AJAD
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
DOI: 10.59431/ajad.v6i3.950.
E-ISSN: 2797-2356 | P-ISSN: 2797-2364
COMMUNITY ENGAGEMENT ARTICLE

Empowering Teachers for Digital Learning: Pelatihan Canva Berbasis *Hyperlink* pada guru SDN 41 Bengkulu Selatan

Pitri Verayanti [1], M. Aldi Pratama [2], Vina Setiana [3*], Ani Sapitri [4], Made Bima M. K [5], Aidil Fitriansyah [6]

Affiliation
[1,2] Program Studi Akuntansi, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

[3*,4] Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

[5] Program Studi Agribisnis, Fakultas Pertanian, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

[6] Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

Correspondence
[3] Program Studi Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu, Indonesia.

Email: pitriverayanti310@gmail.com.

Funding Information
Universitas Bengkulu.

Article History
Received: 31 Jul 2026.
Revised: 1 Aug 2026.
Accepted: 4 Nov 2026.
Available online: 20 November 2026.
Published: 1 December 2026.

Abstract
Digital transformation in education requires teachers to develop digital competencies in creating interactive and technology-based learning media. However, elementary school teachers still face challenges in utilizing digital applications effectively. This community service program aimed to improve teachers' digital competencies through Canva-based hyperlink training at SD Negeri 41 Bengkulu Selatan. The program involved nine teachers and employed a participatory approach consisting of material delivery, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and pretest-posttest evaluation. The results showed an increase in the average score from 46.11 before training to 90.56 after training. Participants also demonstrated the ability to create interactive learning media using Canva's hyperlink features. These findings indicate that practice-based training can strengthen teachers' digital competencies and support the integration of educational technology into elementary school learning activities.

Keywords
Digital Competence; Canva; Hyperlink; Interactive Learning Media; Teacher Training.

Abstrak
Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru untuk mengembangkan kompetensi digital dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan berbasis teknologi. Namun, guru sekolah dasar masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan aplikasi digital secara efektif. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pelatihan Canva berbasis hyperlink di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan. Kegiatan ini melibatkan sembilan orang guru dengan menggunakan pendekatan partisipatif yang meliputi penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi melalui *pretest* dan *posttest*. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan nilai rata-rata peserta dari 46,11 sebelum pelatihan menjadi 90,56 setelah pelatihan. Selain itu, peserta mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan fitur hyperlink pada Canva. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat meningkatkan kompetensi digital guru serta mendukung integrasi teknologi pendidikan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci
kompetensi digital; Canva; hyperlink; media pembelajaran interaktif; pelatihan guru.

1 | PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi digital di berbagai sektor, termasuk pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar lebih efektif, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Sejalan dengan implementasi Kurikulum Merdeka, guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Oleh karena itu, kompetensi digital menjadi salah satu kemampuan penting yang harus dimiliki guru dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21. Meskipun demikian, implementasi pembelajaran berbasis teknologi digital pada tingkat sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Berdasarkan hasil survei nasional yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (2022), pemanfaatan teknologi digital oleh pendidik masih perlu diperkuat, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Selain itu, laporan UNESCO (2023) menunjukkan bahwa peningkatan kompetensi digital guru merupakan salah satu aspek penting dalam transformasi pendidikan karena masih terdapat kesenjangan kemampuan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal. Permasalahan tersebut juga ditemukan berdasarkan hasil observasi awal terhadap sembilan guru di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebanyak 77,78% guru masih mengalami keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis digital, khususnya dalam memanfaatkan fitur aplikasi digital untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan partisipatif. Salah satu aplikasi yang berpotensi mendukung pengembangan media pembelajaran digital adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai template, elemen visual, animasi, video, serta fitur presentasi yang dapat dimanfaatkan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan. Kemudahan tersebut menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi yang potensial untuk mendukung peningkatan kompetensi digital guru. Dewi *et al*. (2024) melaporkan bahwa pelatihan Canva for Education dalam penyusunan modul ajar berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif. Temuan serupa disampaikan oleh Poerwanti dan Marmoah (2024), yang menunjukkan bahwa pelatihan aplikasi Canva dapat meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar serta kepercayaan diri dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik. Selain itu, Mubaroq *et al*. (2025) mengungkapkan bahwa pelatihan dan pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva mampu meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui praktik langsung. Pelatihan Canva juga memberikan manfaat bagi calon pendidik. Chasanah *et al*. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan presentasi interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa calon guru dalam merancang media pembelajaran yang lebih kreatif dan komunikatif. Berbagai temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik memiliki potensi dalam meningkatkan kemampuan pendidik untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai pendukung proses pembelajaran. Meskipun demikian, sebagian besar kegiatan pelatihan Canva yang telah dilaksanakan masih berfokus pada pemanfaatan aplikasi untuk membuat presentasi, poster, modul ajar, dan media visual pembelajaran. Pemanfaatan fitur *hyperlink* untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran belum banyak menjadi fokus utama kegiatan pelatihan tersebut. Padahal, fitur *hyperlink* memungkinkan guru menghubungkan halaman materi, latihan, evaluasi, video, dan sumber belajar lainnya ke dalam satu media yang terintegrasi. Dengan demikian, peserta didik dapat mengakses berbagai komponen pembelajaran melalui navigasi yang lebih sistematis dan interaktif. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya kegiatan pelatihan dan pendampingan yang tidak hanya memperkenalkan Canva sebagai aplikasi desain, tetapi juga memberikan keterampilan praktis kepada guru dalam memanfaatkan fitur *hyperlink*. Penguasaan fitur tersebut diharapkan dapat membantu guru mengembangkan bahan ajar digital yang lebih menarik, terstruktur, dan mudah digunakan, sekaligus memberikan keleluasaan kepada peserta didik dalam menavigasi materi pembelajaran. Pendekatan ini juga diharapkan dapat mendorong pemanfaatan teknologi yang lebih optimal dalam menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan partisipatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan "*Empowering Teachers for Digital Learning*: Pelatihan Canva Berbasis *Hyperlink* pada Guru SD Negeri 41 Bengkulu Selatan." Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva, khususnya fitur *hyperlink*, untuk mengembangkan media pembelajaran digital yang interaktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahapan observasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi menggunakan instrumen *pretest* dan *posttest*. Melalui kegiatan ini, diharapkan kompetensi digital guru dapat meningkat sehingga mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan mendukung penerapan teknologi dalam pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif model pelatihan pengembangan media pembelajaran digital yang dapat diterapkan pada sekolah dasar lainnya

2 | TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Transformasi Digital dan Kompetensi Guru dalam Pembelajaran

Transformasi digital telah mengubah paradigma pembelajaran dari pendekatan yang berpusat pada guru menuju pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan teknologi digital. Dalam konteks pendidikan dasar, guru dituntut memiliki kompetensi digital yang mencakup kemampuan memilih, mengembangkan, dan mengimplementasikan media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Kompetensi tersebut tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat lunak, tetapi juga mencakup kemampuan mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pembelajaran secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kerangka kompetensi digital pendidik menekankan bahwa kemampuan guru tidak terbatas pada aspek teknis penggunaan teknologi, tetapi juga mencakup kemampuan memilih, mengintegrasikan, dan memanfaatkan teknologi secara tepat dalam proses pembelajaran (Redecker, 2017; Falloon, 2020). Peningkatan kompetensi digital guru menjadi salah satu aspek penting dalam program pemberdayaan masyarakat di bidang pendidikan. Pendekatan pemberdayaan masyarakat (*community empowerment*) menempatkan guru sebagai subjek utama yang memperoleh kesempatan untuk meningkatkan kapasitas melalui pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung. Melalui pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan baru, tetapi juga memiliki kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang diperoleh secara mandiri di lingkungan sekolah. Hal ini sejalan dengan prinsip pengembangan kapasitas (*capacity building*) yang menekankan bahwa keberhasilan suatu program tidak hanya diukur berdasarkan terlaksananya kegiatan, tetapi juga berdasarkan peningkatan kemampuan peserta dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan. Tondeur *et al*. (2018) menjelaskan bahwa pengembangan kompetensi ICT guru membutuhkan pelatihan yang terstruktur agar pemanfaatan teknologi dapat diterapkan secara efektif dalam praktik pembelajaran. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik merupakan salah satu pendekatan yang dapat mendukung peningkatan kompetensi digital guru. Dewi *et al*. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan Canva for Education berbasis *Problem Based Learning* mampu meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun modul ajar digital yang lebih inovatif. Poerwanti dan Marmoah (2024) juga menemukan bahwa pelatihan Canva berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital guru sekolah dasar. Sementara itu, Hasanah *et al*. (2024) menunjukkan bahwa pelatihan teknis Canva for Education memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan dan praktik langsung dapat menjadi sarana pengembangan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Namun, pengembangan kompetensi tersebut masih perlu diarahkan pada penguasaan fitur-fitur interaktif yang memungkinkan guru menghasilkan media pembelajaran dengan fungsi yang lebih luas.

2.2 Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif

Canva merupakan platform desain digital yang menyediakan berbagai fitur untuk mengembangkan media pembelajaran, seperti templat presentasi, infografis, video, animasi, lembar kerja, dan berbagai elemen visual. Kemudahan penggunaan serta ketersediaan beragam fitur tersebut memungkinkan guru mengembangkan media pembelajaran tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Fleksibilitas ini menjadikan Canva sebagai salah satu aplikasi yang potensial untuk mendukung pengembangan media pembelajaran digital pada berbagai jenjang pendidikan. Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan daya tarik visual, tetapi juga dapat mendukung penyajian materi secara lebih interaktif. Pamekas *et al*. (2025) mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi tata surya dan menunjukkan bahwa media tersebut dapat meningkatkan ketertarikan siswa terhadap proses pembelajaran. Temuan serupa dilaporkan oleh Tristina *et al*. (2025), yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut memperlihatkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan tidak hanya sebagai aplikasi desain grafis, tetapi juga sebagai sarana pengembangan media pembelajaran yang mendukung interaksi dan partisipasi peserta didik. Sejalan dengan hal tersebut, Sutarti dan Irawan (2021) menjelaskan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik melalui integrasi berbagai elemen digital dalam proses pembelajaran. Dalam konteks peningkatan kompetensi guru, sejumlah kegiatan pengabdian kepada masyarakat juga menunjukkan manfaat pelatihan Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Mubaroq *et al*. (2025) melaksanakan pelatihan dan pendampingan penggunaan PowerPoint, Wordwall, dan Canva kepada guru sekolah dasar melalui metode praktik langsung. Hasil kegiatan tersebut menunjukkan peningkatan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Amrullah *et al*. (2024) juga melaporkan bahwa pelatihan Canva AI mampu meningkatkan kemampuan guru PAUD dalam menyusun presentasi interaktif yang lebih menarik. Selain itu, Chasanah *et al*. (2025) menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan presentasi interaktif berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan digital mahasiswa calon guru matematika. Berbagai temuan tersebut memperlihatkan bahwa pelatihan Canva dapat diterapkan sebagai salah satu strategi untuk mengembangkan kemampuan pendidik dalam menghasilkan media pembelajaran digital. Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan juga memberikan peluang

bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih fleksibel dan interaktif melalui integrasi berbagai sumber belajar digital (Haleem *et al*., 2022). Meskipun demikian, pemanfaatan Canva dalam berbagai kegiatan pelatihan dan pengembangan media pembelajaran masih memberikan ruang untuk pengoptimalan fitur-fitur interaktif lainnya. Pengembangan media tidak hanya perlu diarahkan pada kualitas tampilan visual, tetapi juga pada kemampuan mengintegrasikan materi dan sumber belajar dalam satu media yang memiliki navigasi terstruktur. Salah satu fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung kebutuhan tersebut adalah *hyperlink*.

2.3 Pemanfaatan Hyperlink dalam Media Pembelajaran dan Justifikasi Program Pengabdian

Hyperlink merupakan fitur yang memungkinkan pengguna menghubungkan suatu halaman atau objek dengan halaman lain, dokumen, video, maupun sumber informasi eksternal. Dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan Canva, fitur ini dapat dimanfaatkan untuk mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran, seperti materi, latihan, evaluasi, video, dan sumber belajar lainnya ke dalam satu media. Melalui pemanfaatan hyperlink, guru dapat menyusun navigasi pembelajaran yang lebih fleksibel sehingga peserta didik dapat mengakses materi sesuai dengan kebutuhan dan alur pembelajaran yang dirancang. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi media interaktif yang mendukung keterlibatan peserta didik. Pemanfaatan hyperlink dalam media pembelajaran telah diterapkan dalam beberapa penelitian. Kusumawardani dan Jasiah (2025) mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva Hyperlink pada materi Fikih di Madrasah Aliyah. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan hyperlink dapat meningkatkan interaktivitas media dan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi pembelajaran. Selain itu, Hotimah *et al*. (2023) menjelaskan bahwa pelatihan pengembangan media inovatif berbasis *hypercontent* mampu meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih menarik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi berbagai sumber belajar melalui tautan digital memiliki potensi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif. Berdasarkan sintesis penelitian terdahulu, pelatihan Canva telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan desain visual, presentasi, dan media pembelajaran digital. Namun, pengembangan pelatihan yang secara khusus menekankan pemanfaatan fitur hyperlink sebagai sarana membangun navigasi dan mengintegrasikan berbagai komponen pembelajaran masih memberikan ruang untuk dikembangkan, khususnya dalam kegiatan pengabdian kepada guru sekolah dasar. Kebutuhan tersebut menjadi dasar pelaksanaan program pelatihan yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan aplikasi desain, tetapi juga pada kemampuan menghasilkan media pembelajaran yang memiliki struktur navigasi interaktif. Berdasarkan landasan tersebut, kegiatan *Empowering Teachers for Digital Learning*: Pelatihan Canva Berbasis Hyperlink pada Guru SD Negeri 41 Bengkulu Selatan dirancang menggunakan pendekatan pemberdayaan masyarakat melalui pelatihan, praktik langsung, dan pendampingan. Program ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai aplikasi desain sekaligus mengoptimalkan fitur hyperlink untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Pelaksanaan program didasarkan pada prinsip *capacity building* yang menekankan peningkatan kompetensi melalui proses pembelajaran, latihan keterampilan, dan penerapan langsung dalam konteks pekerjaan peserta. Implementasi pendekatan tersebut diwujudkan melalui tahapan kegiatan yang meliputi pengenalan konsep media pembelajaran digital interaktif, demonstrasi penggunaan fitur hyperlink pada Canva, praktik penyusunan media pembelajaran oleh guru, pendampingan selama proses pengembangan produk, serta evaluasi melalui pretest dan posttest. Rangkaian kegiatan ini dirancang agar peserta tidak hanya memahami fungsi fitur hyperlink secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam menghasilkan media pembelajaran digital sesuai kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

3 | METODE

3.1 Desain Keterlibatan Masyarakat

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan desain *participatory community engagement* melalui pendekatan pelatihan dan pendampingan partisipatif (*participatory training and mentoring*). Pendekatan ini menempatkan guru sebagai subjek utama dalam proses peningkatan kapasitas melalui keterlibatan aktif pada setiap tahapan kegiatan, mulai dari identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, praktik langsung, hingga evaluasi pelatihan. Melalui pendekatan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan Canva, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *hyperlink* yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Pelatihan dirancang dengan menekankan praktik, interaksi, dan pendampingan agar peserta dapat memahami materi sekaligus mencoba menerapkannya.

3.2 Masyarakat Sasaran dan Prosedur Pemilihan Peserta

Masyarakat sasaran kegiatan ini adalah guru SD Negeri 41 Bengkulu Selatan. Pemilihan lokasi didasarkan pada hasil koordinasi dengan pihak sekolah yang mengidentifikasi kebutuhan peningkatan kompetensi digital guru, khususnya dalam pemanfaatan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif. Peserta kegiatan berjumlah sembilan orang guru dan seluruhnya berjenis kelamin perempuan. Pemilihan peserta dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan rekomendasi kepala sekolah dengan kriteria: (1) berstatus sebagai guru aktif di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan; (2) bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari *pretest* hingga *posttest*; dan (3) memiliki perangkat laptop atau komputer untuk digunakan selama pelatihan. Seluruh peserta yang direkomendasikan memenuhi kriteria tersebut sehingga sembilan guru dilibatkan dalam kegiatan pengabdian.

3.3 Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan menggabungkan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui pelaksanaan *pretest* dan *posttest* yang diberikan sebelum dan setelah pelatihan. Kedua tes tersebut digunakan untuk menggambarkan perubahan pemahaman peserta mengenai pemanfaatan Canva dan fitur *hyperlink* dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Instrumen evaluasi terdiri atas tujuh butir soal, yaitu lima soal pilihan ganda dan dua soal isian. Materi evaluasi mencakup pengenalan Canva, pemanfaatan fitur dasar Canva, konsep *hyperlink*, penerapan fitur *hyperlink*, serta pengembangan media pembelajaran digital. Setiap butir soal disusun berdasarkan indikator yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pelatihan. Rincian cakupan instrumen disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Evaluasi Pretest dan Posttest

No.	Indikator Evaluasi	Materi yang Diukur	Bentuk Soal	Jumlah Butir
1	Memahami konsep dasar Canva sebagai media pembelajaran	Fungsi Canva for Education dan manfaat Canva dalam pembelajaran	Pilihan ganda	2
2	Memahami fitur dasar Canva untuk pengembangan media pembelajaran	Template, elemen desain, teks, gambar, animasi, dan presentasi	Pilihan ganda	2
3	Memahami konsep hyperlink dalam media pembelajaran digital	Fungsi dan manfaat hyperlink untuk menghubungkan materi pembelajaran	Pilihan ganda	1
4	Menerapkan fitur hyperlink pada Canva	Pembuatan navigasi, tombol interaktif, dan tautan sumber belajar	Isian	1
5	Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva dan hyperlink	Penyusunan media pembelajaran digital sesuai kebutuhan pembelajaran	Isian	1
	Total			7

Penyusunan instrumen mengacu pada tujuan pelatihan, indikator kompetensi, dan materi yang disampaikan selama kegiatan. Dengan demikian, butir evaluasi diarahkan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi yang menjadi fokus pelatihan. Pengujian validitas empiris dan reliabilitas statistik tidak dilakukan karena instrumen digunakan untuk evaluasi internal kegiatan dengan jumlah peserta yang terbatas. Oleh karena itu, hasil tes diinterpretasikan sebagai gambaran perubahan pemahaman peserta dalam konteks pelaksanaan program, bukan sebagai instrumen pengukuran yang telah melalui pengujian psikometrik. Data kualitatif diperoleh melalui observasi selama kegiatan dan dokumentasi pelaksanaan pelatihan. Observasi diarahkan untuk mencermati partisipasi peserta, keterlibatan dalam praktik, serta kemampuan mengikuti proses pengembangan media pembelajaran berbasis *hyperlink*. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil media pembelajaran yang dibuat peserta digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan proses pelaksanaan dan capaian program.

3.4 Prosedur Pelaksanaan Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada 25 Juli 2026 di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan dengan durasi sekitar 2 jam 30 menit. Kegiatan meliputi penyampaian materi mengenai Canva berbasis *hyperlink*, demonstrasi penggunaan fitur interaktif, praktik pembuatan media pembelajaran digital, pendampingan peserta, serta evaluasi melalui *pretest* dan *posttest*. Rangkaian kegiatan dirancang dengan pendekatan berbasis praktik agar peserta memperoleh pemahaman konseptual sekaligus pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas lima tahapan. Tahap pertama adalah observasi kebutuhan melalui koordinasi dan diskusi dengan kepala sekolah serta guru. Tahap ini dilakukan untuk mengidentifikasi kondisi awal pemanfaatan media pembelajaran digital dan kebutuhan pelatihan di sekolah. Tahap kedua adalah pelaksanaan *pretest* untuk memperoleh gambaran awal mengenai pemahaman peserta terhadap Canva dan pemanfaatan fitur *hyperlink* dalam media pembelajaran. Tahap ketiga adalah pelatihan, yang mencakup penyampaian materi mengenai Canva for Education, pengenalan fitur *hyperlink*, pengembangan media pembelajaran interaktif, serta demonstrasi penggunaan fitur-fitur pendukung. Tahap keempat

adalah praktik dan pendampingan. Pada tahap ini, peserta mengembangkan media pembelajaran menggunakan Canva dengan bimbingan langsung dari tim pengabdian. Pendampingan dilakukan secara individual untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis selama proses pembuatan media. Tahap kelima adalah pelaksanaan *posttest* dan evaluasi untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta setelah mengikuti rangkaian pelatihan.

3.5 Metode Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan menghitung nilai minimum, maksimum, dan rata-rata (*mean*) hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis juga mencakup perhitungan persentase peningkatan nilai untuk menggambarkan perubahan hasil evaluasi peserta setelah mengikuti pelatihan. Persentase peningkatan berdasarkan nilai rata-rata kelompok dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\text{Peningkatan (\%)} = \frac{\bar{X}_{\text{post}} - \bar{X}_{\text{pre}}}{\bar{X}_{\text{pre}}} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:
$\bar{X}_{\text{post}}$ adalah nilai rata-rata *posttest*.
$\bar{X}_{\text{pre}}$ adalah nilai rata-rata *pretest*.

Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi selama kegiatan berlangsung. Analisis diarahkan pada partisipasi peserta, keterlibatan dalam praktik, dan kemampuan mengikuti proses pembuatan media pembelajaran berbasis *hyperlink*. Hasil observasi dipadukan dengan dokumentasi kegiatan sebagai data pendukung untuk memberikan gambaran mengenai proses pelaksanaan dan capaian program. Data kualitatif tersebut digunakan untuk melengkapi interpretasi hasil tes, bukan untuk menggantikan pengukuran kuantitatif.

3.6 Pertimbangan Etis

Pelaksanaan kegiatan memperhatikan prinsip etika dalam pengabdian kepada masyarakat. Sebelum kegiatan dimulai, peserta memperoleh penjelasan mengenai tujuan dan tahapan kegiatan, mekanisme evaluasi, serta penggunaan data hasil pelatihan untuk kepentingan publikasi ilmiah. Keikutsertaan peserta bersifat sukarela. Data yang diperoleh dijaga kerahasiaannya dengan tidak mencantumkan identitas pribadi dalam laporan maupun publikasi. Dokumentasi kegiatan dilakukan atas persetujuan peserta dan digunakan sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pengabdian.

3.7 Keterbatasan Metodologi

Kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis. Pertama, jumlah peserta yang terbatas, yaitu sembilan guru dari satu sekolah, menyebabkan hasil evaluasi belum dapat digeneralisasikan kepada populasi guru sekolah dasar secara lebih luas. Kedua, evaluasi dilakukan segera setelah pelatihan sehingga belum dapat menggambarkan keberlanjutan pemahaman maupun penerapan media pembelajaran berbasis *hyperlink* dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Ketiga, instrumen evaluasi digunakan untuk keperluan internal kegiatan dan belum melalui pengujian validitas empiris serta reliabilitas statistik. Meskipun demikian, pelatihan dilaksanakan melalui praktik langsung dan pendampingan agar seluruh peserta memperoleh kesempatan untuk mempelajari materi dan mencoba mengembangkan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

4 | HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

4.1.1 Karakteristik Peserta Pelatihan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan dengan sasaran guru sebagai tenaga pendidik yang berperan dalam pengembangan pembelajaran digital di sekolah. Peserta yang mengikuti kegiatan berjumlah sembilan orang guru dengan tingkat kehadiran mencapai 100%. Seluruh peserta berjenis kelamin perempuan dan mengikuti rangkaian kegiatan, mulai dari observasi awal, pelaksanaan *pretest*, penyampaian materi, praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva, pendampingan, hingga *posttest*. Tingkat kehadiran tersebut menunjukkan partisipasi penuh peserta selama pelaksanaan program. Karakteristik peserta pelatihan disajikan pada Tabel 2. Keterlibatan seluruh peserta dalam rangkaian kegiatan menunjukkan adanya komitmen untuk mengikuti proses peningkatan kompetensi digital. Selain itu, kesamaan lingkungan kerja peserta memungkinkan materi pelatihan disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Kondisi ini menjadi salah satu faktor pendukung dalam pelaksanaan praktik dan pendampingan selama kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Karakteristik Peserta Pelatihan

Karakteristik	Jumlah (n)	Persentase (%)
Jumlah peserta	9	100
Guru perempuan	9	100
Guru laki-laki	0	0
Mengikuti seluruh rangkaian kegiatan	9	100

Catatan: Seluruh peserta merupakan guru aktif SD Negeri 41 Bengkulu Selatan.

Seluruh peserta merupakan guru aktif sehingga materi pelatihan dapat dikaitkan secara langsung dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Setiap peserta juga memperoleh kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan Canva berbasis *hyperlink* melalui pendampingan tim pengabdian. Kondisi tersebut mendukung proses pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*), yaitu peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga mencoba mengembangkan media pembelajaran digital sesuai dengan mata pelajaran yang diampu.

4.1.2 Penguatan Kompetensi Guru dalam Pemanfaatan Canva Berbasis Hyperlink

Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi mengenai transformasi digital dalam pembelajaran dan pemanfaatan media pembelajaran interaktif untuk mendukung keterlibatan peserta didik. Materi difokuskan pada penggunaan Canva sebagai platform untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Selain memperkenalkan fitur dasar Canva, tim pengabdian menjelaskan penggunaan fitur *hyperlink* untuk menghubungkan halaman presentasi dan mengintegrasikan berbagai sumber belajar digital ke dalam satu media pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan melalui ceramah interaktif, demonstrasi, dan diskusi agar peserta dapat memahami konsep sekaligus melihat tahapan penggunaannya secara langsung



Gambar 1.Penyampaian materi pelatihan Canva berbasis *hyperlink* kepada guru SD Negeri 41 Bengkulu Selatan.

Selama penyampaian materi, peserta menunjukkan keterlibatan melalui pertanyaan mengenai penerapan Canva dalam pembelajaran. Diskusi mencakup pemanfaatan *hyperlink* untuk membuat navigasi antarmateri, menghubungkan latihan soal, video pembelajaran, dan sumber belajar lainnya. Peserta juga berbagi pengalaman mengenai penggunaan media digital yang selama ini masih banyak terbatas pada penyajian materi dalam bentuk presentasi sederhana. Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan fitur *hyperlink* pada Canva. Peserta mengikuti tahapan pembuatan tombol navigasi, penyisipan tautan pada objek tertentu, dan pengujian fungsi *hyperlink* pada media yang dibuat. Tim pengabdian memberikan pendampingan langsung secara individual untuk membantu peserta mengatasi kendala teknis selama praktik berlangsung. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, peserta memperoleh pemahaman yang lebih terarah mengenai fungsi dan penerapan fitur *hyperlink* dalam media pembelajaran. Proses demonstrasi juga membantu guru mengenali langkah-langkah teknis yang diperlukan sebelum mengembangkan media secara mandiri. Dengan demikian, penyampaian materi tidak hanya berorientasi pada pengenalan aplikasi, tetapi juga memberikan dasar keterampilan yang dapat diterapkan pada tahap praktik berikutnya. Interaksi antara tim pengabdian dan peserta selama kegiatan turut memberikan kesempatan untuk mengidentifikasi kesulitan yang dihadapi guru dalam menggunakan fitur-fitur Canva. Masukan tersebut menjadi bagian dari proses pendampingan agar materi yang disampaikan dapat dipahami dan diterapkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah



Gambar 2. Pendampingan penggunaan fitur *hyperlink* pada Canva oleh tim pengabdian.

Kombinasi penyampaian materi, demonstrasi, diskusi, dan pendampingan memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami konsep sekaligus mempraktikkan penggunaan fitur Canva secara bertahap. Tahapan ini menjadi dasar bagi peserta sebelum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.

4.1.3 Implementasi Canva Berbasis Hyperlink dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Setelah memperoleh pemahaman mengenai konsep dan teknik penggunaan fitur *hyperlink*, peserta melanjutkan kegiatan dengan praktik pengembangan media pembelajaran interaktif. Setiap guru menyusun media sesuai dengan mata pelajaran atau materi yang diampu. Dalam proses tersebut, peserta menggunakan berbagai fitur Canva, seperti templat, gambar, ikon, animasi, serta tombol navigasi berbasis *hyperlink* yang menghubungkan halaman presentasi maupun sumber belajar eksternal. Praktik ini memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengembangkan media pembelajaran digital.



Gambar 3. Praktik pengembangan media pembelajaran berbasis *hyperlink* menggunakan Canva oleh peserta pelatihan.

Selama praktik berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan individual kepada peserta yang mengalami kendala dalam mengoperasikan fitur Canva maupun mengatur navigasi menggunakan *hyperlink*. Berdasarkan hasil pengamatan, seluruh peserta mampu mengikuti tahapan praktik dan menghasilkan media pembelajaran dengan navigasi interaktif. Capaian ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mempelajari fitur Canva secara konseptual, tetapi juga mampu menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan materi yang diajarkan. Pada akhir kegiatan, peserta bersama tim pengabdian melakukan refleksi terhadap media yang telah dikembangkan. Sesi ini digunakan untuk berbagi pengalaman, membahas kendala selama praktik, serta memberikan masukan terhadap hasil

media pembelajaran. Refleksi tersebut menjadi bagian dari proses penguatan pemahaman peserta mengenai penerapan Canva berbasis *hyperlink* dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar 4. Dokumentasi akhir kegiatan pelatihan Canva berbasis *hyperlink* bersama peserta dan tim pengabdian.

Hasil praktik dan refleksi menunjukkan bahwa pendampingan langsung memberikan kesempatan kepada guru untuk mencoba mengintegrasikan fitur *hyperlink* ke dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan. Media yang dihasilkan menjadi salah satu bukti capaian praktik peserta dalam kegiatan pengabdian ini.

4.1.4 Efektivitas Pelatihan Canva Berbasis Hyperlink

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada seluruh peserta. Evaluasi ini bertujuan untuk menggambarkan perubahan pengetahuan dan pemahaman guru mengenai pemanfaatan Canva berbasis *hyperlink* sebagai media pembelajaran interaktif. Instrumen evaluasi terdiri atas tujuh butir soal, yaitu lima soal pilihan ganda dengan bobot masing-masing 10 poin dan dua soal isian dengan bobot masing-masing 25 poin. Dengan demikian, total skor maksimum yang dapat diperoleh peserta adalah 100. *Pretest* diberikan sebelum penyampaian materi, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai. Selain membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*, evaluasi juga dilakukan dengan menganalisis persentase jawaban benar pada setiap butir soal. Analisis ini digunakan untuk mengidentifikasi perubahan pemahaman peserta pada setiap aspek materi pelatihan. Hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Persentase Jawaban Benar Peserta pada Setiap Butir Soal

No. Soal	Jenis Soal	Pretest (%)	Posttest (%)
1	Pilihan ganda	55,56	100,00
2	Pilihan ganda	44,44	88,89
3	Pilihan ganda	33,33	88,89
4	Pilihan ganda	55,56	100,00
5	Pilihan ganda	44,44	88,89
6	Isian	22,22	77,78
7	Isian	11,11	66,67

Berdasarkan Tabel 3, seluruh butir soal menunjukkan peningkatan persentase jawaban benar pada *posttest*. Kenaikan terbesar, yaitu 55,56 poin persentase, terlihat pada soal nomor 3, 6, dan 7. Soal nomor 6 dan 7 merupakan soal isian yang dirancang untuk mengukur pemahaman peserta mengenai penerapan fitur *hyperlink* pada Canva. Persentase jawaban benar pada soal nomor 6 meningkat dari 22,22% menjadi 77,78%, sedangkan soal nomor 7 meningkat dari 11,11% menjadi 66,67%. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap materi penerapan *hyperlink* setelah mengikuti pelatihan. Perubahan hasil evaluasi juga terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* masing-masing peserta sebagaimana disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Peserta Pelatihan

Peserta	Pretest	Posttest	Δ Nilai	Peningkatan Individual (%)
P1	45	90	45	100,00
P2	35	85	50	142,86
P3	55	100	45	81,82
P4	50	90	40	80,00
P5	40	85	45	112,50

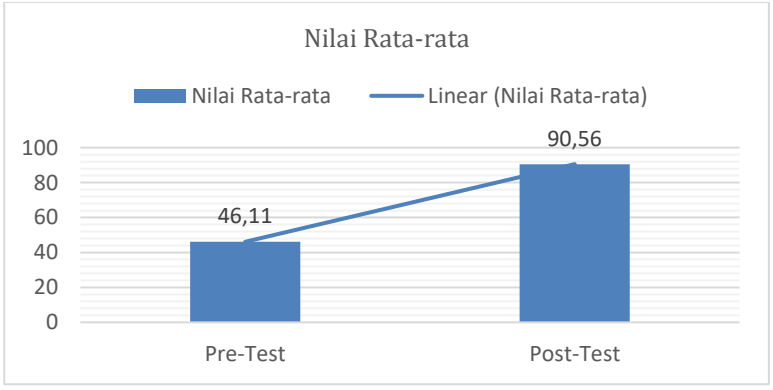
P6	60	100	40	66,67
P7	45	95	50	111,11
P8	50	90	40	80,00
P9	35	80	45	128,57
Rata-rata	46,11	90,56	44,45	100,39

Secara umum, seluruh peserta mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata nilai *pretest* sebesar 46,11 meningkat menjadi 90,56 pada *posttest*, dengan selisih rata-rata sebesar 44,45 poin. Berdasarkan perhitungan rata-rata persentase peningkatan individual, diperoleh nilai sebesar 100,39%. Sementara itu, apabila persentase peningkatan dihitung berdasarkan perbandingan rata-rata kelompok, peningkatannya sebesar 96,39%. Perbedaan kedua nilai tersebut disebabkan oleh penggunaan dasar perhitungan yang berbeda. Kedua hasil ini menunjukkan adanya peningkatan skor peserta setelah mengikuti pelatihan. Untuk memberikan gambaran lebih lanjut mengenai distribusi nilai peserta, statistik deskriptif hasil *pretest* dan *posttest* disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah peserta	9	9
Nilai minimum	35	80
Nilai maksimum	60	100
Nilai rata-rata	46,11	90,56
Rentang nilai	25	20

Berdasarkan Tabel 5, nilai minimum peserta meningkat dari 35 pada *pretest* menjadi 80 pada *posttest*, sedangkan nilai maksimum meningkat dari 60 menjadi 100. Rentang nilai juga menurun dari 25 menjadi 20. Perubahan tersebut menunjukkan bahwa skor peserta setelah pelatihan cenderung lebih tinggi dan memiliki rentang yang lebih sempit dibandingkan skor sebelum pelatihan.



Gambar 5. Perbandingan rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* peserta pelatihan.

Hasil evaluasi tersebut didukung oleh observasi selama kegiatan berlangsung. Pada awal pelatihan, sebagian peserta masih menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran sederhana, seperti poster atau presentasi statis. Peserta belum terbiasa memanfaatkan fitur *hyperlink* untuk membangun navigasi interaktif. Setelah mengikuti penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan, peserta mampu membuat media pembelajaran yang memiliki navigasi antarslide, tombol interaktif, serta tautan menuju sumber belajar lain. Hasil pengamatan ini memberikan gambaran mengenai capaian praktik peserta selama kegiatan. Peningkatan nilai *posttest* dan hasil praktik menunjukkan bahwa kegiatan telah mencapai tujuan langsung berupa peningkatan pemahaman serta penguasaan penggunaan Canva berbasis *hyperlink* pada peserta. Produk media yang dihasilkan juga memperlihatkan penerapan materi pelatihan dalam bentuk praktik. Meskipun demikian, hasil tersebut belum dapat digunakan untuk menyimpulkan peningkatan hasil belajar peserta didik karena penerapan media dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap siswa tidak diukur dalam kegiatan ini.

4.2 Pembahasan

Kegiatan pengabdian melalui pelatihan Canva berbasis *hyperlink* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hal tersebut terlihat dari perubahan rata-rata nilai peserta, yaitu dari 46,11 pada *pretest* menjadi 90,56 pada *posttest*. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan memberikan kontribusi

terhadap penguasaan materi yang disampaikan, terutama dalam pemanfaatan fitur Canva dan *hyperlink* untuk mengembangkan media pembelajaran digital. Peningkatan tersebut berkaitan dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik (*learning by doing*) yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mencoba secara langsung keterampilan yang dipelajari. Dalam konteks pengembangan masyarakat, keberhasilan program tidak hanya berkaitan dengan penyampaian pengetahuan, tetapi juga dengan kesempatan peserta untuk mengadaptasi dan menerapkan keterampilan baru sesuai kebutuhan lingkungan mereka. Melalui pelatihan dan pendampingan, guru terlibat aktif dalam mengembangkan media pembelajaran berdasarkan mata pelajaran yang diampu. Pendekatan ini sejalan dengan konsep *community empowerment* yang menempatkan masyarakat sasaran sebagai subjek perubahan melalui penguatan kapasitas dan keterlibatan aktif. Temuan kegiatan ini sejalan dengan penelitian Dewi *et al*. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan Canva for Education dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan perangkat pembelajaran digital. Hasanah *et al*. (2024) juga menemukan bahwa pelatihan teknis Canva for Education memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru sekolah dasar dalam menghasilkan media pembelajaran interaktif. Kegiatan pengabdian ini memiliki fokus tambahan pada pemanfaatan fitur *hyperlink*. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya menekankan desain visual, tetapi juga mengarahkan guru untuk membangun navigasi interaktif yang menghubungkan berbagai bagian materi pembelajaran. Pemanfaatan fitur *hyperlink* menjadi aspek penting dalam pengembangan media pembelajaran karena memungkinkan guru menghubungkan materi, latihan soal, gambar, video, dan sumber belajar lainnya dalam satu media. Media yang dikembangkan tidak hanya berfungsi sebagai bahan presentasi, tetapi juga menyediakan navigasi yang memungkinkan pengguna mengakses bagian materi secara lebih fleksibel. Hal ini sejalan dengan penelitian Kusumawardani dan Jasiah (2025) yang menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis Canva *hyperlink* dapat mendukung interaktivitas pembelajaran melalui kemudahan akses terhadap berbagai komponen materi dalam satu media. Selain itu, Hotimah *et al*. (2023) menjelaskan bahwa pengembangan media berbasis *hypercontent* dapat menjadi strategi untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menghasilkan bahan ajar digital yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Pelaksanaan kegiatan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik, dan pendampingan juga menjadi faktor pendukung capaian pelatihan. Berdasarkan observasi selama kegiatan, peserta memperoleh kesempatan untuk mencoba secara langsung penggunaan fitur Canva dan menyelesaikan kendala teknis dengan bantuan tim pengabdian. Pendampingan individual membantu peserta yang memiliki tingkat pengalaman digital berbeda untuk mengikuti tahapan praktik. Hal ini menunjukkan pentingnya pembelajaran berbasis praktik dalam kegiatan peningkatan kapasitas guru. Selain memberikan pengalaman teknis kepada peserta, kegiatan ini berpotensi mendukung penguatan kapasitas sekolah dalam mengembangkan pembelajaran digital. Guru yang telah memperoleh pengalaman membuat media berbasis Canva *hyperlink* memiliki bekal untuk menerapkan dan mengembangkan media tersebut sesuai kebutuhan pembelajaran masing-masing. Potensi ini berkaitan dengan konsep penguatan kapasitas lokal (*local capacity building*) dan pengembangan masyarakat berbasis aset (*asset-based community development*), yang menekankan pengembangan kemampuan serta sumber daya yang telah dimiliki komunitas. Namun, keberlanjutan penerapan media tersebut masih memerlukan pendampingan dan evaluasi lanjutan. Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa tantangan selama implementasi. Salah satu kendala yang ditemukan adalah perbedaan tingkat kemampuan awal peserta dalam menggunakan teknologi digital. Sebagian peserta membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami tahapan pembuatan tombol navigasi dan pengaturan *hyperlink*. Selain itu, durasi pelatihan yang terbatas menyebabkan pendalaman beberapa fitur Canva belum dapat dilakukan secara maksimal. Kendala tersebut diatasi melalui pendampingan langsung selama praktik dan pemberian kesempatan kepada peserta untuk mencoba kembali fitur yang belum dipahami. Kegiatan ini juga memiliki keterbatasan dalam hal jumlah peserta dan durasi evaluasi. Peserta yang hanya berjumlah sembilan guru dari satu sekolah menyebabkan hasil kegiatan belum dapat digeneralisasikan kepada seluruh guru sekolah dasar. Selain itu, evaluasi dilakukan dalam jangka pendek melalui perbandingan nilai *pretest* dan *posttest*, sehingga belum menggambarkan konsistensi penggunaan media pembelajaran berbasis *hyperlink* dalam jangka panjang. Oleh karena itu, kegiatan lanjutan dapat diarahkan pada pendampingan berkelanjutan dan forum berbagi praktik baik antarguru agar media yang telah dikembangkan dapat digunakan, dievaluasi, dan disempurnakan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva berbasis *hyperlink* dapat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan praktis guru sekolah dasar dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Program ini memberikan pengalaman kepada guru untuk beralih dari penggunaan teknologi sebatas penyajian materi menuju pengembangan media dengan navigasi interaktif. Kegiatan serupa dapat dikembangkan melalui pelatihan lanjutan, seperti integrasi Canva dengan platform pembelajaran daring, pembuatan evaluasi digital interaktif, serta pendampingan penerapan media dalam pembelajaran di kelas.

5 | KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan Canva berbasis *hyperlink* di SD Negeri 41 Bengkulu Selatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. Hasil

evaluasi memperlihatkan bahwa nilai rata-rata peserta meningkat dari 46,11 pada *pretest* menjadi 90,56 pada *posttest*. Selain peningkatan pemahaman, peserta juga mampu mempraktikkan penggunaan fitur *hyperlink* pada Canva untuk menghasilkan media pembelajaran dengan navigasi interaktif sesuai kebutuhan materi yang diajarkan. Pendekatan pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan memberikan kesempatan kepada peserta untuk memahami sekaligus menerapkan fitur Canva dalam pengembangan media pembelajaran digital. Kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap penguatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi sebagai pendukung proses pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun menunjukkan hasil positif, kegiatan ini memiliki keterbatasan berupa jumlah peserta yang terbatas dan durasi pendampingan yang relatif singkat. Oleh karena itu, kegiatan selanjutnya direkomendasikan untuk memperluas sasaran peserta serta melaksanakan pendampingan secara berkelanjutan. Pengembangan materi pelatihan juga dapat diarahkan pada pembuatan kuis interaktif, video pembelajaran, dan integrasi Canva dengan platform pembelajaran daring. Selain itu, evaluasi lanjutan perlu dilakukan untuk mengetahui keberlanjutan penggunaan media yang telah dikembangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada SD Negeri 41 Bengkulu Selatan atas dukungan, fasilitas, dan kesempatan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Apresiasi juga disampaikan kepada seluruh guru yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan Canva berbasis *hyperlink*, serta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan selama proses penyampaian materi, praktik, dan pendampingan. Ucapan terima kasih turut diberikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam perencanaan, persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan dokumentasi kegiatan. Dukungan dan kerja sama dari berbagai pihak tersebut menjadi bagian penting dalam kelancaran pelaksanaan program, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi kegiatan. Penulis berharap hasil kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi para guru, khususnya dalam meningkatkan pemanfaatan teknologi digital untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar.

REFERENSI

Amrullah, M. F., Hanisah, N., & Putra, A. J. (2024). Peningkatan kemampuan membuat PPT interaktif melalui pelatihan Canva AI kepada guru PAUD Desa Badak. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat, 3*(2).

Chasanah, A. N., Alifiani, A., & Fuady, A. (2025). Pelatihan pembuatan PPT interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan keterampilan digital mahasiswa calon guru matematika. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa, 3*(10), 5321–5326.

Dewi, R. S. I., Widiyanti, W., Chisbiyah, L. A., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., ... 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.

Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: The teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development, 68*(5), 2449–2472.

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

Hasanah, N., Ambarsari, I. F., Muhafizah, S., Muawanah, K., & Sufyan, A. (2024). Pelatihan teknis Canva for Education untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif SDN di Desa Klatakan. *Journal of Community Empowerment and Innovation, 3*(2), 73–86.

Hotimah, H., Raihan, S., Amrah, A., Atjo, S. E. P., & AP, N. (2023). Pelatihan pengembangan media inovatif berbasis hypercontent bagi guru SD. *Kontribusi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, 3*(2), 207–215.

Koehler, M. J., Mishra, P., & Cain, W. (2013). What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)? *Journal of Education, 193*(3), 13–19.

Kusumawardani, H., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva hyperlink materi konsep dan ruang lingkup fikih kelas X di Madrasah Aliyah. *Jurnal Ilmiah Nusantara, 2*(2), 113–123.

Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5*(3), 950–960.

Pamekas, B. W., Pradana, A. I., & Suryani, I. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada topik tata surya untuk siswa sekolah dasar. *Duta Abdimas, 4*(1), 22–30.

Poerwanti, J. I. S., & Marmoah, S. (2024). Pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital guru-guru sekolah dasar di Kecamatan Simo Boyolali Jawa Tengah. *Widya Laksana, 13*(2).

Sutarti, S., & Irawan, E. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 23*(2), 123–134.

Tondeur, J., Aesaert, K., Prestridge, S., & Consuegra, E. (2018). A multilevel analysis of what matters in the training of pre-service teachers' ICT competencies. *Computers & Education, 122*, 32–42. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.03.002

Tristina, D., Haryani, P., Dewi, A. N. K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2025). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education, 1*(10), 1–11.