

**TRANSFORMASI DIGITAL PEMBELAJARAN: WORKSHOP PEMBUATAN  
E-LKPD BERBANTUAN CANVA UNTUK GURU DI SD NEGERI 200401  
PADANGSIDIMPUAN**

**DIGITAL TRANSFORMATION OF LEARNING: WORKSHOP ON MAKING E-LKPD  
WITH CANVA FOR TEACHERS IN PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL  
200401 PADANGSIDIMPUAN**

**Adek Nilasari Harahap<sup>1\*</sup>, Nurdalilah<sup>2</sup>, Nani Hidayati<sup>3</sup>, Tinur Rahmawati Harahap<sup>4</sup>  
Albert Efendi Pohan<sup>5</sup>**

<sup>12</sup>(Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara, Indonesia)

<sup>3</sup>(Teknik Informatika, STIKOM Tunas Bangsa, Indonesia)

<sup>4</sup>(Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Graha Nusantara, Indonesia)

<sup>5</sup>(Program Studi Magister Manajemen Pendidikan, Pascasarjana, Universitas Riau Kepulauan, Batam, Indonesia)

<sup>1</sup>[adek.harahap1988@gmail.com](mailto:adek.harahap1988@gmail.com) ; <sup>2</sup>[nurdalilah31@gmail.com](mailto:nurdalilah31@gmail.com) ; <sup>3</sup>[nanihidayati3@gmail.com](mailto:nanihidayati3@gmail.com)  
<sup>4</sup>[tinurrahmawatiharahap@gmail.com](mailto:tinurrahmawatiharahap@gmail.com) ; <sup>5</sup>[albert.efendipohan@gmail.com](mailto:albert.efendipohan@gmail.com)

**Abstrak.** Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan para guru dalam merancang bahan ajar digital, khususnya dalam pembuatan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 15 guru yang mengajar di SD Negeri 200401 Padangsidimpuan. Metode yang diterapkan mencakup ceramah, praktik, demonstrasi, dan diskusi. Pengumpulan data dilakukan melalui angket yang diberikan kepada peserta setelah workshop, dengan tujuan untuk mengevaluasi respons guru terhadap penggunaan aplikasi Canva, yang mencakup aspek materi, penyampaian materi, dan kegiatan praktik. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode persentase. Hasil analisis menunjukkan bahwa pemahaman dan kompetensi peserta terhadap materi mencapai 91,25% (kategori sangat baik), penyampaian materi sebesar 91,03% (kategori sangat baik), dan kegiatan praktik mencapai 90,875% (kategori sangat baik). Para peserta memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan workshop tentang penyusunan bahan ajar digital lainnya dengan bantuan aplikasi Canva, dan mereka berharap kegiatan serupa dengan tema yang berbeda dapat diadakan kembali di SD Negeri 200401 Padangsidimpuan.

**Kata Kunci:** Digital Pembelajaran, Workshop, E-LKPD, Canva

**Abstract.** This Community Service (PKM) activity aims to improve the ability and skills of teachers in designing digital teaching materials, especially in making E-LKPD (Electronic Learner Worksheets) by utilizing the Canva application. This activity was attended by 15 teachers who teach at SD Negeri 200401 Padangsidimpuan. The methods applied included lectures, practices, demonstrations, and discussions. Data collection was carried out through a questionnaire given to participants after the workshop, with the aim of evaluating teacher responses to the use of the Canva application, which included aspects of material, material delivery, and practical activities. The data were analyzed using a quantitative descriptive approach with the percentage method. The results of the analysis showed that the participants' understanding and competence of the material reached 91.25% (very good category), the delivery of the material was 91.03% (very good category), and the practical activities reached 90.875% (very good category). The participants gave positive responses to the implementation of the workshop on the preparation of other digital teaching materials with the help of the Canva application, and they hoped that similar activities with different themes could be held again at SD Negeri 200401 Padangsidimpuan.

**Keywords:** Digital Learning, Workshop, E-LKPD, Canva

## PENDAHULUAN

Banyak inovasi baru yang muncul menunjukkan bahwa perkembangan teknologi terus berlanjut dan akan terus maju seperti sekarang. Kemajuan teknologi memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan manusia, terutama di bidang Pendidikan (Alimuddin et al., 2023). Namun, perkembangan teknologi juga terjadi di dunia Pendidikan. Dalam konteks ini, perkembangan teknologi tidak hanya terbatas pada alat dan perangkat, tetapi juga mencakup metode pembelajaran yang lebih interaktif dan partisipatif.

Di era digital saat ini, diharapkan bahwa para guru dan tenaga pendidik dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan sebaik-baiknya untuk menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik. Penggunaan TIK dalam pendidikan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, memberikan akses ke sumber informasi yang lebih luas, dan mendorong kolaborasi antar siswa. Selain itu, kemampuan untuk menggunakan TIK bukan hanya menjadi keterampilan tambahan; ia telah menjadi kebutuhan mendasar dalam dunia pendidikan yang terus berkembang.

Pendidikan yang berbasis teknologi dapat membantu siswa untuk lebih siap menghadapi tantangan di masa depan, membekali mereka dengan keterampilan yang relevan dalam dunia kerja yang semakin kompetitif (Tria et al., 2023). Oleh karena itu, penting bagi institusi pendidikan untuk menyediakan pelatihan dan dukungan kepada guru dalam mengintegrasikan TIK ke dalam kurikulum mereka. Dengan demikian, inovasi teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga dapat mengubah cara kita mengajar dan belajar, menjadikan pendidikan lebih inklusif dan adaptif terhadap kebutuhan zaman.

Salah satu contoh penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di bidang pendidikan adalah penyelenggaraan pembelajaran online (Widianto, 2021). Dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi, institusi pendidikan kini memiliki akses yang lebih luas untuk menerapkan berbagai metode pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran online tidak hanya memfasilitasi siswa dalam mengakses materi pelajaran dari mana saja, tetapi juga memungkinkan interaksi yang lebih dinamis antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri.

Inovasi ini berkontribusi terhadap pengoptimalan proses pembelajaran di lingkungan kelas, di mana teknologi seperti platform pembelajaran daring, video konferensi, dan aplikasi edukasi memainkan peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa

(Azizah & Subiyantoro, 2023; Saputra et al., 2023). Selain itu, pembelajaran online juga memberikan fleksibilitas dalam penjadwalan, memungkinkan siswa untuk belajar sesuai dengan ritme dan gaya belajar mereka masing-masing. Dengan demikian, penerapan TIK dalam pendidikan tidak hanya sekadar alat bantu, tetapi juga menjadi pendorong utama untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik di era digital ini.

Penyusunan bahan ajar digital telah menjadi kebutuhan yang krusial di era Revolusi Industri 4.0, di mana kemajuan teknologi memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Ilyasir, 2019). Perkembangan ini menuntut para pendidik, khususnya guru, agar tidak hanya berperan sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai pengembang materi ajar yang relevan dengan perkembangan zaman (Heryanti et al., 2023).

Idealnya, guru diharapkan mampu menyediakan bahan ajar yang terstruktur dan mudah diakses oleh peserta didik, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Anisa et al., 2024). Namun, dalam praktiknya, banyak guru masih bergantung pada buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh pihak ketiga, baik yang berasal dari rekan guru maupun dari sumber eksternal. Ketergantungan ini disebabkan oleh kurangnya kesadaran akan perlunya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta kurikulum yang berlaku.

Salah satu contohnya adalah semakin beragamnya media dan bahan ajar, baik dalam bentuk elektronik, interaktif, maupun menarik, berkat pesatnya kemajuan teknologi. Potensi luar biasa dari Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) seharusnya dimanfaatkan dalam konteks pendidikan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih efektif, baik dalam aspek fasilitas, peningkatan profesionalisme tenaga pendidik (guru), maupun dalam menghasilkan lulusan yang berkualitas (Mardhiyah et al., 2021).

Peningkatan keterampilan ini tidak hanya akan mendorong terciptanya pembelajaran yang lebih inovatif, tetapi juga memungkinkan guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal dalam berbagai aspek pengajaran. Selain pelatihan, dukungan infrastruktur yang memadai, seperti ketersediaan perangkat TIK yang cukup dan akses internet yang stabil di sekolah-sekolah, menjadi faktor kunci dalam keberhasilan transformasi pendidikan. Tanpa sumber daya teknologi yang mencukupi, upaya integrasi teknologi dalam pendidikan hanya akan berjalan setengah hati (Hidayat et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, serta pihak-pihak terkait lainnya untuk membangun

lingkungan pembelajaran yang lebih adaptif, modern, dan siap menghadapi tantangan era digital dengan cara yang efektif (Baharuddin & Hatta, 2024).

Selain itu, banyak guru belum sepenuhnya memahami prosedur dan teknik yang tepat dalam menyusun bahan ajar yang konsisten dengan prinsip-prinsip pedagogis yang efisien. Keterbatasan keterampilan teknis, terutama dalam pembuatan bahan ajar digital, menjadi hambatan signifikan. Ditambah dengan terbatasnya akses terhadap fasilitas TIK di beberapa sekolah, hal ini semakin menghambat optimalisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan kompetensi guru dalam penggunaan TIK menjadi prioritas yang mendesak. Pelatihan yang komprehensif mengenai penyusunan bahan ajar digital yang memenuhi standar kurikulum dan kebutuhan peserta didik perlu disusun secara sistematis (Susanto et al., 2023).

Aplikasi Canva adalah platform desain grafis yang dapat diakses secara online di <https://www.canva.com/>, baik melalui perangkat elektronik seperti mobile phone maupun computer/laptop. Canva menawarkan berbagai template yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk presentasi, worksheet, poster, video, banner, dan lainnya (Purwasi & Refianti, 2022) Dengan menggunakan Canva, guru dapat mendesain media pembelajaran dengan lebih cepat dan mudah, serta menjelaskan materi dengan cara yang lebih efektif (Jannah et al., 2023). Di samping itu, Canva juga membantu peserta didik dalam proses pemahaman materi pelajaran, karena platform ini mampu menyajikan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan elemen lainnya yang dapat disesuaikan, sehingga dapat meningkatkan fokus peserta didik (Fitriani et al., 2024).

Mitra yang menjadi sasaran dalam workshop ini adalah SD Negeri 200401 Padangsidempuan, yang memiliki 14 tenaga pengajar dan total peserta didik sebanyak 146 secara keseluruhan. Sekolah ini memiliki keunggulan dengan ketersediaan listrik di setiap ruangan kelas, yang memungkinkan para guru untuk memanfaatkan media atau bahan ajar berbasis teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Namun, salah satu permasalahan utama yang dihadapi adalah ketersediaan jaringan Wi-Fi yang masih belum merata di seluruh area sekolah. Hal ini menghambat guru dalam mengakses sumber daya online secara konsisten, yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Meskipun akses internet yang kuat tersedia di sekitar lingkungan permukiman masyarakat, ketidakmerataan jaringan Wi-Fi di sekolah mengakibatkan beberapa kelas tidak dapat memanfaatkan teknologi secara optimal. Beberapa guru mungkin merasa kesulitan untuk menerapkan metode pembelajaran interaktif yang memerlukan koneksi internet stabil, sehingga mengurangi efektivitas pengajaran. Selain itu, siswa yang tidak memiliki akses ke sumber daya online di rumah juga terbatas dalam memperoleh informasi dan pembelajaran tambahan, yang berdampak pada perkembangan akademis mereka.

Untuk mengatasi masalah ini, perlu dilakukan upaya kolaboratif antara pihak sekolah, pemerintah, dan penyedia layanan internet untuk meningkatkan infrastruktur jaringan Wi-Fi. Dengan memperbaiki akses internet di sekolah, diharapkan semua guru dan siswa dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menarik. Ini juga akan mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu menciptakan generasi yang siap menghadapi tantangan di era digital.

## METODOLOGI

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini diadakan di SD Negeri 200401 Padangsidempuan, sebuah institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran di lingkungan sekolah. Pelaksanaan kegiatan PKM ini didasari oleh hasil koordinasi awal dengan Kepala Sekolah, yaitu Ibu Roslina Harahap, S.Pd, yang menunjukkan dukungan penuh terhadap inisiatif ini. Selain itu, observasi awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan spesifik yang ada di sekolah, sebagai syarat utama dalam pelaksanaan analisis kebutuhan.

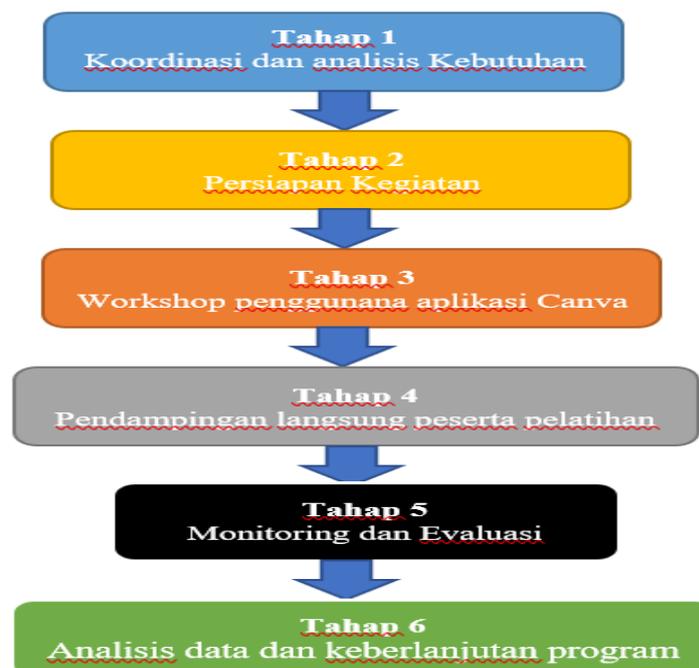


Figur 1. Kondisi awal mitra sebelum pelaksanaan PKM

Kondisi awal mitra yang menjadi sasaran pengabdian ini menunjukkan bahwa meskipun SD Negeri 200401 memiliki 14 tenaga pengajar yang berpengalaman dan total peserta didik sebanyak 146, masih terdapat tantangan dalam pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran. Banyak guru yang memiliki keterampilan dasar dalam penggunaan teknologi, namun belum sepenuhnya mampu merancang bahan ajar digital, terutama E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik) yang menarik dan interaktif.

Keterbatasan akses terhadap sumber daya digital dan kurangnya pelatihan terkait pemanfaatan teknologi dalam pendidikan mengakibatkan guru kesulitan untuk menciptakan pengalaman belajar yang inovatif. Selain itu, meskipun sekolah memiliki akses listrik yang memadai, ketersediaan jaringan Wi-Fi yang belum merata menjadi penghambat utama dalam penerapan teknologi secara optimal di kelas.

Dengan terlaksananya kegiatan PKM ini, diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan. Melalui pelatihan dan pendampingan yang akan diberikan, guru diharapkan mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih aktif dan bersemangat. Ini pada gilirannya akan berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa dan pencapaian tujuan pendidikan yang lebih baik di SD Negeri 200401 Padangsidempuan. Tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat dilihat pada gambar berikut:



Figur 2. Tahapan *Workshop* Pembuatan E-LKPD Berbantuan Aplikasi Canva

Secara umum, tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### **Tahap 1: Perencanaan**

Melakukan koordinasi langsung dengan mitra kegiatan PKM, yaitu Kepala Sekolah SD Negeri 200401 Padangsidempuan, merupakan langkah awal yang esensial dalam memastikan keberhasilan program ini. Tujuan dari koordinasi ini adalah untuk memastikan pelaksanaan workshop selama tiga hari yang direncanakan, di mana seluruh guru akan terlibat sebagai peserta. Dengan melibatkan semua tenaga pengajar, diharapkan dapat tercipta pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Untuk mengidentifikasi kebutuhan pelatihan secara lebih mendalam, dilakukan observasi langsung ke lapangan dan wawancara dengan Kepala Sekolah, Ibu Roslina Harahap, S.Pd, serta beberapa guru.

### **Tahap 2: Persiapan Kegiatan**

Pada tahap ini, materi pelatihan disusun dengan tujuan mengembangkan konten yang relevan untuk membantu guru-guru di SD Negeri 200401 Padangsidempuan. Proses penyusunan materi ini melibatkan analisis mendalam terhadap kebutuhan dan tantangan yang dihadapi oleh para pengajar di sekolah tersebut. Dengan mempertimbangkan latar belakang pendidikan, pengalaman, dan tingkat pemahaman teknologi dari masing-masing guru, materi yang disiapkan akan mencakup berbagai aspek penting. Materi pelatihan tidak hanya akan berfokus pada teori, tetapi juga akan menyertakan praktik langsung yang memungkinkan guru untuk secara aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

### **Tahap 3: Pelatihan**

Pada tahap workshop, kegiatan dimulai dengan pemberian materi tentang pengenalan aplikasi Canva, yang akan digunakan dalam pembuatan E-LKPD. Pelatihan ini berlangsung pada tanggal 9 dan 10 September 2024, dan dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam tentang berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva serta bagaimana aplikasi ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Peserta akan diperlihatkan berbagai trik dan tips untuk menciptakan desain yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa.

#### **Tahap 4: Pendampingan Langsung**

Pendampingan dilakukan untuk membantu peserta workshop memperdalam pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva untuk membuat E-LKPD. Proses pendampingan ini merupakan langkah tindak lanjut yang sangat penting dari pelatihan sebelumnya, di mana guru-guru telah diperkenalkan dengan konsep dasar dan fitur-fitur Canva. Dengan adanya pendampingan ini, peserta diharapkan dapat berlatih secara langsung dalam suasana yang mendukung, sehingga mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi tersebut. Selain itu, peserta akan diajak untuk berbagi pengalaman dan tantangan yang mereka hadapi dalam penerapan teknologi di kelas.

#### **Tahap 5: Monitoring dan Evaluasi**

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan cara memberikan motivasi secara berkelanjutan kepada para guru di SD Negeri 200401 Padangsidempuan agar mereka aktif memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Pendekatan motivasi ini mencakup sesi-sesi tindak lanjut, di mana fasilitator akan berinteraksi dengan para guru melalui diskusi kelompok dan forum online. Dengan cara ini, guru-guru dapat saling berbagi pengalaman, tantangan, dan keberhasilan yang mereka alami dalam penggunaan Canva, menciptakan lingkungan saling mendukung yang mendorong inovasi dalam pengajaran. Selain itu, untuk memastikan bahwa penggunaan aplikasi Canva benar-benar terintegrasi dalam praktik pengajaran, monitoring juga melibatkan observasi langsung di kelas.

#### **Tahap 6: Keberlanjutan Program**

Setelah evaluasi selesai, program dilanjutkan dengan refleksi terhadap hasil monitoring dan evaluasi yang telah dilakukan. Proses refleksi ini melibatkan diskusi mendalam antara tim pengelola program dan mitra, untuk menganalisis secara kritis tantangan dan keberhasilan yang muncul selama pelaksanaan kegiatan. Jika ditemukan kesulitan yang dialami oleh mitra, maka akan diberikan pendampingan secara mandiri pada tahap-tahap yang dianggap sulit. Pendampingan ini bertujuan untuk memberikan dukungan praktis dan strategi penyelesaian masalah, sehingga mitra dapat lebih percaya diri dan kompeten dalam menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh. Untuk menganalisis data hasil kegiatan PKM, digunakan rumus berikut.

$$\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta dapat dilihat pada hasil yang tertera dalam Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Tingkat pemahaman dan Pengetahuan peserta

Persentase	Kriteria
81,26% – 100%	Sangat Baik
62,51% – 81,25%	Baik
43,76 % – 62,50 %	Cukup
25,00 % – 43,75 %	Kurang

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilakukan melalui 6 tahap yang dimulai dengan tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelatihan, tahap pendampingan langsung, tahap monitoring evaluasi, tahap keberlanjutan program. Adapun hasil pelaksanaan yang telah dilakukan di SDN 200401 Padangsidempuan diuraikan pada penjelasan yang ada.

### 1. Tahap Perencanaan

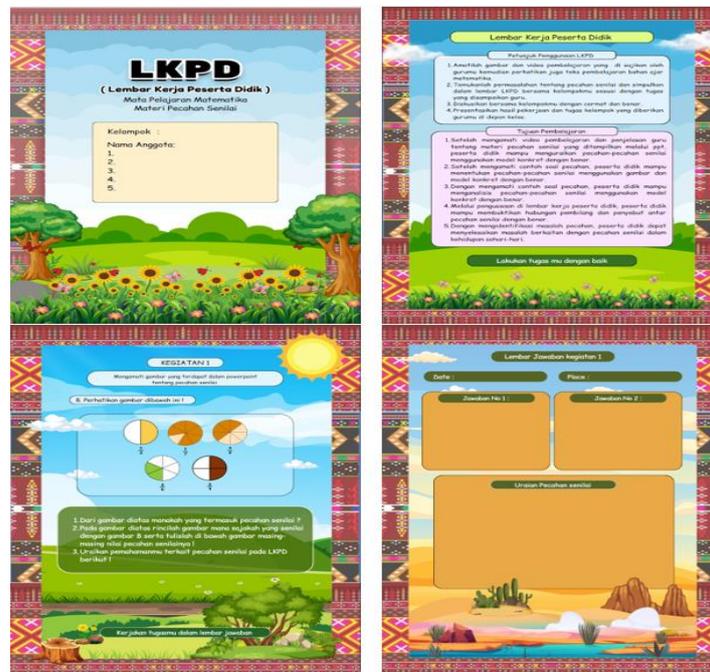
Observasi awal dilakukan pada tanggal 11 Agustus 2024 dengan langsung mewawancarai kepala sekolah SD Negeri 200401 Padangsidempuan, yaitu Ibu Roslina Harahap, S.Pd. Dari informasi yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa inovasi pembelajaran yang melibatkan teknologi masih jarang diterapkan oleh para guru di kelas. Hal ini disebabkan oleh minimnya pemahaman dan keterampilan guru dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, kepala sekolah menyambut baik dan memberikan respons positif terhadap pelaksanaan *workshop* ini demi peningkatan pengetahuan dan kompetensi para guru di SD Negeri 200401 Padangsidempuan.



Figur 3. Kata sambutan dari Kepala SD Negeri 200401 Padangsidempuan

## 2. Tahap Pelatihan

Pada pertemuan yang berlangsung pada 9-10 September 2024, *workshop* dihadiri oleh 15 peserta yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan dibuka dengan sambutan Kepala Sekolah SD Negeri 200401 Padangsidempuan, yang memberikan respons positif terhadap pelaksanaan *workshop* ini. Beliau berharap bahwa setelah mengikuti kegiatan ini, para guru dapat lebih berinovasi dalam mengembangkan proses pembelajaran yang berbasis teknologi. Kegiatan ini dianggap sangat inspiratif dan signifikan untuk diikuti, terutama bagi guru-guru yang telah mengabdikan selama puluhan tahun. Selain itu, penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan E-LKPD dianggap sebagai materi yang baru dan menarik bagi mereka.



Figur 4. Tampilan desain E-LKPD dengan menggunakan Aplikasi Canva

## 3. Tahap Persiapan

Pengembangan materi berfungsi sebagai langkah awal yang dilaksanakan oleh tim dalam tahapan persiapan kegiatan. Tim PKM membuat contoh E-LKPD dengan bantuan aplikasi Canva sebagai contoh yang akan dipersentasikan saat pelaksanaan *workshop*. Dalam konteks ini, disusunlah contoh penggunaan aplikasi Canva dalam mata pelajaran matematika, khususnya pada materi pecahan sepihak. Hal ini dilakukan untuk memudahkan para peserta dalam mengikuti *workshop*. Peserta juga dapat secara mandiri mengakses langsung pada laman <https://www.canva.com/>.



Figur 5. Kata sambutan dari Kepala SD Negeri 200401 Padangsidempuan

Selanjutnya, pemateri menyampaikan materi mengenai pengenalan, cara penggunaan, dan manfaat dari aplikasi Canva. Pemateri juga menjelaskan pentingnya aplikasi ini dalam mendesain bahan ajar yang menarik dan interaktif. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dengan memperhatikan dan mengamati penjelasan yang diberikan. Beberapa peserta bahkan langsung mengajukan pertanyaan tentang seberapa penting penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan desain bahan ajar di kelas. Beberapa peserta juga mengajukan pertanyaan mengenai desain sertifikat dan kebutuhan bisnis terkait media promosi. Dalam konteks pembuatan konten dan kreativitas untuk tujuan promosi, aplikasi yang user-friendly dan menawarkan beragam template, seperti Canva, menjadi salah satu solusi yang sangat bermanfaat. (Dharomesz et al., 2023).



Figur 6. Para peserta memperhatikan materi *Workshop*

#### 4. Tahap Pendampingan Langsung

Pada kegiatan berikutnya pemateri langsung melaksanakan demontsrasi dan praktik langsung. Beberapa peserta mengalami sedikit kesulitan dengan aplikasi Canva, namun setelah mendapatkan pendampingan dari tim, mereka semua berhasil mengikuti pelatihan hingga selesai. Dari pelatihan ini, terlihat antusiasme dan respons positif para guru dalam pembuatan E-LKPD dengan menggunakan aplikasi Canva.

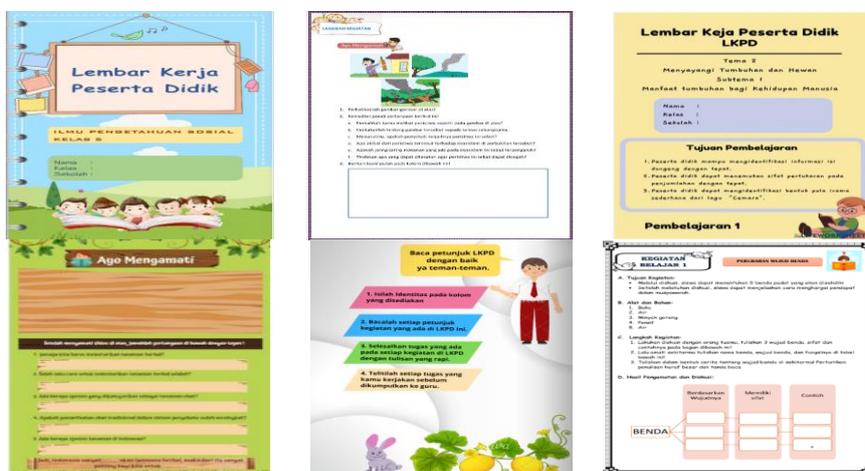
Salah satu langkah lanjutan dari *workshop* pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembuatan E-LKPD ini adalah pelaksanaan pendampingan, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan teknologi para guru. Dalam proses ini, para guru diajak untuk menyusun dan mendesain langsung bahan ajar yang telah disiapkan. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran terbukti efektif dan efisien, sehingga dapat dimanfaatkan oleh guru dari berbagai lokasi (Sanisah et al., 2023).



Figur 7. Pendampingan mendesain E-LKPD dengan bantuan aplikasi Canva

### 5. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan monitoring dilakukan dengan memberikan dukungan secara berkelanjutan kepada guru-guru di SD Negeri 200401 Padangsidimpun agar memanfaatkan aplikasi Canva dalam mendukung proses pembelajaran di kelas. Sedangkan evaluasi program PKM dilakukan dengan peninjauan secara langsung hasil desain bahan ajar yang telah dibuat para guru, serta dengan memberikan angket atau kuesioner untuk mengukur tanggapan dan pemahaman mereka terkait *workshop* pembuatan E-LKPD melalui bantuan aplikasi Canva.



Figur 8. Tampilan Hasil Design Bahan Ajar Peserta *Workshop*

Berdasarkan analisis terhadap contoh sampel desain bahan ajar yang telah disusun oleh peserta, terdapat indikasi bahwa para guru mulai menunjukkan keterampilan dalam merancang bahan ajar yang menarik bagi siswa. Hal ini terlihat dari kriteria pemilihan template desain, pemilihan teks, warna, ukuran teks, penggunaan elemen, penambahan latar belakang, dan penambahan slide. Aspek-aspek tersebut telah mencakup materi yang disampaikan oleh pemateri sebelumnya. (Jannah et al, 2023) mengemukakan bahwa aplikasi Canva dipilih sebagai alat yang sesuai untuk membantu guru dalam menciptakan bahan ajar dengan desain yang menarik.

## 6. Analisis data dan Pelaporan

Selanjutnya, dilakukan analisis data menggunakan pendekatan kuantitatif yang melibatkan angket kuisioner. Tujuan dari analisis ini adalah untuk mengevaluasi tingkat pemahaman dan kepuasan para peserta terhadap kegiatan *workshop* yang telah dilaksanakan. Melalui pengolahan data dari kuesioner, dapat diperoleh gambaran yang jelas mengenai respons peserta terhadap berbagai aspek kegiatan tersebut.

Hasil dari analisis ini akan disajikan dalam bentuk persentase, yang mencerminkan seberapa jauh tingkat pemahaman dan kepuasan peserta. Berikut adalah hasil analisis data kuesioner mengenai respons peserta terhadap kegiatan yang dilakukan.

**Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta *Workshop* Setelah Kegiatan**

No	Pernyataan	Persentase
<b>Isi Materi</b>		
1	Workshop ini meningkatkan pengetahuan dan motivasi guru dalam merancang bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi Canva.	90,25%
2	Materi disampaikan secara padat dan jelas, sehingga mampu memberikan pemahaman yang memadai mengenai penggunaan aplikasi Canva.	91,5%
3	Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi Canva mempermudah proses pembuatan bahan ajar.	90,5%
4	Workshop ini dapat meningkatkan kreativitas, profesionalisme, dan kompetensi peserta.	92,75%
<b>Total 91,25%</b>		
<b>Penyampaian Materi</b>		
5	Pemateri memiliki penguasaan yang baik terhadap materi yang disampaikan dan menyajikannya dengan cara yang jelas, sehingga mudah dipahami dan diikuti	90,125%
6	alokasi waktu yang diberikan untuk penyampaian materi oleh pemateri sudah memadai.	91,5%
7	Pemateri bersedia untuk berdiskusi dan memberikan umpan balik.	90,75%
8	Diperlukan pelatihan tambahan dengan tema yang berbeda.	91,75%
<b>Total 91,03%</b>		
<b>Kegiatan Praktik</b>		
9	Pemateri telah menjalankan workshop dengan sangat baik.	91,5%
10	Waktu yang dialokasikan untuk pelaksanaan praktik workshop sudah cukup.	90,25%
<b>Total 90,875%</b>		

Berdasarkan Tabel 2, dapat dilihat bahwa pemahaman dan kompetensi peserta terhadap materi kegiatan mencapai persentase 91,25% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, cara penyampaian materi mendapatkan persentase sebesar 91,03% juga dengan kriteria sangat baik, sementara kegiatan praktik memperoleh persentase 90,875% yang juga dinilai sangat baik.

Pelaksanaan PKM mendapatkan tanggapan dan saran dari peserta mengenai *workshop* penyusunan bahan ajar digital atau elektronik (E-LKPD) menggunakan aplikasi Canva, di mana secara keseluruhan respon yang diberikan peserta bersifat positif dan baik. Mereka juga berharap agar diadakan kembali *workshop* atau pelatihan dengan tema yang berbeda di SD Negeri 200401 Padangsidempuan. Kegiatan pengabdian ini juga berhasil meningkatkan keterampilan dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Pelatihan Canva memberikan informasi dan keterampilan yang berguna bagi guru-guru mengenai media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi tersebut (Ariwibowo et al., 2023).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Peningkatan keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar yang menarik telah mencapai kriteria terampil. Para guru kini mampu memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva secara efektif. Hal ini tercermin dari kualitas desain bahan ajar yang mereka buat, yang menunjukkan kemajuan signifikan dalam kreativitas dan inovasi. Terdapat peningkatan pemahaman dan kompetensi guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menciptakan dan mendesain bahan ajar digital atau elektronik seperti E-LKPD. Hasil analisis data dari angket yang diberikan setelah kegiatan *workshop* menunjukkan bahwa pemahaman dan kompetensi peserta terhadap isi materi kegiatan mencapai persentase 91,25% dengan kriteria sangat baik. Selain itu, cara penyampaian materi memperoleh persentase 91,03%, juga dengan kriteria sangat baik, dan kegiatan praktik mendapatkan persentase 90,875%, yang juga dinilai sangat baik. Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis para guru, tetapi juga memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang strategi desain instruksional yang efektif. Hasil yang diperoleh mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang diterapkan, serta potensi aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam pengembangan bahan ajar yang inovatif dan menarik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Direktorat Riset, Teknologi, dan Pengabdian kepada Masyarakat di Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) yang telah memberikan dana hibah pada Kategori Pengabdian Kepada Masyarakat skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat tahun 2024. Kepada Ibu Roslina Harahap, S.Pd selaku kepala sekolah SD Negeri 200401 Padangsidempuan, yang telah memberikan mengizinkan Tim PKM untuk melaksanakan kegiatan, beserta seluruh guru-guru yang bersedia mengikuti kegiatan ini. Dan juga kepada pihak Universitas Graha Nusantara khususnya LPPM yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

## REFERENSI

- Alimuddin, A., Juntak, J.N.S., Jusnita, R.A.E., Murniawaty, I., & Wono, H.Y. (2023). Teknologi dalam pendidikan: Membantu siswa beradaptasi dengan revolusi industri 4.0. *Journal on Education*, 5(4), 11777–11790.
- Anisa, S., Erika, F., & Nurhadi, M. (2024). Analisis Kebutuhan Siswa Untuk Pengembangan E-Lkpd Berbasis Problem Based Learning Terintegrasi Kearifan Lokal Sebagai Pendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Journal of Innovation and Technology in MBKM*, 11(1), 20–25.
- Ariwibowo, M.F., & Hidayat, I.S. (2023). Workshop Pembuatan Media Belajar Dengan Menggunakan Canva. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 8173–8178. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i4.19000>
- Azizah, C.P.N., & Subiyantoro, S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Menunjang Mutu Pendidikan Sekolah. *Journal of Islamic Education Management*, 8(1), 11–28. <https://doi.org/10.24256/kelola.v8i1.3452>
- Baharuddin, B., & Hatta, H. (2024). Transformasi Manajemen Pendidikan: Integrasi Teknologi Dan Inovasi Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Urnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7355–7544. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.2903>
- Dharomesz, V.Y., Adyantari, A., Sasmita, R.P.H., & Noventa, O. C. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Konten Promosi Di Media Sosial Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 2(06), 308–317. <https://doi.org/10.62668/sabangka.v2i06.815>

- Fitriani, R., Sitorus, F.R., & Khairani, P. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Variatif Dengan Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 38–46. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1>
- Heryanti, Y.Y., Muhtar, T., & Herlambang, Y.T. (2023). Makna Dan Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dan Relevansinya Bagi Perkembangan Siswa di sekolah Dasar: Telaah Kritis Dalam Tinjauan Pedagogis. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1270–1280. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6118>
- Hidayat, A. S., Mutaqin, G. S., & Hermawati, M. (2024). Penguatan Kompetensi Pedagogik Guru dalam Penggunaan Media Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Proses Pembelajaran. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 4(01), 51–65. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i01.3794>
- Ilyasir, F. (2019). Pendidikan demokratis di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 7(1), 60–69. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v7i1.25998>
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 11(1), 138–146. <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya keterampilan belajar di abad 21 sebagai tuntutan dalam pengembangan sumber daya manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40. <https://doi.org/10.31849/lectura.v12i1.5813>
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320–332. <https://doi.org/10.37385/ceej.v3i3.1274>
- Sanisah, S., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., ... & AR, J. B. (2023). Meningkatkan kemampuan pendidik sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran multimedia berbantuan aplikasi canva for education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95–108. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5300>
- Saputra, A. M. A., Kharisma, L. P. I., Rizal, A. A., Burhan, M. I., & Purnawati, N. W. (2023). *TEKNOLOGI INFORMASI: Peranan TI dalam berbagai bidang*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Susanto, F., Hidayat, R., Rahayu, E. M., Nurbani, A. N., & Qorihah, D. K. (2023). Strategi Penyusunan Modul Ajar Listening-Speaking Berbasis Proyek Dalam Kurikulum Merdeka. *Pancasona: Pengabdian Dalam Cakupan Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 383–394. <https://doi.org/10.36456/pancasona.v2i2.7792>

Tria Rahayu, I., Pramuswari, M. F., Santya, M., Oktariani, R., & Fatimah, S. (2023). Analisis Hasil Pengaruh Perkembangan Iptek Terhadap Hasil Belajar Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 97–110. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.645>

Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Diterima: 11 November 2024 | Disetujui : 29 Desember 2024 | Diterbitkan : 31 Desember 2024

#### How to Cite:

Harahap, A.N., Nurdalilah, Hidayati, N., Harahap, T.R., Pohan, A.E. (2024). Transformasi Digital Pembelajaran: *Workshop* Pembuatan E-LKPD Berbantuan Canva Untuk Guru di SD Negeri 200401 Padangsidempuan. *Minda Baharu*, 8(2), 341-357. Doi. 10.33373/jmb.v8i2.7055