

PEMBUATAN MODUL AJAR INTERAKTIF BERBASIS CANVA SEBAGAI STRATEGI PENGEMBANGAN KOMPETENSI GURU SD

Nirda Julianda^{1*}, Adi Prijuna Lubis², Chitra Latiffani³

¹Manajemen, Universitas Royal

²Sistem Komputer, Universitas Royal

³Sistem Informasi, Universitas Royal

*email: *nirdajulianda@gmail.com*

Abstract: Penggunaan teknologi dalam pengembangan bahan ajar menjadi aspek penting dalam mendukung pembelajaran yang efektif dan adaptif di era digital. Namun, masih banyak guru sekolah dasar yang belum memiliki keterampilan dalam merancang media pembelajaran berbasis digital. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru-guru SDN 010106 Sei Silau Barat dalam membuat modul ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif dengan pendekatan praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi hasil karya guru. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk merancang modul ajar yang komunikatif dan menarik. Guru juga mulai mengoptimalkan fasilitas teknologi yang tersedia di sekolah, seperti laptop dan jaringan internet, untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan ini tidak hanya memperkuat literasi digital guru, tetapi juga membuka peluang penerapan model serupa di lingkungan pendidikan dasar lainnya sebagai bagian dari transformasi pembelajaran berbasis teknologi.

Keywords: Canva; Guru SD; Kompetensi Guru; Literasi Digital; Modul Ajar

Abstrak: The use of technology in the development of teaching materials is an important aspect in supporting effective and adaptive learning in the digital era. However, there are still many elementary school teachers who do not have the skills to design digital-based learning media. This community service activity aims to increase the capacity of teachers of SDN 010106 Sei Silau Barat in creating interactive teaching modules using the Canva application. The method used is participatory training with a hands-on approach, mentoring, and evaluation of teacher work. The results of the activity showed an increase in teachers' skills in using Canva to design communicative and interesting teaching modules. Teachers also began to optimise technology facilities available at school, such as laptops and internet networks, to support the learning process. This activity not only strengthens teachers' digital literacy, but also opens up opportunities for implementing similar models in other basic education settings as part of the transformation of technology-based learning.

Kata kunci: Canva; Digital Literacy; Primary School Teachers; Teacher Competence; Teaching Module

PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan pascapandemi menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi secara kreatif dalam pembelajaran, terutama seiring diterapkannya kurikulum merdeka yang menekankan penyusunan perangkat ajar kontekstual dan berbasis kebutuhan peserta didik. Penelitian menunjukkan pelatihan Canva mampu menaikkan kompetensi desain media guru hingga 90 % (arif rahman hakim, 2023) serta berkontribusi positif terhadap motivasi dan keterampilan guru SD dalam membuat media pembelajaran multimedia (Ismail et al., 2023). Namun demikian, hasil survei 2025 masih adanya kesenjangan signifikan dalam kompetensi guru, khususnya dalam penguasaan aplikasi desain grafis dan pembuatan konten interaktif (Santoso A, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa tidak semua guru memiliki akses pelatihan atau pendampingan yang memadai. Oleh karena itu, dua permasalahan utama yang perlu menjadi prioritas dalam program PKM ini adalah: Rendahnya kompetensi digital guru SD, terutama dalam penggunaan aplikasi desain grafis untuk pembuatan media ajar, dan Kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dalam menyusun perangkat ajar kontekstual yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

SD Negeri 010106 Sei Silau Barat terletak di Kecamatan Setia Janji, Kabupaten Asahan. Kendati berada di wilayah pinggiran kota, sekolah ini telah dilengkapi dengan fasilitas yang mendukung pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran. Di tengah perkembangan pendidikan saat ini, penggunaan modul ajar berbasis

teknologi menjadi hal yang sangat relevan. Modul yang dirancang secara menarik dapat merangsang siswa untuk berpikir secara logis dan konkret, sekaligus menumbuhkan suasana belajar yang kreatif, imajinatif, dan penuh kesan.

Sayangnya, hampir seluruh guru di sekolah ini belum memiliki keterampilan dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu untuk menyusun modul ajar. Dengan tersedianya jaringan internet dan perangkat laptop, besar harapan agar para guru dapat mengoptimalkan pemanfaatan teknologi tersebut melalui pelatihan penggunaan Canva.

Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan penggunaannya membuat berbagai jenis media visual secara daring, termasuk e-modul, presentasi digital, video presentasi, hingga poster. Canva dapat diakses melalui laptop maupun perangkat seluler berbasis iOS dan Android. Keberagaman template dengan desain yang menarik membuat Canva sangat mudah digunakan, bahkan oleh pemula. Berdasarkan penelitian oleh Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Sari et al., 2021) penggunaan Canva dalam konteks pendidikan tidak hanya mempermudah guru dalam merancang media ajar, tetapi juga menghemat waktu dan meningkatkan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang atraktif seperti animasi, teks, serta grafik yang sesuai kebutuhan.

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan, pemanfaatan media pembelajaran interaktif melalui platform Canva dipandang sebagai solusi strategis oleh tim untuk menjabarkan permasalahan yang dihadapi

mitra. Penguasaan keterampilan dalam merancang bahan ajar tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara sistematis dan menarik, tetapi juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengakses ulang materi secara mandiri. Hal ini sejalan dengan pandangan (Setiawan & Jatmikowati, 2021) yang menekankan bahwa di era digital saat ini, guru dituntut untuk mampu beradaptasi serta melakukan inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, tim bersama mitra bersepakat untuk menyelenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru dan siswa di SDN 010106 Sei Silau Barat.

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan secara langsung (tatap muka) di ruang kelas SDN 010106 Sei Silau Barat. Metode pelaksanaan secara luring dipilih untuk memastikan proses interaksi dan pendampingan berjalan secara optimal, khususnya dalam sesi praktik penggunaan aplikasi Canva yang membutuhkan arahan teknis secara langsung. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, dimulai dari persiapan awal, sosialisasi atau penyuluhan, sesi praktik, hingga evaluasi akhir. Tahapan-tahapan tersebut dirancang untuk memastikan bahwa setiap peserta tidak hanya memahami materi secara konseptual, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam konteks pembuatan modul ajar.

Pada tahap awal, dilakukan koordinasi antara Tim Pelaksana Pengabdian Masyarakat dan pihak sekolah, dalam hal ini Kepala Sekolah SDN 010106 Sei Silau Barat, guna membangun pemahaman bersama terkait tujuan, sasaran, serta teknis pelaksanaan kegiatan. Selanjutnya dilakukan penjadwalan kegiatan secara bersama-sama dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan waktu dan kesiapan peserta. Tim pelaksana kemudian menyusun materi dan modul pelatihan yang akan digunakan sebagai acuan dalam proses pelatihan.

Saat kegiatan berlangsung, dilakukan pendaftaran peserta, diikuti dengan penyampaian materi pengantar mengenai pentingnya penggunaan media digital dalam pembelajaran, serta pengenalan Canva sebagai alat bantu pembelajaran visual. Materi disampaikan secara komunikatif dengan disertai contoh-contoh penerapan modul ajar berbasis Canva. Peserta kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba langsung menyusun bahan ajar melalui sesi praktik terstruktur yang dipandu oleh fasilitator. Untuk mengukur capaian pembelajaran, diberikan instrumen pretest sebelum pelatihan dimulai dan posttest setelah pelatihan selesai, yang berisi pertanyaan terkait materi dan keterampilan yang telah diajarkan.

Seluruh rangkaian kegiatan ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif, yang menekankan keterlibatan aktif peserta pada setiap tahapan pelatihan. Peserta tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai subjek aktif yang terlibat dalam kegiatan pelatihan, berdiskusi, mencoba, serta menyusun modul pembelajaran yang relevan

dengan konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Dengan pendekatan ini, diharapkan pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan sesaat, tetapi mendorong terjadinya perubahan perilaku profesional dalam jangka panjang, khususnya dalam pemanfaatan teknologi untuk pengembangan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Persiapan pelatihan



Gambar 3. Peserta Pelatihan

PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan modul ajar berbasis Canva yang diselenggarakan di SDN 010106 Sei Silau Barat merupakan bentuk implementasi nyata dari kegiatan pengabdian masyarakat yang diarahkan pada peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang efektif dan menarik. Kegiatan ini didasarkan pada kondisi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar guru di sekolah tersebut belum memiliki keterampilan dalam menggunakan aplikasi desain grafis untuk pengembangan modul ajar. Hal ini menjadi tantangan tersendiri di tengah tuntutan pendidikan abad ke-21 yang menekankan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta penguasaan literasi digital, baik oleh siswa maupun guru.

Melalui pelatihan ini, guru tidak hanya diperkenalkan pada penggunaan Canva sebagai media desain pembelajaran, tetapi juga dibimbing secara langsung dalam proses pembuatan modul ajar digital mulai dari tahap perencanaan, pemilihan template, integrasi elemen visual (teks, gambar, video, grafik), hingga publikasi dan distribusi modul. Pendekatan partisipatif yang digunakan dalam pelatihan mendorong keterlibatan aktif peserta, sehingga proses belajar tidak bersifat satu arah, melainkan interaktif dan reflektif. Guru diberi ruang untuk mengeksplorasi fitur Canva secara mandiri maupun dalam diskusi

kelompok, serta diberi kesempatan untuk menyusun modul ajar yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu.

Berdasarkan observasi selama pelatihan, terjadi peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru terkait penggunaan Canva. Hal ini tampak dari hasil pretest dan posttest, serta kualitas modul ajar yang berhasil dibuat pada akhir pelatihan. Guru mulai menunjukkan kemampuan dalam menyusun bahan ajar yang komunikatif, visual, dan kontekstual. Modul-modul yang dihasilkan tidak hanya informatif, tetapi juga menunjukkan kreativitas dalam tata letak, kombinasi warna, penggunaan ilustrasi, dan penyusunan isi yang menarik bagi siswa sekolah dasar.

Dalam konteks literatur, hasil ini memperkuat temuan Tanjung dan Faiza (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam mendesain materi, sekaligus meningkatkan keterlibatan siswa karena tampilan visual yang menarik. Canva sebagai platform berbasis cloud juga memudahkan akses guru dalam menyimpan, membagikan, dan memperbarui materi secara fleksibel. Ini menjadi keunggulan tersendiri dibanding media ajar konvensional.

Pelatihan ini juga berdampak pada optimalisasi pemanfaatan fasilitas sekolah, seperti wifi dan laptop, yang sebelumnya belum digunakan secara maksimal. Guru mulai menunjukkan inisiatif untuk menggunakan perangkat tersebut secara rutin dalam proses persiapan mengajar, dan mulai membentuk

kelompok diskusi untuk saling berbagi dan mengembangkan modul ajar secara berkelanjutan. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga mendorong terciptanya ekosistem kolaboratif di lingkungan sekolah.

Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada aspek teknis pembuatan media ajar, tetapi juga menjadi titik awal dalam membangun budaya inovasi pembelajaran berbasis digital di SDN 010106 Sei Silau Barat. Kegiatan ini dapat menjadi model pemberdayaan yang aplikatif dan relevan untuk diterapkan di sekolah dasar lainnya, khususnya di daerah yang memiliki potensi pemanfaatan teknologi namun masih menghadapi keterbatasan keterampilan sumber daya manusia nya.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan modul ajar berbasis Canva kepada guru-guru SDN 010106 Sei Silau Barat, telah memberikan kontribusi nyata dalam mendukung penguasaan teknologi pendidikan di tingkat sekolah dasar. Kegiatan ini secara langsung menjawab tujuan pengabdian masyarakat, yaitu meningkatkan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang menarik, komunikatif, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa di era digital. Penerapan Canva sebagai alat bantu pembelajaran berbasis visual selaras dengan pendekatan konstruktivis, di mana guru bertindak sebagai fasilitator yang menyajikan

materi melalui media yang merangsang daya pikir dan kreativitas siswa. Secara ilmiah, kegiatan ini memperkuat bukti bahwa integrasi teknologi dalam penyusunan bahan ajar mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran dan partisipasi siswa, sekaligus memperluas literasi digital guru. Temuan ini dapat diaplikasikan secara lebih luas dalam konteks peningkatan kompetensi guru di sekolah-sekolah lain, khususnya di wilayah pinggiran kota dengan potensi teknologi yang belum dimaksimalkan. Selain sebagai bentuk pemberdayaan praktis, pendekatan ini juga membuka peluang pengembangan model pelatihan serupa untuk mendukung transformasi pendidikan berbasis digital secara berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- arif rahman hakim, yolandaru septiana, merinda noorma novida siregar. (2023). *Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia*. 2(2), 60–65. <https://journal.unimar-amni.ac.id/index.php/sejahtera/article/view/700/590>
- Ismail, Rustan, N. A., & Risaldi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru dan Siswa SDN 25 Madello Soppeng. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNIPOL*, 2(1), 9–12. <https://jurnal.abdimas.unipol.ac.id/index.php/pengabdian-jurnal/article/view/26/29>
- Santoso A, E. P. (2025). *Eruditio : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Eruditio : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 1(1), 1–5. <https://loddosinstitute.org/journal/index.php/Eruditio/article/view/120/101>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–8. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232/3289>