digital; guru sekolah dasar; LKPD digital; media pembelajaran*

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

A. PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru tidak hanya mampu menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga memiliki kompetensi dalam memilih, merancang, dan mengintegrasikan teknologi secara pedagogis ke dalam proses pembelajaran. Kompetensi digital guru menjadi bagian penting dari profesionalisme pendidik karena mencakup kemampuan memanfaatkan teknologi untuk mendukung perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta mengembangkan aktivitas belajar yang relevan bagi peserta didik (Claro et al., 2024). Dalam konteks pendidikan dasar di Indonesia, kemampuan tersebut masih perlu diperkuat karena kompetensi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis digital dipengaruhi oleh penguasaan keterampilan, pemahaman, serta kemampuan menggunakan media dan teknologi digital dalam proses pembelajaran (Silvester et al., 2023). Penelitian lain pada guru sekolah dasar juga menunjukkan bahwa pengalaman mengikuti pelatihan atau *workshop* pembelajaran digital berkaitan dengan perbedaan keterampilan teknis guru dalam menggunakan teknologi digital (Ibda, 2023). Kondisi tersebut menegaskan pentingnya penguatan kompetensi digital guru sekolah dasar agar teknologi tidak hanya digunakan secara teknis, tetapi dapat dimanfaatkan secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan media pembelajaran digital adalah *Canva for Education*, yang menyediakan berbagai fitur desain dan sumber daya visual untuk kebutuhan pembelajaran. Pemanfaatan Canva dalam pelatihan guru sekolah dasar telah dilaporkan dapat mendukung peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif (Dwicahyani et al., 2024). Selain itu, Rusnilawati et al. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva pada guru sekolah dasar dapat menghasilkan produk pembelajaran berupa LKPD dan meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Dengan dukungan akses melalui akun belajar.id, *Canva for Education* memiliki potensi untuk dioptimalkan sebagai sarana pengembangan LKPD digital oleh guru sekolah dasar.

Salah satu bentuk pemanfaatan *Canva for Education* yang relevan bagi guru sekolah dasar adalah pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital. Pengembangan LKPD melalui *Canva for Education* memungkinkan penyajian aktivitas pembelajaran dalam format visual yang lebih menarik dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian Habaridota (2023) menunjukkan bahwa LKPD berbasis *Canva for Education* untuk pembelajaran di sekolah dasar memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik berdasarkan penilaian ahli. Sejalan dengan hal tersebut, Nurdianasari et al. (2025)

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

melaporkan bahwa pelatihan pemanfaatan Canva melalui akun belajar.id dapat membantu guru sekolah dasar mengembangkan LKPD yang lebih kreatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Oleh karena itu, penguatan keterampilan guru dalam mengembangkan LKPD digital berbasis *Canva for Education* menjadi salah satu upaya yang relevan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Kondisi serupa ditemukan pada guru UPT SDN 68 Pinrang, Kecamatan Lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan. Berdasarkan hasil observasi awal, seluruh guru telah memiliki akun belajar.id yang memberikan akses terhadap *Canva for Education*, tetapi pemanfaatannya dalam pembelajaran belum optimal. Guru masih jarang mengembangkan LKPD digital secara mandiri dan belum memaksimalkan fitur *Canva for Education* untuk menghasilkan bahan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara ketersediaan akses teknologi dengan kemampuan guru dalam mengoptimalkannya untuk mendukung pembelajaran.

Berbagai kegiatan pengabdian sebelumnya telah menerapkan pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar, baik untuk pengembangan media pembelajaran maupun pembuatan LKPD digital (Harahap et al., 2024; Nurdianasari et al., 2025; Rusnilawati et al., 2024). Meskipun demikian, penguatan kompetensi guru tetap perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan tingkat penguasaan teknologi pada masing-masing sekolah. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang dengan menekankan optimalisasi *Canva for Education* melalui akun belajar.id, praktik langsung pengembangan LKPD digital, serta evaluasi perubahan kompetensi guru sebelum dan setelah pelatihan. Pendekatan tersebut diharapkan tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap fitur *Canva for Education*, tetapi juga memperkuat kemampuan guru dalam mengintegrasikannya ke dalam pengembangan bahan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru UPT SDN 68 Pinrang dalam memanfaatkan *Canva for Education*, khususnya untuk merancang dan mengembangkan LKPD digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan praktis guru dalam mengembangkan bahan pembelajaran digital secara mandiri, kreatif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik. Melalui pelatihan dan pendampingan yang diberikan, guru diharapkan mampu mengoptimalkan pemanfaatan *Canva for Education* secara berkelanjutan dalam pembelajaran serta mendorong berkembangnya praktik pembelajaran digital yang lebih inovatif di lingkungan sekolah.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

B. METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilaksanakan di UPT SDN 68 Pinrang, Desa Barang Palie, Kecamatan Lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, dengan sasaran sebanyak 12 orang guru yang terdiri atas guru kelas dan guru mata pelajaran. Mitra memiliki akses terhadap akun belajar.id dan *Canva for Education*, tetapi pemanfaatannya untuk mengembangkan bahan pembelajaran digital, khususnya LKPD, masih belum optimal. Kegiatan dilaksanakan melalui pendekatan partisipatif dengan melibatkan guru secara aktif dalam proses pelatihan, praktik, pendampingan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan difokuskan pada peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan *Canva for Education* melalui akun belajar.id untuk mengembangkan LKPD digital.

Tahapan pelaksanaan kegiatan terdiri atas sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi, serta keberlanjutan program. Rangkaian kegiatan dirancang agar peserta tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai *Canva for Education*, tetapi juga memiliki pengalaman langsung dalam mengembangkan LKPD digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

1. Sosialisasi

a. Identifikasi Kebutuhan

Tahap identifikasi kebutuhan dilakukan melalui survei awal untuk memperoleh gambaran mengenai pemanfaatan teknologi digital oleh guru UPT SDN 68 Pinrang dalam kegiatan pembelajaran. Identifikasi difokuskan pada pengalaman guru dalam menggunakan akun belajar.id dan *Canva for Education*, pemanfaatan fitur-fitur Canva dalam penyusunan bahan ajar, serta kemampuan guru dalam mengembangkan LKPD digital. Hasil identifikasi selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam menentukan materi dan bentuk pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan mitra.

b. Pertemuan Awal

Pertemuan awal dilaksanakan bersama pihak sekolah dan guru UPT SDN 68 Pinrang untuk menyampaikan tujuan, manfaat, serta rencana pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini, tim pelaksana memperkenalkan rencana pelatihan pemanfaatan *Canva for Education* melalui akun belajar.id untuk pengembangan LKPD digital. Pertemuan juga dimanfaatkan sebagai ruang diskusi untuk menggali kebutuhan, harapan, serta kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan teknologi digital sebagai pendukung pembelajaran.

2. Pelatihan

a. Pre-test Kompetensi Awal

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Sebelum penyampaian materi, peserta terlebih dahulu mengisi *pre-test* untuk memperoleh gambaran awal mengenai kompetensi guru dalam memanfaatkan *Canva for Education*. Instrumen diberikan kepada seluruh peserta menggunakan angket dengan skala Likert 1–4 yang terdiri atas 12 butir pernyataan. Pernyataan mencakup pemahaman terhadap fungsi dan fitur Canva, kemampuan mengembangkan media pembelajaran dan LKPD digital, kemampuan memilih fitur sesuai tujuan pembelajaran, serta kepercayaan diri dalam menggunakan Canva pada kegiatan pembelajaran. Instrumen yang sama selanjutnya digunakan pada *post-test* untuk menggambarkan perubahan kompetensi peserta setelah mengikuti pelatihan.

b. Penyampaian Materi

Tahap pelatihan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dan pengembangan LKPD digital. Peserta diperkenalkan pada konsep dan karakteristik LKPD digital yang baik, meliputi keterbacaan, tampilan visual, penggunaan bahasa yang sederhana, aktivitas yang berpusat pada siswa, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kemudahan akses. Materi selanjutnya mencakup pengenalan Canva dan *Canva for Education* beserta fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan bahan pembelajaran.

c. Demonstrasi Penggunaan Canva for Education

Tim pelaksana mendemonstrasikan penggunaan *Canva for Education* secara langsung, mulai dari proses masuk menggunakan akun institusi, pengenalan *dashboard* dan fitur Canva, hingga tahapan awal pembuatan LKPD digital. Demonstrasi dilanjutkan dengan langkah-langkah pengembangan LKPD, yaitu membuka desain baru berukuran A4 dengan orientasi *portrait*, memilih *template* berdasarkan fungsi dan keterbacaan, serta menyusun struktur LKPD yang terdiri atas sampul, tujuan dan petunjuk, informasi, aktivitas, dan refleksi.

d. Praktik Pengembangan LKPD Digital

Setelah demonstrasi, peserta melakukan praktik langsung menggunakan *Canva for Education* dengan mengikuti tahapan yang telah diberikan. Peserta berlatih mengatur teks dan elemen visual, menambahkan tautan dan QR code, serta menentukan format untuk mengunduh dan membagikan produk. Pada praktik akhir, peserta diarahkan untuk menghasilkan satu LKPD digital yang sekurang-kurangnya memuat sampul, tujuan dan petunjuk, informasi, aktivitas, dan refleksi. Produk yang telah selesai kemudian disimpan dalam format PDF dan PNG sehingga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran.

3. Penerapan Teknologi

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

Pada tahap ini, peserta mengimplementasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan dengan mengembangkan LKPD digital menggunakan *Canva for Education* sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran masing-masing. Peserta menyusun LKPD dengan memperhatikan struktur, keterbacaan, kesesuaian elemen visual, serta aktivitas yang mendukung keterlibatan siswa, dengan komponen yang mencakup sampul, tujuan dan petunjuk, informasi atau materi singkat, aktivitas, dan refleksi. Peserta juga diarahkan untuk memanfaatkan elemen visual serta menambahkan tautan atau QR code apabila diperlukan sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Pada akhir tahap ini, peserta diarahkan untuk menghasilkan satu LKPD digital yang dapat diunduh dalam format PDF dan PNG sehingga dapat digunakan atau dibagikan sebagai bahan pembelajaran.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dilakukan selama proses pengembangan LKPD digital untuk membantu peserta mengatasi kendala dalam penggunaan *Canva for Education* serta memberikan arahan dalam penyusunan dan penyempurnaan produk yang dikembangkan. Evaluasi kegiatan dilakukan melalui pemberian *post-test* setelah seluruh rangkaian pelatihan dan praktik selesai dengan menggunakan instrumen yang sama seperti pada *pre-test*, yaitu angket yang terdiri atas 12 butir pernyataan dengan skala Likert 1–4.

Data *pre-test* dan *post-test* dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan rerata skor total, persentase capaian terhadap skor maksimum, perubahan skor peserta, serta rerata skor pada setiap indikator. Analisis tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan kompetensi yang dilaporkan guru sebelum dan setelah mengikuti pelatihan.

5. Keberlanjutan Program

Keberlanjutan kegiatan diarahkan pada pemanfaatan *Canva for Education* secara mandiri oleh guru setelah pelatihan. LKPD digital yang telah dikembangkan diharapkan dapat digunakan, dimodifikasi, dan dikembangkan kembali sesuai dengan materi serta kebutuhan pembelajaran masing-masing guru. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada pelaksanaan pelatihan, tetapi mendorong penggunaan teknologi digital secara berkelanjutan dalam pengembangan bahan pembelajaran di sekolah.

6. Indikator Ketercapaian Kegiatan

Ketercapaian kegiatan ditinjau berdasarkan adanya peningkatan skor kompetensi guru antara *pre-test* dan *post-test* serta kemampuan peserta dalam menerapkan *Canva for Education* pada pengembangan LKPD digital. Perubahan kompetensi ditunjukkan melalui peningkatan rerata skor total, persentase capaian, dan rerata skor pada setiap indikator,

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

sedangkan penerapan keterampilan ditinjau dari proses pengembangan LKPD digital selama kegiatan. Indikator tersebut digunakan untuk menggambarkan ketercapaian tujuan pelatihan dalam memperkuat kompetensi guru dalam pemanfaatan *Canva for Education*.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM), **Penguatan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar Melalui Pelatihan Pengembangan LKPD Berbasis Canva**, dilaksanakan di UPT SDN 68 Pinrang, Desa Barang Palie, Kecamatan Lanrisang, Kabupaten Pinrang, Sulawesi Selatan, dengan melibatkan 12 orang guru sebagai peserta seperti terlihat pada Gambar 1. Berdasarkan identifikasi awal, guru telah memiliki akses terhadap *Canva for Education* melalui akun belajar.id, namun pemanfaatannya dalam pengembangan bahan pembelajaran digital, khususnya LKPD, masih belum optimal. Guru masih jarang mengembangkan LKPD digital secara mandiri dan penggunaan media pembelajaran masih didominasi oleh papan tulis, buku ajar, serta PowerPoint sederhana. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ketersediaan akses teknologi masih perlu diikuti dengan penguatan keterampilan agar teknologi dapat digunakan secara lebih produktif dalam pembelajaran.



Gambar 1. Tim pengabdian dan peserta kegiatan pelatihan

Kegiatan pelatihan diawali dengan *pre-test* untuk memperoleh gambaran kompetensi awal peserta sebelum menerima materi. Selanjutnya, peserta memperoleh materi mengenai konsep LKPD digital, karakteristik LKPD yang baik, serta pengenalan *Canva for Education* dan fitur-fiturnya. Materi menekankan bahwa LKPD yang dikembangkan perlu memiliki

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

keterbacaan yang baik, menarik secara visual, menggunakan bahasa yang sederhana, memuat aktivitas yang berpusat pada siswa, mendukung pencapaian tujuan pembelajaran, dan mudah diakses. Penyampaian materi kemudian dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktik langsung sehingga peserta dapat mengikuti setiap tahapan pengembangan LKPD menggunakan *Canva for Education* sebagaimana yang ditampilkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan *Canva for Education* pada kegiatan pelatihan

Pada tahap praktik sebagaimana ditampilkan pada Gambar 3, peserta diarahkan untuk mengembangkan LKPD digital sesuai dengan mata pelajaran dan kebutuhan pembelajaran masing-masing. Proses pengembangan dilakukan secara bertahap, mulai dari membuat desain berukuran A4, memilih *template* berdasarkan fungsi dan keterbacaan, menyusun struktur LKPD, mengatur teks dan elemen visual, hingga menambahkan tautan atau QR code sebagai pendukung aktivitas pembelajaran. Struktur LKPD yang dikembangkan mencakup sampul, tujuan dan petunjuk, informasi atau materi singkat, aktivitas peserta didik, dan refleksi pembelajaran. Pada praktik akhir, peserta diarahkan untuk menyelesaikan satu LKPD digital dan menyimpan produk dalam format PDF dan PNG agar dapat digunakan maupun dibagikan dalam kegiatan pembelajaran. Proses ini menjadi bagian penting dari penerapan teknologi karena peserta memperoleh kesempatan untuk menghubungkan penggunaan fitur Canva dengan kebutuhan pembelajaran yang sebenarnya. Pendekatan serupa juga diterapkan Harahap et al. (2024) dalam *workshop* E-LKPD berbantuan Canva bagi guru sekolah dasar melalui kombinasi ceramah, demonstrasi, praktik, dan diskusi. Temuan tersebut menguatkan bahwa pelatihan teknologi bagi guru akan lebih aplikatif ketika peserta diberi kesempatan langsung untuk menghasilkan produk pembelajaran.

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026



Gambar 3. Praktik dan pendampingan pengembangan LKPD digital menggunakan *Canva for Education*

Setelah seluruh rangkaian pelatihan dan praktik selesai, peserta mengisi post-test menggunakan instrumen yang sama dengan pre-test, yaitu 12 pernyataan skala Likert 1–4. Hasil analisis deskriptif yang dirangkum pada Tabel 1 menunjukkan adanya peningkatan kompetensi yang dilaporkan peserta setelah mengikuti pelatihan. Rerata skor total meningkat dari 33,33 pada pre-test menjadi 41,83 pada post-test, atau meningkat sebesar 8,50 poin dari skor maksimum 48. Jika dinyatakan sebagai persentase terhadap skor maksimum, capaian meningkat dari 69,44% menjadi 87,15%, sehingga terdapat kenaikan sebesar 17,71 poin persentase. Secara individual, 10 dari 12 peserta (83,33%) mengalami peningkatan skor. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar peserta melaporkan kompetensi yang lebih baik setelah mengikuti pelatihan.

Tabel 1. Perubahan skor kompetensi guru sebelum dan setelah mengikuti pelatihan

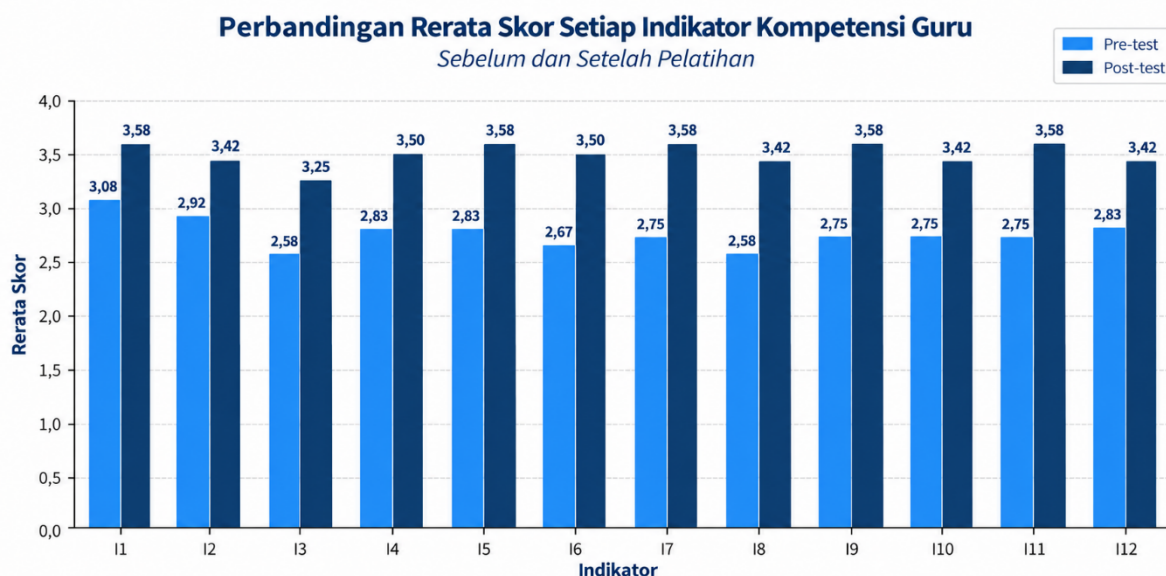
Parameter	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Perubahan
Jumlah peserta (n)	12	12	–
Rerata skor total	33,33	41,83	+8,50
Persentase capaian	69,44%	87,15%	+17,71 poin
Peserta dengan skor meningkat	–	–	10 orang (83,33%)

Peningkatan juga terlihat pada seluruh 12 indikator kompetensi yang diukur (Gambar 4). Indikator tersebut meliputi pemahaman fungsi dan fitur dasar *Canva for Education* (I1), penggunaan berbagai fitur dan elemen *Canva* (I2), pengembangan media pembelajaran digital secara mandiri (I3), penyimpanan dan pembagian hasil desain (I4), pemilihan media sesuai tujuan pembelajaran (I5), pemanfaatan *Canva* untuk pembelajaran yang menarik dan

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

interaktif (I6), pengembangan LKPD yang mendukung keterlibatan siswa (I7), pemilihan fitur untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar (I8), penyesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar (I9), integrasi materi pelajaran ke dalam media Canva (I10), pemilihan fitur sesuai konsep atau materi pembelajaran (I11), serta kepercayaan diri menggunakan Canva secara berkelanjutan dalam pembelajaran (I12). Kenaikan terbesar, masing-masing sebesar 0,83 poin, terdapat pada indikator yang berkaitan dengan penggunaan Canva untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, pengembangan LKPD yang mendorong keterlibatan aktif siswa, pemilihan fitur untuk meningkatkan partisipasi dan motivasi belajar, penyesuaian desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta pemilihan fitur yang sesuai dengan konsep atau materi pembelajaran. Sementara itu, kenaikan paling kecil sebesar 0,50 poin terdapat pada pemahaman fungsi dan fitur dasar *Canva for Education* serta kemampuan menggunakan berbagai fitur Canva. Walaupun besar kenaikannya berbeda, seluruh indikator bergerak ke arah positif.



Keterangan:

- I1 = Memahami fungsi dan fitur dasar Canva for Education
- I2 = Menggunakan template, elemen, gambar, video, dan animasi Canva
- I3 = Mengembangkan media pembelajaran digital secara mandiri
- I4 = Mengunduh, menyimpan, dan membagikan hasil desain dalam berbagai format
- I5 = Memilih jenis media Canva sesuai tujuan pembelajaran
- I6 = Menggunakan Canva untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif
- I7 = Mengembangkan LKPD/bahan ajar yang mendukung keterlibatan aktif siswa
- I8 = Memilih fitur Canva yang mendukung partisipasi dan motivasi belajar siswa

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

- I9 = Menyesuaikan desain dengan karakteristik siswa sekolah dasar
- I10 = Mengintegrasikan materi pelajaran ke dalam media yang dikembangkan dengan Canva
- I11 = Memilih fitur Canva yang sesuai dengan konsep atau materi pembelajaran
- I12 = Memiliki kepercayaan diri untuk menggunakan Canva secara berkelanjutan dalam pembelajaran

Gambar 4. Perbandingan rerata skor setiap indikator kompetensi guru pada *pre-test* dan *post-test*

Pola tersebut menunjukkan bahwa manfaat pelatihan tidak hanya tampak pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada kemampuan peserta mengaitkan fitur digital dengan kebutuhan pedagogis. Peningkatan yang relatif lebih besar pada indikator keterlibatan siswa, motivasi, kesesuaian desain, dan pemilihan fitur berdasarkan materi menunjukkan bahwa praktik pengembangan LKPD memberi ruang bagi guru untuk menerapkan teknologi dalam konteks pembelajaran yang nyata. Temuan ini sejalan dengan Nurdianasari et al. (2025), yang melaporkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru setelah pelatihan pembuatan LKPD melalui Canva menggunakan akun belajar.id. Hasil kegiatan Sanisah et al. (2023) juga menunjukkan bahwa pelatihan *Canva for Education* mampu mendukung guru sekolah dasar dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran digital, sedangkan Dewi et al. (2024) melaporkan bahwa pelatihan *Canva for Education* dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif.

Secara keseluruhan, peningkatan rerata skor sebesar 8,50 poin dan kenaikan capaian sebesar 17,71 poin persentase menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan hasil positif terhadap kompetensi yang dirasakan guru dalam memanfaatkan *Canva for Education*. Temuan ini juga memperlihatkan bahwa kepemilikan akun belajar.id dan akses terhadap *Canva for Education* belum tentu diikuti pemanfaatan yang optimal apabila guru belum memperoleh pengalaman praktik dan pendampingan. Karena itu, pelatihan yang mengombinasikan pengenalan fitur, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan dapat menjadi pendekatan yang relevan untuk membantu guru mengubah akses teknologi menjadi keterampilan yang dapat diterapkan dalam penyusunan bahan pembelajaran.

Meskipun demikian, hasil evaluasi perlu dipahami sesuai dengan ruang lingkup kegiatan pengabdian. Peserta hanya berjumlah 12 guru dari satu sekolah dan pengukuran dilakukan menggunakan angket *self-report*, sehingga skor menggambarkan persepsi peserta terhadap kompetensinya setelah pelatihan, bukan pengukuran objektif kualitas LKPD atau dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dapat diarahkan pada penilaian kualitas produk LKPD menggunakan rubrik, pemantauan penerapan LKPD di kelas,

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

serta pendampingan berkelanjutan agar keterampilan yang diperoleh dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan dalam pembelajaran.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pengembangan LKPD digital berbasis *Canva for Education* berhasil memperkuat kompetensi digital guru UPT SDN 68 Pinrang, yang ditunjukkan oleh peningkatan rerata skor dari 33,33 menjadi 41,83 dan persentase capaian dari 69,44% menjadi 87,15%. Pelatihan yang memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan pengalaman aplikatif bagi guru dalam memanfaatkan *Canva for Education* untuk mengembangkan LKPD digital sesuai kebutuhan pembelajaran. Keberlanjutan kegiatan perlu didukung melalui pendampingan dan pemantauan penerapan LKPD digital dalam pembelajaran di kelas.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada Universitas Negeri Makassar atas dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan seluruh guru UPT SDN 68 Pinrang atas dukungan, partisipasi, dan kerja sama selama pelaksanaan kegiatan.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Claro, M., Castro-Grau, C., Ochoa, J. M., Hinostroza, J. E., & Cabello, P. (2024). Systematic Review of Quantitative Research on Digital Competences of In-Service School Teachers. *Computers & Education*, 215, 105030. <https://doi.org/10.1016/J.COMPEDU.2024.105030>
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, Chisbiyah, L. A., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva for Education dalam Modul Ajar berbasis Problem Based Learning bagi Guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–856. <https://doi.org/10.29407/JA.V8I3.23638>
- Dwicahyani, A., Bhaktiyana, A. K., Suhendra, D., Usifa, K. P., & Wahyuningtyas, N. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media

Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat

Volume. 8, No. 1 Desember 2026

- Pembelajaran yang Kreatif. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 218–225. <https://doi.org/10.17977/UM084V2I22024P218-225>
- Habaridota, M. L. B. B. (2023). Pengembangan LKPD Berbasis Kurikulum Merdeka Belajar dan Aplikasi Canva for Education Kelas 4 SD/MI. *Journal on Teacher Education*, 4(3), 841–851. <https://doi.org/10.31004/JOTE.V4I3.13770>
- Harahap, A. N., Nurdalilah, N., Hidayati, N., Harahap, T. R., & Pohan, A. E. (2024). Transformasi Digital Pembelajaran: Workshop Pembuatan E-LKPD Berbantuan Canva Untuk Guru Di SD Negeri 200401 Padangsidempuan. *MINDA BAHARU*, 8(2), 341–357. <https://doi.org/10.33373/JMB.V8I2.7055>
- Ibda, H. (2023). Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar di Kota Semarang: Analisis Multivariat. *Journal of Integrated Elementary Education*, 3(1), 69–86. <https://doi.org/10.21580/jieed.v3i1.16568>
- Nurdianasari, N., Santika Ratri, L., Yunistiara Kusuma, E., Ambar Diana, H., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., & Jember, U. (2025). Pelatihan Pembuatan LKPD Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Seni Budaya Lokal Melalui Pemanfaatan Canva Akun belajarid pada Guru SDN Karangpring 01. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 16(2), 418–425. <https://doi.org/10.26877/E-DIMAS.V16I2.21100>
- Rusnilawati, R., Oktavia Rahmawati, R., Rizky Amalia, R., Kurniasih, R., Dwi Aguvia, R., Seger Aji Pamungkas, R., Nisa, R., Pratiwi, S., Mardiana, S., Azzahro Hazima, A., Rahman, F., & Kunci LKPD video pembelajaran pendekatan CRT aplikasi canva, K. (2024). Pelatihan Pembuatan LKPD dan Video Pembelajaran dengan Pendekatan CRT melalui Aplikasi Canva bagi Guru Sekolah Dasar. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(12), 2355–2365. <https://doi.org/10.33084/PENGABDIANMU.V9I12.7650>
- Sanisah, S., Mas'ad, M., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., Darmurtika, L. A., & AR, J. B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pendidik Sekolah Dasar dalam Membuat Media Pembelajaran Multimedia Berbantuan Aplikasi Canva for Education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95–108. <https://doi.org/10.31764/JCES.V6I1.12299>
- Silvester, S., Purnasari, P. D., Saputro, T. V. D., & Jesica, M. (2023). Analisis Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Implementasi Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 166–174. <https://doi.org/10.24269/DPP.V11I1.8281>