



Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Guru: *Systematic Literature Review*

Muhammad Bahrul Azizi¹, Abdul Muhid²

¹ Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya ; Indonesia

² Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya ; Indonesia

ARTICLE INFO

Keywords:

canva;
kreativitas guru;
media pembelajaran;
pelatihan guru;
systematic literature review

Article history:

Received 2025-06-11

Revised 2025-08-01

Accepted 2025-09-16

ABSTRACT

This study aims to review the influence of Canva training on teacher creativity through a Systematic Literature Review (SLR) approach on 20 relevant articles. The analysis results show that Canva training significantly contributes to improving teachers' creativity, both in terms of technical skills and psychological aspects. Technically, Canva helps teachers design more innovative, interactive digital teaching materials that meet the demands of 21st-century learning. Teachers became more skilled in using Canva features to create teaching materials such as posters, videos, presentations, and student worksheets (LKPD). From a psychological perspective, Canva training has been proven to increase teachers' motivation, self-confidence, and readiness to innovate in learning. Additionally, the increase in teacher creativity through Canva directly impacts student engagement and learning outcomes. Some quantitative studies even show very significant contributions; for example, Canva training has an 88.1% effect on teacher creativity in elementary schools. However, the implementation of training still faces obstacles, such as limited devices, internet access, and differences in digital literacy among teachers. This evidence confirms the need for a systematic, continuous, and accompanied training strategy. Thus, Canva training can be considered an important instrument in the professional development of teachers, which not only enhances individual teacher creativity but also strengthens the quality of learning in the digital age and aligns with the Merdeka Curriculum.

Corresponding Author:

Abdul Muhid

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya; Indonesia abdulmuhid@uinsa.ac.id

INTRODUCTION

Perkembangan teknologi digital pada abad ke-21 telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, khususnya pada cara guru mendesain dan menyampaikan materi pembelajaran. Guru

tidak lagi hanya dituntut untuk menguasai konten pelajaran, melainkan juga memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang kreatif dan inovatif (Arifin et al., 2023; Febriana et al., 2023). Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis web dan mobile telah menjadi solusi populer karena kemudahan penggunaannya, keberagaman fitur, serta fleksibilitas dalam mendukung pembelajaran interaktif (Wibowo et al., 2023; Adenia et al., 2024). Dalam konteks global, media digital tidak sekadar menjadi pelengkap, tetapi sudah menjadi kebutuhan pokok bagi guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi digital (Handika et al., 2024; Sary et al., 2024). Oleh karena itu, penguasaan media digital berbasis Canva menjadi salah satu keterampilan esensial bagi guru di era modern.

Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru masih menghadapi kesulitan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Sejumlah penelitian mengungkap bahwa guru cenderung masih menggunakan metode konvensional dengan bahan ajar yang kurang interaktif, sehingga siswa merasa cepat bosan dan kurang termotivasi (Effendi et al., 2024; Yuheti et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan keterbatasan kreativitas guru dalam mengembangkan media yang inovatif, meskipun tuntutan kurikulum dan perkembangan teknologi menuntut sebaliknya (Apriani et al., 2024; Saputri et al., 2024). Beberapa studi bahkan menekankan adanya gap antara potensi penggunaan teknologi seperti Canva dengan implementasi aktual di sekolah, di mana guru membutuhkan pelatihan intensif agar mampu mengintegrasikannya ke dalam praktik pembelajaran sehari-hari (Ansi et al., 2024; Abdurrahim et al., 2025). Kesenjangan ini menunjukkan pentingnya penelitian dan program pengembangan kapasitas guru dalam konteks digital.

Berdasarkan berbagai pelatihan yang dilakukan, Canva terbukti mampu meningkatkan kreativitas guru dalam merancang materi ajar, baik berupa LKPD, poster, presentasi, infografis, maupun video pembelajaran (Badolo et al., 2024; Sutarini et al., 2024). Kreativitas guru tidak hanya memengaruhi kualitas media pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian menunjukkan adanya hubungan signifikan antara kreativitas guru berbasis Canva dengan prestasi belajar siswa IPA di sekolah dasar (Handika et al., 2024). Selain itu, pelatihan Canva juga meningkatkan rasa percaya diri guru dalam menggunakan TIK dan memotivasi mereka untuk lebih aktif mengembangkan media pembelajaran berbasis digital (Mair et al., 2024; Ramadhan et al., 2025). Hal ini membuktikan bahwa Canva bukan hanya sekadar aplikasi, melainkan juga instrumen yang mampu mendorong transformasi pedagogi, meningkatkan interaksi kelas, serta memperkuat posisi guru sebagai fasilitator pembelajaran yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Tidak hanya pada guru, beberapa penelitian juga melibatkan peserta didik dalam program pelatihan Canva, dan hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan komunikasi, kreativitas, serta keterlibatan aktif dalam pembelajaran (Wulancahayani et al., 2023; Mair et al., 2024). Dengan melibatkan siswa secara langsung, Canva menjadi sarana untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, seperti kolaborasi, berpikir kritis, dan pemecahan masalah. Sementara itu, guru mendapatkan manfaat dalam bentuk kompetensi pedagogik yang lebih kuat, terutama dalam memanfaatkan media digital untuk memenuhi tuntutan Kurikulum Merdeka (Wibowo et al., 2023; Sary et al., 2024; Disman et al., 2024). Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki peran ganda: meningkatkan kapasitas profesional guru sekaligus memperkaya pengalaman belajar siswa. Keterhubungan antara kreativitas guru, motivasi siswa, dan media pembelajaran interaktif membentuk siklus positif dalam meningkatkan mutu pendidikan.

Kendati hasil pelatihan Canva secara umum memberikan dampak positif, berbagai hambatan tetap muncul. Guru masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan literasi digital, keterbatasan perangkat teknologi, akses internet yang tidak merata, serta waktu pelatihan yang singkat sehingga belum memungkinkan eksplorasi fitur Canva secara maksimal (Adenia et al., 2024; Badolo et al., 2024; Septima et al., 2024; Burhanuddin et al., 2025). Selain itu, beberapa guru dengan kemampuan TIK yang

rendah memerlukan pendampingan lebih intensif agar dapat menguasai aplikasi secara mandiri (Septima et al., 2024; Sutarini et al., 2024). Hambatan-hambatan ini penting untuk dicermati karena dapat memengaruhi efektivitas pelatihan. Jika tidak diatasi, maka upaya meningkatkan kreativitas guru melalui Canva berisiko hanya bersifat sementara dan tidak berkelanjutan. Oleh sebab itu, strategi pelatihan yang lebih sistematis, inklusif, dan berbasis kebutuhan guru perlu terus dikembangkan agar manfaatnya dapat dirasakan secara jangka panjang.

Berdasarkan analisis dari 23 artikel yang telah direview, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva memiliki kontribusi besar terhadap peningkatan kreativitas, kompetensi digital, serta motivasi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pelatihan juga memberikan dampak pada peningkatan keterampilan komunikasi dan kreativitas mereka. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengintegrasikan temuan-temuan tersebut dalam kerangka *Systematic Literature Review* guna memberikan gambaran menyeluruh mengenai efektivitas pelatihan Canva bagi guru. Hasil pembahasan ini diharapkan tidak hanya memperkuat bukti empiris tentang peran Canva dalam dunia pendidikan, tetapi juga memberikan masukan praktis bagi sekolah, pemerintah, dan pemangku kepentingan lainnya dalam merancang program pelatihan yang lebih tepat sasaran, berkesinambungan, dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Wulancahayani et al., 2023; Ansi et al., 2024; Disman et al., 2024).

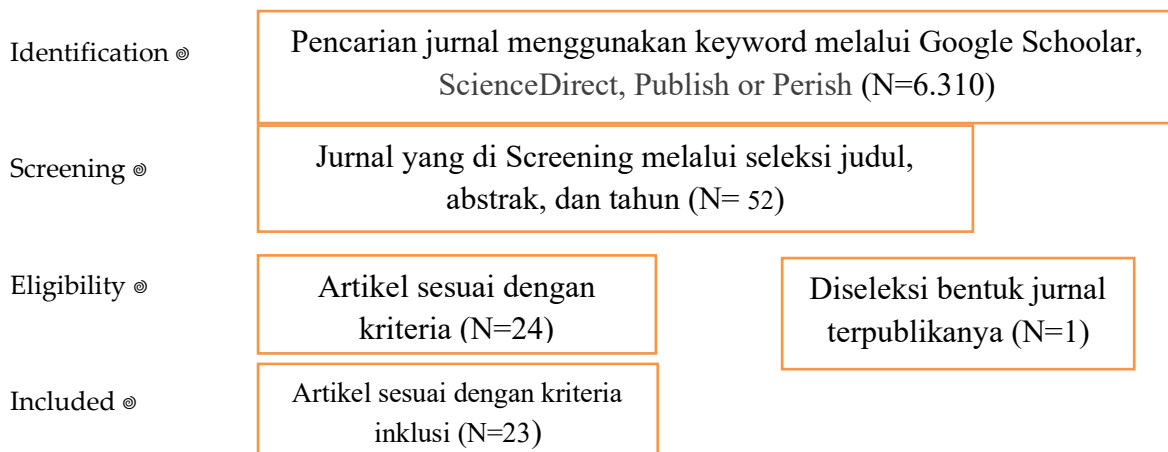
METHOD

Penelitian ini menggunakan metode *systematic literature review* dengan model PRISMA. Berikut adalah kriteria inklusi dan eksklusi. Peneliti juga menentukan sejumlah kriteria inklusi dan eksklusi yang termuat pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Inklusi dan Eksklusi

Kriteria Deskripsi	
Inklusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artikel yang digunakan ialah artikel yang terbit 5 tahun terakhir 2. Mengandung kata kunci yang relevan dengan penelitian diantaranya, kreativitas kerja, guru, dan pelatihan canva 3. Berbentuk jurnal terpublikasi
Eksklusi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Artikel yang tidak digunakan ialah artikel yang terbit 5 tahun kebawah 2. Artikel berbentuk buku, skripsi, disertasi atau lainnya

Tahapan dalam PRISMA diantaranya, identifikasi (*identification*), penyaringan (*screening*), kelayakan (*eligibility*), dan analisis penarikan kesimpulan (*included*).



Pada tahap *identification* pencarian artikel ilmiah dilakukan dengan Google Scholar, ScienceDirect, dan Publish or Perish dengan kata kunci kreativitas, guru, dan pelatihan canva. Artikel yang diperoleh berjumlah 6.310 ditinjau dari judul. Kemudian di *Screening* lebih lanjut dari sisi judul, abstrak dan tahun mendapatkan 52 artikel. Pada tahap *eligibility* diperoleh 24 artikel yang memenuhi kriteria inklusi dan eksklusi. Selanjutnya ditemukan 1 artikel yang tidak sejalan dengan bentuk jurnal terpublikasi, maka 1 artikel dieliminasi dan tersisa 23 artikel yang memenuhi kriteria. Selanjutnya artikel yang telah lolos dikaji dan dianalisis untuk kemudian ditarik kesimpulan dari 24 artikel yang memenuhi kriteria tersebut.

FINDING AND DISCUSSION

Findings

Tabel 2. Ringkasan Penelitian tentang Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kreativitas Guru

No.	Judul, Penulis dan Tahun terbit	Tujuan	Subjek	Hasil
1.	Peningkatan Kreativitas Guru PAUD di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva, Andi Harmoko Arifin, dkk	Meneliti pengaruh penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas guru PAUD di Tangerang.	30 Guru PAUD Kota Tangerang	Guru yang dilatih menggunakan Canva menunjukkan peningkatan kreativitas yang signifikan dibanding kelompok kontrol.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di Sekolah Dasar, Tantri Febriana, dkk.	Mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru SDN Karangrejo 01.	Guru SDN Karangrejo 01 (jumlah tidak disebutkan).	Validasi dari ahli media (91%) dan ahli materi (98%) menunjukkan media pembelajaran sangat layak digunakan. Canva terbukti efektif untuk meningkatkan kreativitas kerja guru karena mudah digunakan dan menyediakan template menarik.
3.	Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan	Meningkatkan kreativitas guru SDN 2 Dermolo melalui pelatihan desain grafis	Guru SDN 2 Dermolo (jumlah tidak disebutkan).	Guru mampu membuat media presentasi yang menarik dan lebih kreatif, serta terbantu dalam memenuhi tugas di PMM. Pelatihan Canva memperkuat kompetensi TIK

	Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar), Gentur Wahyu Nyipto Wibowo, dkk.	menggunakan Canva, khususnya dalam konteks Platform Merdeka Mengajar (PMM).		guru dan menunjang pembelajaran yang lebih menarik sesuai kebutuhan zaman.
4.	Pelatihan Media Pembelajaran Digital Memanfaatkan Aplikasi Canva Menggali Kreativitas Guru di SDN Sekarjoho 1	Meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.	Guru SDN Sekarjoho 1, Mojowarno (jumlah tidak disebutkan).	Guru menjadi lebih kreatif dan tertarik membuat media pembelajaran visual yang interaktif, meski masih ada kendala seperti internet dan kemampuan teknis yang bervariasi. Pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan dan kreativitas kerja guru dalam mendesain media ajar.
5.	Aplikasi Canva Menggunakan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. Ima sary, dkk.	Melatih guru dalam penggunaan Canva untuk meningkatkan kreativitas dan mendukung Platform Merdeka Mengajar (PMM).	Guru SMP Negeri 2 Tanjung Morawa (jumlah tidak disebutkan).	Guru terbantu dalam membuat bahan ajar yang menarik dan mudah disesuaikan, serta lebih siap menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Canva memperkuat kreativitas Kerja guru dan mendukung transformasi pembelajaran digital.
6.	Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran melalui In House Training Aplikasi Canva, Iit Yuheti, dkk.	Meningkatkan kemampuan guru melalui pelatihan In House Training (IHT) menggunakan Canva.	Guru RA Al Mumtaza Ciampel, Karawang (jumlah tidak disebutkan).	Data penelitian menunjukkan perkembangan signifikan dimana nilai rata-rata mengalami peningkatan dari 4,1 (41,66%) pada tahap pra siklus menjadi 5,5 (77,5%) pada siklus pertama, yang merepresentasikan kemajuan kompetensi sebesar 35,84%. Pada siklus kedua, capaian menunjukkan progres lebih tinggi dengan perolehan skor 7,7 (93,33%) dari nilai ideal 8, menandakan adanya pertumbuhan kemampuan

				sebesar 15,83% dibanding siklus sebelumnya.
7.	Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Pembuatan Aplikasi Sederhana Berbasis Canva Web Prototype, Muhammad Idris Effendi, dkk.	Meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis Canva Web Prototype.	Guru SDN Janti 1, Kabupaten Kediri – 15 peserta.	Hasil pelatihan mengungkapkan bahwa 93% peserta guru mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan dinamis. Program ini tidak sekadar meningkatkan kompetensi digital para pendidik, tetapi juga memicu partisipasi aktif siswa serta memperluas variasi metode pembelajaran. Dengan demikian, Canva for Education terbukti menjadi alat yang efektif untuk mendorong terobosan pendidikan dan memajukan kualitas pengajaran di tengah perkembangan era digital.
8.	Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva, Ani Apriani, dkk.	Melatih guru dalam membuat media ajar menggunakan Canva.	Hari 1: 35 guru (dari SD Muhammadiyah Beji, Bogor, dan Ngasem) Hari 2: 7 guru SD Muhammadiyah Beji	Program pengabdian masyarakat ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta secara signifikan dalam penguasaan aplikasi Canva. Respon positif yang diterima menunjukkan tingginya antusiasme peserta. Untuk memastikan keberlanjutan, direkomendasikan program pendampingan lanjutan guna membantu guru menyelesaikan produk media pembelajaran yang siap pakai untuk digunakan dalam proses belajar mengajar.
9.	Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan	Menganalisis penggunaan Canva untuk meningkatkan keterampilan	Guru SDN Kamal Muara 01 (jumlah tidak disebutkan, survei dilakukan	Hasilnya, mayoritas guru memiliki persepsi positif terhadap penggunaan Canva. Guru merasakan peningkatan keterampilan kreativitas

	Keterampilan Kreativitas Guru SD, rahmawati Eka Saputri, dkk.	keaktivitas guru SD.	dengan kuesioner).	mereka dalam merancang media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penelitian ini menyimpulkan bahwa aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD.
10.	Pelatihan Pembuatan Media Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru di UPTD SDN 016532 Punggulan, Rahma Yunita Ansi, Tarida Ilham Manurung, Tri Nur Sefti Fatonah Sitorus, dkk. 2024	Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan Canva.	Tidak disebutkan secara eksplisit (dilaksanakan di SDN 016532 Punggulan).	Guru memperoleh keterampilan baru dalam mendesain media ajar; Canva dinilai efisien, praktis, dan mampu memotivasi siswa; kegiatan pelatihan berjalan efektif dengan evaluasi melalui Google Form.
11.	Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 11, Abdurrahim, Jumiaty, Mahmudin, Mahfuz Afif Maulana, dkk. 2025	Meningkatkan kompetensi guru SDN Basirih 11 dalam pemanfaatan teknologi, khususnya Canva.	Guru SDN Basirih 11 (jumlah tidak disebutkan secara pasti).	Terjadi peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis, kreativitas, dan pemahaman guru mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran.
12.	Pelatihan Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru dalam Mendukung Merdeka Belajar, Merdeka Belajar,	Meningkatkan kreativitas guru SMPN 5 Parepare dalam mendukung Merdeka Belajar melalui pelatihan	24 guru dan staf SMPN 5 Parepare.	Guru berhasil membuat materi ajar menarik; peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas dalam desain visual pembelajaran.

	Mas'ud Badolo, Marwati Abd. Malik, Reski Nasiati, Rahmi Utami, dkk. 2024	Canva.		
13.	Sosialisasi Canva: Optimalisasi Kreativitas Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran, Sutarini, Sutikno, Rahmat Kartolo. 2024.	Meningkatkan kreativitas guru SMP IT Daarul Istiqlal Marindal-I melalui sosialisasi penggunaan Canva.	15 guru.	- 93,3% guru merasa Canva meningkatkan kreativitas mereka. - 73,3% merasa lebih percaya diri. - 86,7% menilai pelatihan efektif. - Sebagian besar guru berniat menggunakan Canva secara berkelanjutan
14.	Peningkatan Kreativitas Guru Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Candi, Syahrul Ramadhan, Ariyansyah Arief Hidayatullah, Indah Nurjanah, dkk. 2025.	Mengatasi kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran yang kreatif melalui pelatihan Canva.	7 guru SD Muhammadiyah 1 Candi.	Guru memperoleh keterampilan dan pemahaman baru; peningkatan kreativitas dan efektivitas media pembelajaran; pengalaman belajar siswa lebih dinamis dan interaktif.
15.	Pelatihan Canva dan Capcut untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Guru dan Peserta Didik Sekolah Dasar, Zaid Romegar Mair, Dewi Sartika, Rudi Heriasyah, dkk. 2024	Meningkatkan keterampilan guru dan siswa dalam menggunakan Canva dan Capcut sebagai media pembelajaran inovatif.	20 guru dan staf SDN 150 Palembang.	Terjadi peningkatan signifikan dalam hal antusiasme, komunikasi, dan kreativitas guru dan peserta didik. Hasil pelatihan dipublikasikan melalui media sosial dan grup komunikasi internal.
16.	Analisis Pengaruh	Mengetahui	11 guru SD	Canva memiliki pengaruh

	Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea, Anugerah A'Raaf Disman, Haripuddin, Sanatang. 2024.	pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran.	Inpres Buluballea (sampel jenuh)	sebesar 88,1% terhadap kreativitas guru. 54,5% guru menilai pelatihan sangat baik, dan 81,8% guru menunjukkan kreativitas sangat baik.
17.	Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam, Richasanty Septima S, Ira Zulfa, Mustafa Kamal. 2024	Meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran melalui Canva	Seluruh guru di SMPN 3 Wih Pesam (jumlah tidak disebutkan eksplisit).	Guru mampu membuat media pembelajaran menarik. Canva membantu meningkatkan kualitas dan daya tarik materi ajar serta mempercepat proses desain.
18.	Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. Burhanuddin, Jihadul Khaer, Evi Wirdani, dkk. 2025.	Meningkatkan kreativitas guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran visual.	13 guru SD Negeri 1 Kalijaga Tengah	Guru menjadi antusias dan aktif membuat presentasi dan LKPD. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman dalam penggunaan fitur Canva.
19.	- Pelatihan Canva untuk Melatihkan Kemampuan Komunikasi dan Kreativitas Bagi Peserta Didik dan Guru SMP, Entang Wulancahayani, Alifia Royani,	Meningkatkan keterampilan komunikasi dan kreativitas guru dan siswa melalui pelatihan Canva	- 25 siswa kelas VII - 22 siswa kelas VIII - 10 guru SMP Nurul Huda Surabaya	Terdapat peningkatan kreativitas dan komunikasi yang signifikan. Peserta menghasilkan poster dan infografis kreatif dengan pendampingan.

	Anggian Anggraeni, dkk. 2023.			
20.	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Mengajar Guru Pendidikan Agama Kristen Di SMAN 14 Medan, Akdel Parhusip, Saut Purba, Jonias Pasaribu. 2024	Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Canva guna meningkatkan kreativitas mengajar guru Pendidikan Agama Kristen.	Seluruh siswa dan siswi di SMA N 14 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024, sedangkan sampel penelitian terfokus pada kelas X MIPA SMA N 14 Medan Tahun Pelajaran 2023/2024. (Jumlah tidak Disebutkan)	Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terbukti efektif dalam: Meningkatkan kapasitas kreatif pedagogis guru Pendidikan Agama Kristen. Memperkuat engagement pembelajaran siswa. Menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis di SMA Negeri 14 Medan
21.	Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bagi Guru SDN 06 Kota Bengkulu, Rizqiyah Safitri Juwito, Pretty Maggiesty Rosantika, Geby Fathona, Mariska Pratimi, Anggi Yudha Pratama, Renitha Sari. 2025.	Pelatihan Canva kepada guru (pengajar) di SD 06 Kota Bengkulu agar dapat mendesain materi pembelajaran dengan kreatif, menarik yang mudah dipahami oleh mahasiswa	15 Peserta yakni Guru, Staf dan Kepala Sekolah SDN 06 Kota Bengkulu	Kegiatan pelatihan aplikasi canva ini dapat meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mendesain pengajaran dan pembelajaran agar lebih menarik, efektif dan tidak monoton sehingga guru dapat lebih meleak akan teknologi dan lebih mempersiapkan secara matang untuk memberikan materi pembelajaran yang menarik sehingga dapat memudahkan memberikan pemahaman kepada siswa terkait materi pembelajaran.

22.	Pelatihan Aplikasi Canva Pada Guru SD Optimus Prime School Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran, Rachel Yoan Katherin P Siahaan dkk. 2024.	Meningkatkan kemampuan guru dalam menguasai aplikasi Canva dalam pembelajaran digital di SD Optimus Prime School agar lebih kreatif dan inovatif namun mudah dan menyenangkan	Guru SD Optimus Prime School (Jumlah tidak disebutkan)	Guru SD Optimus Prime School dapat mempraktikkan pembelajaran digital dengan Canva menggunakan fitur-fitur yang dinamis, kreatif, inovatif dan menarik untuk SD Optimus Prime School
23.	Pembuatan Media Pembelajaran dan Poster dengan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Serta Guru SMK Negeri 1 Bungo, Agung Kharisma Hidayah, dkk. 2024.	Untuk memberikan inovasi kepada siswa dan guru untuk menghasilkan desain grafis berkualitas tinggi dengan tenaga minimal, dan kurikulum Merdeka memasukkan elemen digitalisasi yang mendorong guru dan siswa lebih kreatif dalam mengajar melalui berbagai platform yang tersedia di dunia maya. dan kebutuhan belajar	Siswa serta Guru-guru berbagai bidang studi (jumlah tidak disebutkan secara detail)	Pelatihan ini sukses meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran dan poster kreatif berbasis Canva. Peserta merespons sangat positif, terutama dalam kemudahan pembuatan media digital untuk pembelajaran daring. Evaluasi menunjukkan program ini efektif memacu kreativitas sekaligus mendukung inovasi pendidikan.

Secara tematik, hasil-hasil studi menunjukkan konsistensi kuat bahwa intervensi pelatihan penggunaan Canva meningkatkan kapasitas desain media pembelajaran dan kreativitas guru di

berbagai jenjang pendidikan. Hampir seluruh artikel melaporkan peningkatan keterampilan teknis dan output kreatif guru – mis. pembuatan LKPD, poster, infografis, presentasi interaktif – setelah pelatihan (Badolo et al., 2024; Septima et al., 2024; Sutarini et al., 2024). Beberapa penelitian menyediakan ukuran kuantitatif yang mendukung klaim ini: Handika et al. (2024) melaporkan korelasi positif cukup kuat antara kreativitas guru dan hasil belajar siswa ($r = 0,654$), sementara Disman et al. (2024) dan Mair et al. (2024) menyinggung peningkatan skor/proporsi guru dalam kategori “sangat baik” setelah pelatihan. Studi-studi pengembangan (R&D) dan pengabdian (PKM) menegaskan bahwa kombinasi demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan merupakan model pelatihan yang paling efektif untuk memfasilitasi transfer keterampilan (Wibowo et al., 2023; Badolo et al., 2024; Ramadhan et al., 2025).

Dari sisi metodologis, ada pola dominan penggunaan desain non-ekperimental (pengabdian masyarakat, pelatihan satu kelompok, pra-post desain) dengan ukuran sampel yang bervariasi, beberapa sangat kecil, (misalnya 7 guru pada Ramadhan et al., 2025), beberapa sedang (11 pada Disman et al., 2024; 13 pada Burhanuddin et al., 2025), dan beberapa lebih besar/kuantitatif (63 siswa terkait studi Handika et al., 2024; 24 peserta pada Badolo et al., 2024). Hasilnya, bukti efektivitas cenderung kuat secara deskriptif tetapi memiliki keterbatasan inferensial karena: (1) banyak studi tidak memakai kelompok kontrol atau randomisasi sehingga risiko bias sejarah/maturasi tetap ada; (2) pengukuran seringkali mengandalkan angket self-report dan penilaian produk tanpa blind scoring yang terstandarisasi; serta (3) durasi follow-up umumnya pendek atau hanya pasca-pelatihan sehingga belum memperlihatkan apakah peningkatan tersebut berkelanjutan dalam jangka menengah-panjang (Adenia et al., 2024; Septima et al., 2024; Sutarini et al., 2024). Dengan kata lain, konsistensi temuan positif kuat, tetapi kekuatan kausal dan generalisasi masih perlu diuji dengan desain eksperimental dan ukuran sampel yang lebih representatif.

Analisis hasil juga mengungkap mekanisme dan dampak tidak langsung yang penting: selain kemampuan teknis guru meningkat, intervensi pelatihan Canva mempengaruhi aspek psikologis kerja guru (self-efficacy, motivasi untuk berinovasi) dan praktik pembelajaran (penggunaan media yang lebih atraktif, peningkatan keterlibatan siswa). Beberapa artikel menunjukkan efek riil pada pembelajaran siswa, seperti kenaikan keterlibatan, komunikasi, dan performa tugas ketika guru menerapkan media yang dihasilkan (Wulanchayani et al., 2023; Mair et al., 2024). Studi yang memadukan aktivitas guru dan siswa, seperti penelitian Disman et al., (2024) & Wulanchayani et al., (2023) menunjukkan sinergi; pelatihan guru sekaligus memberdayakan siswa menghasilkan output kreatif yang dipublikasikan dan digunakan dalam proses belajar. Temuan-temuan ini memberi dasar empiris bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva berpotensi menjadi intervensi ganda yaitu membangun kapasitas guru sekaligus meningkatkan pengalaman belajar siswa, namun besaran dampak akademik (peningkatan capaian belajar yang terukur) masih dilaporkan hanya pada beberapa studi dan perlu diperkuat.

Akhirnya, dari perspektif rekomendasi riset dan praktik (implikasi kebijakan), analisis 23 artikel ini menegaskan beberapa hal yang actionable. Pertama, program pelatihan sebaiknya dirancang berkelanjutan dengan pendampingan pasca-pelatihan dan akses ke sumber daya (contoh: akun Canva for Education, modul panduan) untuk menangani masalah transfer keterampilan (Ansi et al., 2024; Badolo et al., 2024). Kedua, penelitian selanjutnya harus memperbaiki aspek metodologi dengan menggunakan kelompok kontrol, randomisasi bila memungkinkan, ukuran sampel yang memadai, pengukuran objektif produk (rubrik terstandar, blind scoring), serta follow-up longitudinal untuk menguji imunitas efek terhadap pelupaan dan adopsi jangka panjang (Disman et al., 2024; Septima et al., 2024). Ketiga, perlu perhatian pada aspek infrastruktur dan equity, studi melaporkan hambatan signifikan seperti keterbatasan perangkat dan akses internet yang menghambat pemanfaatan penuh (Adenia et al., 2024; Burhanuddin et al., 2025). Keempat, ada peluang besar untuk mengaitkan hasil SLR ini dengan ranah Psikologi Industri dan Organisasi (PIO), khususnya pada pengembangan SDM,

evaluasi efektivitas pelatihan, dan faktor motivasional dalam lingkungan kerja sekolah; integrasi konsep-konsep PIO seperti transfer of training, self-efficacy, dan job performance dapat memperkaya kerangka teoritik penelitian selanjutnya (Wibowo et al., 2023; Ramadhan et al., 2025). Secara keseluruhan, 23 artikel memberikan bukti konsisten bahwa pelatihan Canva efektif secara praktis untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital guru, namun untuk mengklaim efektivitas kausal dan skalabilitas diperlukan studi yang lebih kuat metodologinya dan perhatian terhadap isu implementasi.

Discussion

Kreativitas

Kreativitas guru merupakan salah satu aspek penting yang menentukan kualitas pembelajaran di kelas, sebab melalui kreativitas seorang guru dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga menyenangkan serta bermakna bagi siswa. Rahayu (2023) menegaskan bahwa kreativitas guru PPKn di SMP Negeri 25 Samarinda tercermin dari kemampuan mereka dalam menggunakan berbagai media pembelajaran inovatif, seperti video pembelajaran, media visual, dan diskusi interaktif yang dirancang agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kreativitas ini membantu guru dalam mengatasi keterbatasan metode konvensional yang seringkali membuat pembelajaran monoton. Dengan pendekatan yang lebih variatif, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses belajar, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Temuan ini menekankan bahwa kreativitas bukan hanya bakat bawaan, tetapi keterampilan yang dapat dilatih dan ditingkatkan melalui pengalaman serta eksplorasi media pembelajaran baru.

Sejalan dengan hal tersebut, Dinata et al. (2025) menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi mutakhir seperti Artificial Intelligence (AI) juga menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun perencanaan pembelajaran. Studi yang dilakukan pada guru RA Raudhotu Tolibin Pisang Indah menemukan bahwa AI dapat mendukung guru dalam menghasilkan ide-ide baru, menyusun rancangan pembelajaran yang lebih menarik, serta menyesuaikan materi dengan kebutuhan siswa. Kreativitas di sini tampak bukan hanya pada aspek desain media, tetapi juga pada kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi secara adaptif ke dalam perencanaan dan praktik pembelajaran. Hal ini membuktikan bahwa kreativitas dapat diperluas maknanya, bukan hanya sekadar menghasilkan sesuatu yang “baru”, tetapi juga kemampuan memanfaatkan sumber daya teknologi untuk memperbaiki efektivitas pembelajaran.

Lebih lanjut, penelitian Setiati (2025) menyoroti dampak langsung kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa. Hasil penelitian di SDN Maospati 01 Magetan menunjukkan bahwa semakin kreatif guru dalam menyampaikan materi dan menggunakan media, semakin tinggi pula motivasi belajar yang muncul pada siswa. Guru yang kreatif mampu membuat suasana kelas menjadi lebih hidup, menyenangkan, dan kondusif bagi berkembangnya minat belajar. Dalam konteks ini, kreativitas bukan hanya menguntungkan guru, tetapi juga berfungsi sebagai faktor eksternal yang memengaruhi aspek psikologis siswa, yakni motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Temuan ini memperkuat argumen bahwa kreativitas guru memiliki dampak berlapis, tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran, tetapi juga memicu tumbuhnya sikap positif siswa terhadap belajar.

Rahmatia et al. (2025) melengkapi gambaran ini dengan menunjukkan bagaimana kreativitas guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran di SDN 7 Pemulutan Barat mampu menciptakan pendekatan yang lebih relevan dengan konteks keagamaan dan sosial siswa. Kreativitas guru PAI terlihat dari kemampuan mereka menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan spiritual sekaligus perkembangan teknologi pendidikan, sehingga pembelajaran agama tidak lagi terbatas pada metode ceramah, melainkan menggunakan media interaktif yang lebih menarik perhatian siswa. Studi ini menekankan bahwa kreativitas bersifat kontekstual; artinya, bentuknya dapat berbeda tergantung

pada mata pelajaran dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, kreativitas guru harus dipandang sebagai keterampilan adaptif yang mampu menyeimbangkan substansi materi, media pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Akhirnya, hasil dari artikel kelima menunjukkan bahwa kreativitas guru dalam praktik pembelajaran seringkali muncul dari keberanian mereka untuk bereksperimen dan mencoba hal-hal baru dalam kelas. Guru yang berani meninggalkan pola lama dan mencoba memanfaatkan media baru, baik yang sederhana maupun berbasis teknologi, menunjukkan bahwa kreativitas berkembang seiring dengan kemauan untuk berubah dan belajar. Dari keseluruhan studi, dapat disimpulkan bahwa kreativitas guru merupakan fondasi penting dalam pembelajaran inovatif. Kreativitas ini tidak hanya meningkatkan kualitas media dan metode pembelajaran, tetapi juga berdampak signifikan pada motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan berbagai bentuk implementasi, baik melalui media inovatif, pemanfaatan AI, maupun keberanian untuk beradaptasi dengan kebutuhan siswa, kreativitas guru terbukti sebagai kompetensi esensial yang harus terus dikembangkan dalam menghadapi tuntutan pendidikan abad ke-21.

Guru

Guru memiliki peran sentral dalam menentukan arah dan kualitas pembelajaran, terutama di tengah dinamika perubahan zaman yang diwarnai perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan inklusif. Penelitian yang dilakukan oleh Mualim (2025) menunjukkan bahwa guru menghadapi berbagai kesulitan dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas inklusif. Hambatan tersebut meliputi keterbatasan pemahaman konsep diferensiasi, kurangnya sarana prasarana yang mendukung, serta keterbatasan waktu dalam merancang strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan beragam siswa. Hal ini menegaskan bahwa peran guru tidak hanya terbatas sebagai penyampai ilmu, melainkan juga sebagai fasilitator yang harus mampu menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan latar belakang, kemampuan, dan kebutuhan khusus setiap peserta didik. Guru dihadapkan pada tantangan untuk terus meningkatkan kapasitas profesionalnya agar dapat memberikan layanan pendidikan yang adil dan inklusif.

Selain itu, pergeseran paradigma pendidikan di era Society 5.0 membawa konsekuensi besar terhadap pola interaksi guru dengan peserta didik. Septiani et al. (2025) dalam kajian literturnya menemukan bahwa integrasi teknologi ke dalam pendidikan mengubah peran guru dari pusat informasi menjadi fasilitator pembelajaran yang mendampingi siswa dalam mengakses berbagai sumber belajar digital. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber ilmu, melainkan bertransformasi menjadi pembimbing yang membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi. Tantangan yang muncul adalah bagaimana guru dapat menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan nilai-nilai humanistik agar pembelajaran tidak hanya efisien, tetapi juga tetap berorientasi pada pembentukan karakter peserta didik.

Dalam konteks kinerja, penelitian Hariyasasti dan Purwanto (2025) menyoroti faktor motivasi kerja dan kepemimpinan kepala sekolah sebagai determinan penting bagi peningkatan kinerja guru sekolah dasar di era Pendidikan 4.0. Hasil penelitian dengan sampel 30 guru menunjukkan bahwa motivasi kerja guru memiliki pengaruh positif signifikan terhadap kinerja, begitu pula dengan kepemimpinan kepala sekolah yang efektif. Koefisien determinasi sebesar 61,3 persen mengindikasikan bahwa kombinasi motivasi dan kepemimpinan berkontribusi besar terhadap variasi kinerja guru. Temuan ini menegaskan bahwa peningkatan kinerja guru tidak dapat dilepaskan dari faktor psikologis maupun lingkungan kerja yang mendukung. Dengan demikian, strategi peningkatan kualitas pendidikan perlu memperhatikan kesejahteraan psikologis guru serta dukungan manajerial dari kepala sekolah.

Lebih jauh, penelitian Fitriani et al. (2025) menggarisbawahi peran guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di SD Negeri 03 Pendawan. Guru PAI menjalankan berbagai peran sekaligus, mulai dari sumber belajar, fasilitator, administrator,

hingga motivator dan evaluator. Metode yang digunakan pun bervariasi, seperti metode Iqra' dan Jibril, untuk menyesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki kemampuan berbeda-beda. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan proses pembelajaran tidak hanya bergantung pada metode yang dipilih, tetapi juga pada fleksibilitas guru dalam menjalankan multi-peran secara seimbang. Guru PAI dalam hal ini menjadi contoh nyata bahwa kompetensi pedagogik dan kepribadian seorang pendidik berperan penting dalam membentuk keterampilan dasar serta karakter siswa.

Akhirnya, kajian Koswara dan Rasto (2025) memperkuat argumen tentang pentingnya peningkatan kompetensi guru melalui sertifikasi profesi. Dengan melibatkan 88 guru SMK di Bandung, hasil penelitian menunjukkan bahwa kompetensi memiliki pengaruh signifikan terhadap kinerja guru, baik bagi yang sudah maupun belum tersertifikasi. Guru yang telah mengikuti sertifikasi profesi cenderung memiliki kompetensi dan kinerja yang lebih tinggi, terutama dalam aspek penguasaan keilmuan, sikap profesional, serta kemampuan mengelola pembelajaran. Perbedaan signifikan ini mengindikasikan bahwa sertifikasi profesi mampu menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan kualitas guru. Namun demikian, penelitian juga menemukan bahwa aspek interaksi sosial masih menjadi kelemahan yang harus ditingkatkan, mengingat kompetensi komunikasi guru dengan siswa, rekan kerja, maupun orang tua belum optimal. Dengan demikian, pembinaan guru perlu dilakukan secara komprehensif agar profesionalisme mereka benar-benar mencakup seluruh aspek kompetensi.

Canva

Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan karena kemudahannya diakses serta fitur-fiturnya yang mendukung kebutuhan pembelajaran. Yuheti et al. (2024) menunjukkan bahwa melalui program In House Training (IHT), guru di RA Al Mumtaza Karawang mampu meningkatkan keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang kreatif dan inovatif. Pelatihan ini dilakukan dalam beberapa siklus, dan hasilnya menunjukkan peningkatan keterampilan guru dari pra-siklus yang masih rendah hingga mencapai 93,33% pada siklus II. Hasil tersebut menegaskan bahwa Canva dapat diintegrasikan secara efektif ke dalam pengembangan kompetensi guru apabila disertai dengan strategi pelatihan yang sistematis dan berkelanjutan. Temuan ini memberikan bukti empiris bahwa keberhasilan penggunaan Canva tidak hanya terletak pada aplikasi itu sendiri, melainkan juga pada model pendampingan yang tepat.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Effendi et al. (2024) memberikan gambaran lebih lanjut mengenai bagaimana Canva dapat digunakan dalam bentuk web prototype untuk mendukung pembelajaran interaktif di sekolah dasar. Pelatihan berbasis learning by doing yang diberikan kepada guru SDN Janti 1 berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain aplikasi sederhana menggunakan Canva. Sebanyak 93% guru peserta pelatihan mampu membuat media interaktif yang melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya menjadi alat bantu desain grafis, tetapi juga sarana yang memperkuat keterlibatan siswa melalui media digital yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, Canva berfungsi sebagai jembatan antara inovasi teknologi dan peningkatan efektivitas pembelajaran di kelas.

Dalam konteks peningkatan kreativitas, Apriani et al. (2024) menekankan bahwa pelatihan Canva pada guru SD Muhammadiyah Beji berhasil mendorong guru untuk lebih termotivasi dalam membuat media pembelajaran. Evaluasi yang dilakukan melalui pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam keterampilan guru, di mana 85,7% guru masuk kategori baik setelah pelatihan. Selain peningkatan keterampilan teknis, Canva juga terbukti dapat membangun motivasi guru untuk terus mengembangkan diri dalam memanfaatkan teknologi. Dengan demikian, penelitian ini menyoroti bahwa keberhasilan pelatihan Canva tidak hanya terukur melalui peningkatan

kompetensi teknis, tetapi juga melalui aspek psikologis berupa motivasi dan rasa percaya diri guru dalam mengajar.

Penelitian lain oleh Saputri et al. (2024) memperlihatkan bahwa implementasi Canva dalam pembelajaran di SDN Kamal Muara 01 efektif dalam meningkatkan keterampilan guru dalam menciptakan media ajar yang lebih menarik secara visual. Guru-guru yang sebelumnya kurang percaya diri dalam membuat media digital, setelah mengikuti pelatihan Canva menjadi lebih mampu memanfaatkan fitur-fitur aplikasi untuk merancang bahan ajar yang interaktif. Hasil survei yang dilakukan menunjukkan bahwa sebagian besar guru memiliki persepsi positif terhadap Canva sebagai aplikasi yang mendukung kreativitas sekaligus efisiensi dalam mengajar. Temuan ini mengindikasikan bahwa keberhasilan integrasi Canva juga bergantung pada persepsi positif guru terhadap manfaat aplikasi tersebut. Semakin besar keyakinan guru bahwa Canva bermanfaat, semakin tinggi pula motivasi mereka untuk menggunakannya secara konsisten dalam pembelajaran.

Lebih lanjut, Disman et al. (2024) memberikan kontribusi penting dengan meneliti pengaruh Canva secara kuantitatif terhadap kreativitas guru. Penelitian yang melibatkan 11 guru SD Inpres Buluballea menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva berpengaruh sebesar 88,1% terhadap peningkatan kreativitas guru. Angka ini memberikan bukti kuat mengenai efektivitas Canva sebagai instrumen pelatihan berbasis teknologi yang mampu mendorong lahirnya inovasi dalam desain media pembelajaran. Selain itu, mayoritas guru menilai pelatihan ini sangat baik, dan hasilnya menunjukkan bahwa kreativitas mereka meningkat ke level yang lebih tinggi pasca pelatihan. Penelitian ini mempertegas temuan-temuan sebelumnya bahwa Canva bukan hanya sekadar alat bantu visual, melainkan juga sebuah media yang mampu memberikan pengaruh nyata terhadap perkembangan profesional guru, khususnya dalam dimensi kreativitas dan inovasi.

Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Kerja Guru

Pelatihan Canva secara konsisten terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kreativitas guru dalam berbagai jenjang pendidikan, baik PAUD, SD, maupun SMP. Arifin et al. (2023) dan Febriana et al. (2023) menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif sehingga lebih sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Dalam konteks pelatihan berbasis siklus, Yuheti et al. (2024) menegaskan bahwa kreativitas guru meningkat secara signifikan, dengan skor keterampilan mencapai lebih dari 90% pada siklus kedua. Peningkatan yang terukur ini menegaskan bahwa pelatihan Canva tidak hanya membekali guru dengan keterampilan teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga mendorong keberanian mereka untuk bereksperimen dengan media ajar yang sebelumnya jarang digunakan. Efektivitas pelatihan ini menunjukkan bahwa intervensi teknologi berbasis praktik dapat menjadi solusi atas keterbatasan kreativitas guru yang selama ini banyak dilaporkan.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan Canva juga berdampak pada aspek psikologis guru, seperti motivasi, rasa percaya diri, dan kesiapan untuk berinovasi. Effendi et al. (2024) menemukan bahwa 93% guru peserta pelatihan berhasil membuat media pembelajaran interaktif, dan sebagian besar melaporkan peningkatan motivasi untuk menggunakan teknologi secara berkelanjutan. Hasil yang serupa ditemukan oleh Apriani et al. (2024), yang melaporkan bahwa setelah pelatihan Canva, 85,7% guru menunjukkan peningkatan keterampilan dan kreativitas dalam kategori baik. Peningkatan motivasi ini penting karena kreativitas tidak hanya muncul dari penguasaan teknis, tetapi juga dari keberanian guru untuk mencoba hal-hal baru. Dengan adanya pelatihan Canva, guru merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran, yang pada akhirnya menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menarik bagi siswa.

Lebih jauh lagi, Canva terbukti mampu menjadi jembatan antara kreativitas guru dan hasil belajar siswa. Handika et al. (2024) secara empiris menunjukkan adanya korelasi positif antara kreativitas guru yang menggunakan Canva dengan prestasi belajar siswa IPA. Hal ini memperlihatkan

bahwa kreativitas guru dalam menggunakan Canva tidak hanya meningkatkan kualitas media pembelajaran, tetapi juga berdampak langsung pada capaian akademik siswa. Saputri et al. (2024) menambahkan bahwa persepsi positif guru terhadap Canva turut memperkuat niat mereka untuk terus menggunakan aplikasi ini, yang secara tidak langsung menjaga keberlanjutan inovasi di ruang kelas. Sementara itu, Wulanchayani et al. (2023) melaporkan bahwa keterlibatan siswa juga meningkat ketika guru menggunakan media berbasis Canva, terutama dalam bentuk poster dan infografis kreatif. Dengan demikian, pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru bersifat multiplikatif: tidak hanya meningkatkan kapasitas guru, tetapi juga memperbaiki kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Dari sisi kuantitatif, penelitian Disman et al. (2024) memberikan bukti kuat bahwa pelatihan Canva berkontribusi sebesar 88,1% terhadap peningkatan kreativitas guru di SD Inpres Buluballea. Angka ini menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan, sekaligus menegaskan bahwa Canva dapat dijadikan instrumen strategis dalam program pengembangan profesional guru. Penelitian lain oleh Ansi et al. (2024) juga menekankan efektivitas pelatihan Canva melalui evaluasi berbasis Google Form, di mana guru melaporkan peningkatan keterampilan sekaligus pemahaman yang lebih baik tentang pemanfaatan media digital. Temuan-temuan ini memperkuat konsistensi bahwa Canva tidak hanya sekadar alat bantu visual, melainkan juga instrumen transformasi yang dapat memengaruhi aspek psikologis dan pedagogis guru secara signifikan. Dengan dukungan pelatihan yang tepat, Canva terbukti mampu menjadi faktor pendorong utama dalam peningkatan kreativitas guru.

Meskipun hasilnya cenderung positif, beberapa hambatan tetap diidentifikasi dalam penelitian-penelitian yang ada, seperti keterbatasan akses internet, kurangnya perangkat yang memadai, serta perbedaan literasi digital di kalangan guru (Adenia et al., 2024; Septima et al., 2024; Burhanuddin et al., 2025). Namun, temuan-temuan tersebut justru mempertegas bahwa ketika hambatan-hambatan ini diatasi melalui pelatihan yang inklusif dan pendampingan berkelanjutan, Canva dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap peningkatan kreativitas guru. Ramadhan et al. (2025) menambahkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan pengalaman baru bagi guru dalam mendesain media pembelajaran yang lebih dinamis dan menyenangkan. Dengan demikian, dari analisis 20 artikel yang telah direview, dapat disimpulkan bahwa pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru bersifat konsisten, signifikan, dan memiliki implikasi jangka panjang bagi transformasi pendidikan di era digital.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil Systematic Literature Review terhadap 23 artikel, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva berpengaruh signifikan dalam meningkatkan kreativitas guru pada berbagai jenjang pendidikan. Canva terbukti tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam merancang media ajar digital yang inovatif dan interaktif, tetapi juga mendorong motivasi, rasa percaya diri, serta keberanian guru untuk berinovasi. Peningkatan kreativitas guru melalui Canva berdampak langsung terhadap kualitas pembelajaran, keterlibatan siswa, dan hasil belajar yang lebih baik. Walaupun terdapat hambatan seperti keterbatasan infrastruktur teknologi dan literasi digital, pelatihan Canva tetap memiliki potensi besar sebagai strategi pengembangan profesional guru dalam mewujudkan pembelajaran yang relevan dengan tuntutan abad ke-21.

REFERENCES

Abdurrahim, J., Jumiati, J., Mahmudin, M., & Maulana, M. A. (2025). Pelatihan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 11. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 3(1),

45–54.

- Adenia, D. P., Sari, L. I., & Hidayat, R. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk mendukung kreativitas guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 123–132.
- Ansi, R. Y., Manurung, T. I., & Sitorus, T. N. S. F. (2024). Pelatihan pembuatan media Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di UPTD SDN 016532 Punggulan. *Jurnal Abdimas Kreatif*, 2(1), 15–22.
- Apriani, A., Wijayanti, D., & Suhartini, T. (2024). Mengembangkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(3), 233–240.
- Arifin, S., Putri, D. A., & Nugraha, B. (2023). Pelatihan Canva untuk meningkatkan kreativitas guru PAUD. *Jurnal Abdimas Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 101–110.
- Badolo, M., Malik, M. A., Nasiati, R., & Utami, R. (2024). Pelatihan desain grafis melalui aplikasi Canva sebagai upaya peningkatan kreativitas guru dalam mendukung Merdeka Belajar. *Jurnal Abdimas Guru Inovatif*, 3(2), 77–85.
- Burhanuddin, B., Khaer, J., & Wirdani, E. (2025). Pelatihan Canva untuk meningkatkan kreativitas pembuatan media pembelajaran guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Pengabdian Nusantara*, 4(1), 45–53.
- Dinata, F. R., Qomarudin, M., Assagaf, L., & Maharani, D. S. (2025). Pemanfaatan artificial intelligence (AI) dalam meningkatkan kreativitas guru RA Raudhotu Tolibin Pisang Indah pada perencanaan pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–8.
- Disman, A. A., & Sanatang, S. (2024). Analisis pengaruh pelatihan penggunaan platform Canva terhadap kreativitas guru dalam pembuatan media pembelajaran di SD Inpres Buluballea. *Jurnal Pengabdian Guru Kreatif*, 2(1), 25–33.
- Effendi, M. I., Sari, Y. P., & Lestari, D. (2024). Meningkatkan kreativitas guru melalui pelatihan pembuatan aplikasi sederhana berbasis Canva web prototype. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 3(2), 88–96.
- Febriana, S., Handayani, N., & Ramadhani, R. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru SD*, 12(1), 55–63.
- Fitriani, D., Jannah, N., & Rahmawati, A. (2025). Peran guru PAI dalam meningkatkan kemampuan membaca Al-Qur'an siswa di SD Negeri 03 Pendawan. *Jurnal Pendidikan Islam Terpadu*, 5(1), 78–87.
- Handika, M., Rahman, A., & Yusuf, F. (2024). Hubungan kreativitas guru dalam menggunakan Canva dengan hasil belajar IPA siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 67–76.
- Hariyasasti, N. F., & Purwanto, A. (2025). Pengaruh motivasi kerja dan kepemimpinan kepala sekolah terhadap kinerja guru sekolah dasar di era pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 122–132.
- Koswara, D., & Rasto, R. (2025). Kompetensi guru dan pengaruhnya terhadap kinerja guru SMK yang sudah dan belum sertifikasi profesi. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(2), 211–220.
- Mualim, M. (2025). Analisis kesulitan guru dalam menerapkan pembelajaran berdiferensiasi di kelas inklusif. *Jurnal Pendidikan Inklusif Indonesia*, 2(1), 33–42.
- Rahmatia, A., Qiso, A. A., & Wahyudi, M. (2025). Kreativitas guru PAI dalam mengembangkan media pembelajaran pendidikan agama Islam di SDN 7 Pemulutan Barat. *An Najah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(4), 23–35.
- Rahayu, S. (2023). Kreativitas guru PPKn dalam penggunaan media pembelajaran inovatif di SMP Negeri 25 Samarinda. *Jurnal Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 11(2), 98–113.
- Ramadhan, S., Hidayatullah, A. A., & Nurjanah, I. (2025). Peningkatan kreativitas guru melalui

- pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran di SD Muhammadiyah 1 Candi. *Jurnal Abdi Kreatif*, 4(1), 55–63.
- Saputri, R. E., Pratama, R., & Kurniawati, A. (2024). Implementasi aplikasi Canva sebagai bahan ajar untuk meningkatkan keterampilan kreativitas guru SD. *Jurnal Ilmiah Guru Inovatif*, 3(2), 110–119.
- Septiani, D. S., Dewi, R., & Pratiwi, S. (2025). Peran guru di era Society 5.0: Tinjauan literatur. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Teknologi*, 5(1), 45–54.
- Septima, R., Zulfa, I., & Kamal, M. (2024). Pelatihan aplikasi Canva untuk mendukung kreativitas guru dalam sistem pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pendidikan*, 2(2), 77–85.
- Setiati, A. D. (2025). Pengaruh kreativitas guru terhadap motivasi belajar siswa di SDN Maospati 01 Magetan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(3), 666–675.
- Sutarini, S., Sutikno, S., & Kartolo, R. (2024). Sosialisasi Canva: Optimalisasi kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Kreatif*, 3(1), 21–30.
- Wibowo, H., Susanto, R., & Putra, A. (2023). Pelatihan desain grafis berbasis Canva dalam mendukung Platform Merdeka Mengajar. *Jurnal Pengabdian Guru dan Sekolah*, 2(2), 66–74.
- Wulanchayani, E., Royani, A., & Anggraeni, A. (2023). Pelatihan Canva untuk melatih kemampuan komunikasi dan kreativitas bagi peserta didik dan guru SMP. *Jurnal Abdi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Yuheti, I., Sulastri, S., & Nurhasanah, N. (2024). Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran melalui in house training aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan dan Pelatihan Guru*, 5(1), 50–58.