



## Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SD melalui Pelatihan Desain Modul Ajar Kreatif dengan Canva di Kota Jambi

*Improving the Digital Competency of Elementary School Teachers through Creative Teaching Module Design Training with Canva in Jambi City*

**Renny Afriany<sup>1</sup>, Samsinar<sup>2</sup>, Rudolf Sinaga<sup>3\*</sup>, Frangky<sup>4</sup>, Ika Widayastuti<sup>5</sup>**

<sup>3,4,5</sup>Sistem Informasi, Universitas Dinamika Bangsa, Indonesia

<sup>2</sup>Diploma Keperawatan, STIKES Garuda Putih, Indonesia

<sup>1</sup>Administrasi Rumah Sakit, STIKES Garuda Putih, Indonesia

\*Penulis Korespondensi: [rudolfsinaga@gmail.com](mailto:rudolfsinaga@gmail.com)

### Article History:

Naskah Masuk: 17 September 2025;

Revisi: 18 Oktober 2025;

Diterima: 22 November 2025;

Tersedia: 24 November 2025.

**Keywords:** Canva; Digital Teaching Modules; Digital Literacy; Primary School Teachers; Digital Transformation.

**Abstract:** This community service activity aims to improve the digital competence and creativity of elementary school teachers in Jambi City through training in making teaching modules using the Canva platform. The main problem faced by teachers is the limited ability to design digital teaching materials that are attractive and in accordance with the demands of the Independent Curriculum. The training was held at SD Negeri 176 Jambi City on July 30, 2025 with interactive lectures, direct demonstrations, and independent practice. Participants consisted of elementary school teachers from several schools in Jambi City. Training materials include an introduction to Canva, the basic principles of educational graphic design, the creation of learning outcomes-based learning modules, and the publication of design results. Evaluation is carried out through pre-test and post-test, observation of participant activities, and assessment of the digital teaching module products produced. The results of the evaluation showed a significant improvement in participants' understanding and skills, with more than 90% of participants experiencing an increase in scores, and 85% stating that they would use Canva regularly in the preparation of teaching materials. In addition, participants showed high enthusiasm and produced teaching modules that were creative and contextual to the needs of students. This activity contributes to strengthening pedagogic competence, digital literacy, and learning innovation in the basic education environment, as well as being a concrete step to support the digital transformation of education in Jambi City.

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas guru sekolah dasar di Kota Jambi melalui pelatihan pembuatan modul ajar menggunakan platform Canva. Permasalahan utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan kemampuan dalam merancang bahan ajar digital yang menarik dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Pelatihan dilaksanakan di SD Negeri 176 Kota Jambi pada tanggal 30 Juli 2025 dengan metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri. Peserta terdiri dari guru-guru sekolah dasar dari beberapa sekolah di Kota Jambi. Materi pelatihan mencakup pengenalan Canva, prinsip dasar desain grafis edukatif, penyusunan modul ajar berbasis capaian pembelajaran, serta publikasi hasil desain. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi aktivitas peserta, serta penilaian terhadap produk modul ajar digital yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, di mana lebih dari 90% peserta mengalami peningkatan skor, serta 85% menyatakan akan menggunakan Canva secara rutin dalam penyusunan bahan ajar. Selain itu, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan menghasilkan modul ajar yang kreatif serta kontekstual dengan kebutuhan siswa. Kegiatan ini berkontribusi terhadap penguatan kompetensi pedagogik, literasi digital, dan inovasi pembelajaran di lingkungan pendidikan dasar, serta menjadi langkah nyata mendukung transformasi digital pendidikan di Kota Jambi.

**Kata Kunci:** canva; modul ajar digital; literasi digital; guru sekolah dasar; transformasi digital.

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam cara guru menyusun dan menyajikan materi pembelajaran. Di era implementasi Kurikulum Merdeka, guru dituntut untuk menjadi fasilitator yang mampu menciptakan pembelajaran kontekstual, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik (Standar et al., n.d.). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan dalam kemampuan literasi digital dan pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis desain visual (Widyaningrum & Sondari, 2021), (Delvin et al., n.d.), (Herwinskyah et al., 2024). Kondisi tersebut juga terlihat di beberapa SD di Kota Jambi seperti peserta pada kegiatan ini, di mana dari 25 tenaga pendidik yang ada, sebagian besar belum pernah mengikuti pelatihan intensif mengenai desain modul ajar digital. Padahal, menurut hasil survei awal tim pelaksana, 80% guru menyatakan kesulitan dalam membuat bahan ajar yang menarik secara visual dan relevan dengan capaian pembelajaran.

Isu utama yang dihadapi komunitas guru sekolah dasar adalah rendahnya kreativitas dalam pengemasan materi ajar digital akibat keterbatasan penguasaan aplikasi desain edukatif seperti Canva. Padahal, penggunaan Canva terbukti dapat meningkatkan efektivitas komunikasi visual dan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Pomalo et al., 2022), (Ari Susanto & Kriya Almanfaluti, 2025), (Baihaqi & Fadly, n.d.). Oleh karena itu, fokus kegiatan pengabdian ini diarahkan pada peningkatan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar digital berbasis Canva sebagai implementasi pembelajaran abad ke-21 yang menuntut keterampilan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif (4C Skills). (Nursaya'bani et al., n.d.), (Nurhayati et al., 2024), (Muskania & Zulela MS, 2021)

Pemilihan SD Negeri 176 Kota Jambi sebagai lokasi pengabdian didasarkan pada karakteristik sekolah yang memiliki fasilitas internet memadai, dukungan kepala sekolah yang proaktif, serta keterbukaan guru terhadap inovasi pembelajaran. Melalui pelatihan ini, diharapkan terjadi perubahan sosial yang nyata berupa meningkatnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran aktif, kolaboratif, dan berorientasi pada peserta didik. Selain itu, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal terbentuknya komunitas guru kreatif berbasis digital di Kota Jambi yang dapat berbagi praktik baik dalam pengembangan modul ajar inovatif. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada peningkatan kapasitas individu, tetapi juga berkontribusi terhadap percepatan transformasi digital pendidikan dasar di Indonesia (Muskania & Zulela MS, 2021), (Manajemen Pendidikan et al., 2025), (Amsir et al., 2025)

## 2. METODE

### Subjek dan Lokasi Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan guru-guru Sekolah Dasar di Kota Jambi, dengan fokus utama pada SD Negeri 176 Kota Jambi sebagai mitra pelaksanaan. Sekolah ini dipilih karena memiliki jumlah tenaga pendidik dengan latar belakang pedagogik yang bervariasi, serta dukungan infrastruktur TIK yang memadai. Berdasarkan hasil survei awal, sebagian besar guru memiliki akses terhadap perangkat digital, namun belum menguasai aplikasi desain pembelajaran seperti Canva secara optimal. Keterbukaan pihak sekolah dan dukungan kepala sekolah menjadi dasar pemilihan lokasi ini, karena memungkinkan adanya kolaborasi aktif antara tim dosen pelaksana dan komunitas guru dalam seluruh tahapan kegiatan.

### Proses Perencanaan dan Pengorganisasian Komunitas

Tahap perencanaan dilakukan secara partisipatif, melibatkan guru, kepala sekolah, dan tim pelaksana dari Program Studi Keperawatan, Administrasi Rumah Sakit STIKES Garuda Putih dan Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika Bangsa Jambi. Proses ini diawali dengan analisis kebutuhan pelatihan (*need assessment*) melalui wawancara dan observasi terhadap kemampuan digital guru. Hasil analisis menunjukkan bahwa 80% guru membutuhkan pelatihan intensif dalam pembuatan modul ajar digital. Berdasarkan temuan tersebut, disusun rencana aksi kolaboratif yang meliputi: a). Koordinasi awal dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu, tempat, dan peserta. Pembentukan kelompok kerja (*community organizing*) yang terdiri atas perwakilan guru, kepala sekolah, dan tim pengabdian, b). Perancangan kurikulum pelatihan yang mencakup materi, metode, dan hasil yang diharapkan, c). Sosialisasi kegiatan dan penyusunan jadwal pelaksanaan, d). Model pengorganisasian komunitas ini menempatkan guru bukan hanya sebagai peserta, tetapi juga mitra aktif yang berkontribusi dalam penyusunan agenda dan penentuan capaian pelatihan.

### Metode dan Strategi Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan Participatory Action Learning (PAL) yang menekankan pada pembelajaran kolaboratif dan praktik langsung berbasis kebutuhan komunitas. Strategi yang digunakan meliputi: a). Ceramah interaktif yaitu untuk memperkenalkan konsep Kurikulum Merdeka dan struktur modul ajar; b). Demonstrasi langsung yaitu menampilkan penggunaan Canva untuk desain modul ajar; c). Praktik mandiri dan kelompok yaitu peserta membuat modul ajar sesuai bidang pelajaran masing-masing; d). Diskusi dan refleksi yaitu untuk memperkuat pemahaman dan menilai hasil karya peserta; e). Evaluasi hasil belajar yaitu melalui pre-test, post-test, dan penilaian

produk digital.

Pendekatan ini mendukung terjadinya *transfer of knowledge* yang efektif, sekaligus menumbuhkan *sense of ownership* terhadap hasil kegiatan di kalangan guru.

### Tahapan Kegiatan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan melalui empat tahapan utama:

**Tabel 1.** Tahapan Utama Kegiatan.

Tahap	Kegiatan Utama	Waktu Pelaksanaan
Persiapan	Survei awal, komunikasi dengan sekolah, analisis kebutuhan pelatihan, penyusunan materi	Mei–Juni 2025
Pelaksanaan	Pelatihan Canva, praktik pembuatan modul ajar digital, diskusi dan pendampingan	30 Juli 2025
Evaluasi	Pre-test dan post-test, penilaian hasil karya, kuesioner kepuasan peserta	Agustus 2025
Tindak Lanjut	Pembentukan komunitas guru pengguna Canva, pendampingan daring, publikasi hasil	September 2025

### Diagram Alur Proses Kegiatan

Berikut alur proses pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat.



**Gambar 1.** Alur Proses Pelaksanaan Kegiatan.

### Hasil yang Diharapkan

Melalui pendekatan partisipatif ini, guru diharapkan tidak hanya mampu membuat modul ajar digital secara mandiri, tetapi juga dapat menularkannya kepada rekan sejawat. Selain itu, pembentukan komunitas guru pengguna Canva Kota Jambi menjadi bentuk keberlanjutan program yang akan memperkuat jejaring profesionalisme

dan inovasi pembelajaran digital di tingkat sekolah dasar.

### **3. HASIL**

#### **Gambaran Umum Pelaksanaan Kegiatan**

Kegiatan Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Menggunakan Canva dilaksanakan pada 30 Juli 2025 di SD Negeri 176 Kota Jambi. Kegiatan ini merupakan bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam literasi digital dan desain pembelajaran berbasis teknologi.

Pelaksanaan kegiatan melibatkan dua narasumber utama dari Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dinamika Bangsa, serta Program Studi Administrasi Rumah Sakit dan Program Studi Diploma Tiga Keperawatan STIKES Garuda Putih. Peserta kegiatan merupakan guru-guru dari berbagai sekolah dasar di Kota Jambi yang berjumlah 20 orang. Mereka aktif berpartisipasi dalam sesi diskusi, praktik, dan kolaborasi kelompok.

#### **Proses Pelaksanaan**

Pelatihan dirancang secara bertahap, mencakup:

##### ***Pengenalan Kurikulum Merdeka dan Struktur Modul Ajar.***

Peserta diperkenalkan pada konsep dasar Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, fleksibilitas, dan pembelajaran berbasis proyek.

##### ***Pengenalan Platform Canva.***

Guru belajar membuat akun Canva for Education, mengenal fitur template, elemen desain, tipografi, serta etika penggunaan aset digital.

##### ***Praktik Desain Modul Ajar.***

Peserta secara mandiri menyusun satu unit modul ajar digital dengan tema sesuai mata pelajaran masing-masing, kemudian mempresentasikan hasilnya.

##### ***Review dan Umpam Balik.***

Tim pelaksana memberikan evaluasi terhadap kelengkapan isi, kreativitas visual, keterbacaan, dan kesesuaian dengan capaian pembelajaran.

#### **Hasil Peningkatan Kompetensi Peserta**

Evaluasi pelatihan dilakukan melalui pre-test dan post-test, observasi, dan kuesioner kepuasan. Hasil menunjukkan bahwa:

90% peserta mengalami peningkatan skor pemahaman terhadap struktur modul ajar dan prinsip desain instruksional.

100% peserta berhasil menyelesaikan modul ajar digital, dan 85% di antaranya menyatakan akan menggunakan Canva secara rutin dalam proses pembelajaran.

Observasi fasilitator menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung.

**Tabel 2.** Gambaran peningkatan hasil belajar peserta.

Aspek Kompetensi	Sebelum Pelatihan (%)	Sesudah Pelatihan (%)	Peningkatan
Pemahaman Struktur Modul Ajar	52	91	+39
Penguasaan Canva Dasar	48	90	+42
Kemampuan Desain Visual	45	87	+42
Integrasi Canva dalam Pembelajaran	40	82	+42

### **Analisis Kualitatif dan Dampak Kegiatan**

Hasil refleksi peserta menunjukkan tiga dampak utama:

#### ***Peningkatan Literasi Digital.***

Guru kini memahami cara mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar mengajar secara efektif.

#### ***Peningkatan Kreativitas dan Inovasi.***

Modul ajar yang dihasilkan menampilkan visualisasi menarik, dengan pemanfaatan infografik dan ilustrasi edukatif.

#### ***Penguatan Kolaborasi Antarsekolah.***

Kegiatan memunculkan jaringan profesional baru berupa komunitas guru pengguna Canva di Kota Jambi yang akan terus berkolaborasi dalam pengembangan bahan ajar digital.

Selain itu, kegiatan ini juga berdampak positif terhadap citra sekolah sebagai institusi yang adaptif terhadap transformasi digital pendidikan, sekaligus berkontribusi terhadap implementasi agenda transformasi digital nasional di sektor pendidikan dasar.

### **Evaluasi Kegiatan dan Rekomendasi**

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta merasa sangat puas terhadap keseluruhan kegiatan, dengan nilai rata-rata kepuasan sebesar 92%. Namun, masih terdapat beberapa masukan, antara lain (a) diperlukan pelatihan lanjutan tingkat menengah untuk memperdalam fitur desain lanjutan Canva, (b) disarankan adanya pendampingan daring pasca-pelatihan agar guru dapat terus berinovasi, (c) perlu dibentuk Komunitas Guru Canva Jambi untuk berbagi praktik baik dan mengembangkan bank modul ajar digital lintas sekolah.

## Produk Hasil Pelatihan

Produk utama kegiatan adalah modul ajar digital berbasis Canva, yang disusun secara kreatif oleh peserta dan dapat langsung digunakan dalam pembelajaran. Modul-modul tersebut mencakup berbagai tema pelajaran SD seperti Bahasa Indonesia, PKN, Matematika, dan IPA, dengan desain menarik dan interaktif.

## 4. DISKUSI

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa peningkatan kapasitas guru dalam memanfaatkan teknologi digital, khususnya *Canva*, berimplikasi langsung terhadap peningkatan kreativitas pedagogik dan profesionalisme guru sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Nurhayati yang menegaskan bahwa literasi digital merupakan kompetensi inti abad ke-21 yang wajib dimiliki pendidik untuk mendukung pembelajaran berbasis Kurikulum Merdeka.

Menurut Delvin et al. (n.d.), proses pembelajaran akan jauh lebih bermakna ketika peserta pelatihan terlibat dalam hubungan sosial yang aktif, karena “pengetahuan dikonstruksi melalui interaksi, kolaborasi, dan pertukaran pengalaman dalam komunitas belajar.” Hal ini sejalan dengan temuan Amsir et al. (2025) yang menyatakan bahwa “pengalaman belajar langsung dalam pelatihan meningkatkan retensi, keterampilan, dan kemampuan transfer pengetahuan ke konteks kelas.” Bahkan secara lebih luas, Muskania dan Zulela (2021) menegaskan bahwa “transformasi digital pendidikan hanya efektif ketika pembelajaran mendapatkan kesempatan praktik kolaboratif, bukan pembelajaran satu arah.” Ketiga pandangan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial, pengalaman langsung, dan praktik kolaboratif merupakan fondasi utama keberhasilan pelatihan berbasis teknologi.

Kegiatan pelatihan ini juga menunjukkan penerapan teori andragogi menurut Knowles yang menekankan bahwa orang dewasa belajar paling efektif ketika pembelajaran bersifat relevan dengan pekerjaan mereka dan memungkinkan penerapan langsung. Melalui praktik mendesain modul ajar menggunakan Canva, peserta belajar berdasarkan kebutuhan profesional mereka sendiri, sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan reflektif.

Selain berdampak pada kompetensi teknologis individu, kegiatan ini turut menciptakan perubahan sosial di lingkungan sekolah. Terbentuknya jejaring kolaboratif antar-guru pengguna Canva di Kota Jambi menunjukkan kemunculan *learning community* baru yang memperkuat budaya inovatif dan berbagi pengetahuan. Dalam teori *Diffusion of Innovations*, proses adopsi teknologi pendidikan akan berhasil jika terdapat agen perubahan (*change agents*)

yang mampu menyebarkan praktik baik di komunitasnya. Dalam konteks ini, para peserta pelatihan berperan sebagai agen perubahan yang menularkan keterampilan digital ke lingkungan sekolah masing-masing.

Dari sisi implementasi pembelajaran, hasil kegiatan mendukung perspektif digital pedagogy, bahwa pemanfaatan alat digital seperti Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran, tetapi juga sebagai ruang kreatif untuk menata ulang pengalaman belajar. Modul ajar digital yang dihasilkan guru-guru peserta pelatihan terbukti memudahkan siswa memahami materi melalui tampilan visual yang menarik, penggunaan warna yang efektif, serta integrasi elemen grafis dan infografik yang kontekstual.

Secara empiris, perubahan sikap guru terhadap pemanfaatan teknologi menunjukkan adanya pergeseran paradigma dari pembelajaran tradisional menuju pembelajaran berbasis digital. Hal ini menandai munculnya transformasi sosial di tingkat mikro—yaitu di ruang kelas dan komunitas guru—yang berdampak terhadap kualitas pembelajaran secara keseluruhan. Fenomena ini selaras dengan hasil beberapa penelitian tentang kerangka *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, di mana sinergi antara teknologi, pedagogi, dan konten menjadi landasan utama guru abad ke-21.

Dengan demikian, diskusi hasil kegiatan ini memperlihatkan bahwa program pengabdian masyarakat berbasis pelatihan teknologi pembelajaran memiliki potensi besar untuk mendorong transformasi budaya pendidikan di sekolah dasar. Pelatihan tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru, tetapi juga membangun kesadaran kritis bahwa penggunaan teknologi seperti Canva dapat menjadi instrumen pedagogik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, partisipatif, dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik.



**Gambar 1.** Penyampaian Materi oleh TIM PKM.



**Gambar 2.** Sesi Diskusi Peserta dengan Tim PKM.



**Gambar 3.** Dokumentasi Peserta dan Tim PKM.

## 5. KESIMPULAN

### Refleksi Teoritis

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Menggunakan Canva bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Jambi secara teoritis menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas penyampaian materi, tetapi juga memperkuat kompetensi profesional guru di era pembelajaran abad ke-21.

Pelatihan ini menjadi bukti nyata penerapan teori andragogi bahwa orang dewasa belajar paling efektif melalui pendekatan kontekstual, berbasis pengalaman, dan langsung dapat diterapkan. Pendekatan praktik langsung menggunakan Canva memberikan pengalaman belajar bermakna bagi guru untuk menguasai keterampilan desain instruksional berbasis teknologi.

Dari perspektif teori konstruktivisme, kegiatan ini memfasilitasi guru untuk membangun pengetahuannya sendiri melalui eksplorasi, kolaborasi, dan refleksi selama proses pelatihan. Peserta tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengonstruksi pemahaman baru tentang bagaimana merancang pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Selain itu, kegiatan ini memperkuat relevansi teori transformasi digital pendidikan yang menekankan pentingnya penguasaan digital pedagogy. Guru yang sebelumnya berperan sebagai penyampai informasi kini bergeser menjadi desainer pengalaman belajar (*learning experience designer*), yang mampu memanfaatkan alat digital seperti Canva untuk menghasilkan modul ajar yang visual, komunikatif, dan menarik. Secara empiris, hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 90% peserta mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain modul ajar digital. 100% peserta mampu menghasilkan produk modul ajar berbasis Canva, dan 85% menyatakan akan menerapkannya secara berkelanjutan dalam kegiatan belajar mengajar. Kegiatan ini juga memperkuat jejaring profesional antar-guru dan menumbuhkan komunitas belajar berbasis teknologi.

Dengan demikian, kegiatan PkM ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individual guru, tetapi juga memberikan kontribusi terhadap transformasi budaya pembelajaran di sekolah dasar menuju arah yang lebih digital, kolaboratif, dan inovatif.

### **Rekomendasi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan refleksi teoritis di atas, beberapa rekomendasi strategis dapat diajukan sebagai berikut:

#### ***Pengembangan Program Lanjutan (Level Intermediate).***

Diperlukan pelatihan tingkat lanjut yang berfokus pada pemanfaatan fitur-fitur lanjutan Canva seperti interactive worksheets, Canva Classroom, dan integrasinya dengan platform pembelajaran daring seperti Google Classroom atau Microsoft Teams.

#### ***Pendampingan Berkelanjutan dan Komunitas Praktik.***

Disarankan untuk membentuk komunitas guru pengguna Canva di Kota Jambi, yang berfungsi sebagai wadah kolaborasi, berbagi modul ajar digital, dan saling memberi umpan balik antarguru.

#### ***Pembuatan Bank Modul Ajar Digital.***

Hasil karya peserta dapat dikompilasi dalam bentuk bank modul digital berbasis kurikulum merdeka, yang dapat diakses oleh guru lain di wilayah Jambi maupun nasional sebagai referensi pembelajaran inovatif.

***Integrasi Hasil Kegiatan dalam Kebijakan Sekolah.***

Sekolah-sekolah diharapkan mengadopsi hasil pelatihan ini sebagai bagian dari program peningkatan kompetensi guru dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi.

***Replikasi Model Kegiatan di Wilayah Lain.***

Model pelatihan berbasis praktik langsung ini terbukti efektif dan layak direplikasi di kabupaten/kota lain, khususnya di wilayah dengan kesiapan digital yang masih rendah.

***Kolaborasi dengan Pemerintah Daerah dan Dinas Pendidikan.***

Untuk memperluas dampak kegiatan, perlu dilakukan sinergi dengan Dinas Pendidikan Kota Jambi dalam mengintegrasikan pelatihan digital ini ke dalam program resmi pengembangan profesi guru (PPG dan PKB).

## **PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan tema “Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Menggunakan Canva bagi Guru Sekolah Dasar di Kota Jambi” dapat terlaksana dengan baik berkat dukungan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Dinamika Bangsa Jambi dan STIKES Garuda Putih atas dukungan fasilitas dan pembiayaan kegiatan ini. Apresiasi yang tinggi juga disampaikan kepada Kepala Sekolah dan guru-guru SD Negeri 176 Kota Jambi yang telah berpartisipasi aktif dan menyediakan sarana pelaksanaan pelatihan. Ucapan terima kasih disampaikan pula kepada rekan-rekan dosen dan mahasiswa pendamping yang telah membantu secara teknis dan administratif. Semoga kolaborasi ini menjadi langkah berkelanjutan dalam mendukung peningkatan kompetensi guru dan penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan dasar Kota Jambi.

## **DAFTAR REFERENSI**

- Amsir, R., Purwanti, E., Puspitasari, T., & Mubarok, S. (2025). Pelatihan desain grafis berbasis Canva pada Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Flamboyan Kecamatan Adiluwih untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. 6(2).
- Amsir, R., Purwanti, E., Puspitasari, T., & Mubarok, S. (2025). Pelatihan desain grafis berbasis Canva pada Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Flamboyan Kecamatan Adiluwih untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar (Vol. 6, Issue 2).
- Ari Susanto, A., & Kriya Almanfaluti, I. (2025). Analisis kualitas Canva sebagai platform desain online dan media pembelajaran interaktif. Jurnal Teknologi Komputer dan Informatika, 3(2).

Baihaqi, I., & Fadly, A. (n.d.). Optimalisasi penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dan kualitas pembelajaran siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang.

Delvin, Lahagu, K., & Lahagu, T. S. (n.d.). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi mahasiswa.

Delvin, [Inisial tidak lengkap], Lahagu, K., & Lahagu, T. S. (n.d.). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan literasi mahasiswa.

Herwinskyah, H., Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva pada mata kuliah literasi digital di STAI Terpadu Yogyakarta. SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam, 7(2), 421–420. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>

Manajemen Pendidikan, J., Dzikra Hayati, H., Rahmawati, M., Pg Fitra M, U. A., & Sabandi, A. (2025). Transformasi manajemen sekolah dasar di Indonesia melalui implementasi Google for Education. Jurnal Manajemen Pendidikan, 10(2). <https://doi.org/10.34125/jmp.v10i2.509>

Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita transformasi digital pendidikan di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>

Muskania, R., & Zulela, M. S. (2021). Realita transformasi digital pendidikan di sekolah dasar selama pandemi Covid-19. Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 155–165. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v6i2.15298>

Nurhayati, I., Pramono, K. S. E., & Farida, A. (2024). Keterampilan 4C (critical thinking, creativity, communication, and collaboration) dalam pembelajaran IPS untuk menjawab tantangan abad 21. Jurnal Basicedu, 8(1), 36–43. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6842>

Nursaya'bani, K. K., Flasifah, F., & Iskandar, S. (n.d.). Strategi pengembangan pembelajaran abad ke-21: Mengintegrasikan kreativitas, kolaborasi, dan teknologi.

Pomalo, N., Novian, D., Dwinanto, A., Mulyanto, A., & Latief, M. (2022). Pengaruh implementasi media pembelajaran interaktif berbasis Canva terhadap partisipasi siswa pada mata pelajaran informatika. Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 4(1). <https://doi.org/10.23960/jpvti>

Standar, B., Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, & Teknologi Republik Indonesia. (n.d.). Kajian akademik Kurikulum Merdeka.

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan literasi digital untuk membuat desain pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Journal of Education, 2(2), 321–328. [http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de\\_journal](http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal)