

Workshop Pembuatan Modul Digital Berbasis Canva Untuk Guru di SDN 4 Balangnipa

Jusman^{1*}

¹ Universitas Muhammadiyah Bone, Bone, Indonesia

*Corresponding author. : jusmantp@gmail.com

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keywords:</p> <p><i>Workshop, Digital Module, Canva, Elementary School Teachers, Interactive Learning</i></p>	<p><i>Technological advances have brought significant changes in the world of education, including in the development of digital teaching materials. Elementary school teachers are required to be able to present interesting and interactive learning materials in order to increase student involvement in the learning process. However, many teachers still have difficulty in designing effective and interesting digital modules. Therefore, this community service activity aims to improve teacher skills in creating Canva-based digital modules. The workshop implementation method consists of training, direct practice, and evaluation of participants' work. The results of the activity showed that teachers experienced an increase in their understanding and skills in designing more interesting and interactive digital modules. Thus, this workshop makes a real contribution to improving the quality of learning in Elementary Schools.</i></p>



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara penyampaian materi pembelajaran. Modul digital menjadi alternatif yang semakin banyak digunakan karena fleksibilitas dan kemudahan aksesnya (Pratama & Widodo, 2023). Modul digital memungkinkan siswa belajar secara mandiri dengan materi yang lebih interaktif dan menarik dibandingkan dengan modul cetak konvensional. Dengan fitur multimedia seperti gambar, video, dan animasi, modul digital dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap suatu konsep pembelajaran (Sari et al., 2023).

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk membuat modul digital yang menarik dan interaktif adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen desain, serta fitur kolaborasi yang dapat digunakan oleh guru dalam mengembangkan bahan ajar (Hendrawan, 2022). Dengan antarmuka yang ramah pengguna, Canva memungkinkan guru tanpa latar belakang desain grafis untuk membuat modul digital dengan mudah dan profesional (Rahman et al., 2023). Namun, pemanfaatan Canva dalam pendidikan, terutama dalam konteks pembuatan modul digital di Sekolah Dasar, masih belum optimal.

Banyak guru Sekolah Dasar yang belum familiar dengan penggunaan Canva dalam pembuatan modul digital. Hambatan ini dapat disebabkan oleh kurangnya pelatihan yang tersedia, keterbatasan akses terhadap teknologi, serta kurangnya pemahaman mengenai manfaat modul digital dalam pembelajaran (Susanto & Purnomo, 2023). Selain itu, guru sering kali merasa kesulitan dalam mengintegrasikan elemen interaktif dan multimedia yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku (Wijaya & Putri, 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital guru agar mereka dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dalam pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pelatihan dan workshop mengenai pemanfaatan Canva dalam pembuatan modul digital menjadi langkah yang sangat relevan. Workshop ini bertujuan untuk membekali guru dengan keterampilan dalam merancang modul digital yang menarik, informatif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa (Fauziah & Ramadhan, 2024). Dengan pelatihan yang terstruktur, diharapkan guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan menciptakan bahan ajar yang lebih inovatif (Mustofa, 2023).

Workshop ini dirancang dengan pendekatan berbasis praktik agar peserta dapat langsung menerapkan materi yang dipelajari. Materi yang akan disampaikan meliputi

dasar-dasar desain grafis, pemanfaatan elemen visual dalam pendidikan, serta langkah-langkah dalam membuat modul digital menggunakan Canva (Kurniawan, 2023). Selain itu, peserta juga akan diberikan contoh modul digital yang telah berhasil digunakan dalam pembelajaran serta strategi untuk mengoptimalkan pemanfaatannya di kelas (Yulianti & Saputra, 2024).

Dengan adanya workshop ini, diharapkan guru Sekolah Dasar dapat meningkatkan keterampilan digital mereka dan mampu menghasilkan modul pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa. Modul digital yang dirancang dengan baik tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga membantu mereka memahami materi dengan lebih efektif (Suryani et al., 2024). Selain itu, workshop ini juga mendorong guru untuk lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia secara daring (Hidayat & Rahayu, 2024).

Secara keseluruhan, pemanfaatan Canva dalam pembuatan modul digital merupakan solusi yang inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar. Dengan dukungan pelatihan yang tepat, guru dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam desain digital dan menciptakan bahan ajar yang lebih efektif dan menarik bagi siswa (Nugroho et al., 2024). Oleh karena itu, inisiatif seperti workshop ini perlu terus dikembangkan dan didukung oleh berbagai pihak agar pendidikan berbasis digital di Indonesia semakin berkembang dan mampu menjawab tantangan zaman.

2. METODE PELAKSANAAN

Workshop ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan utama yang dirancang untuk memastikan peserta memperoleh pemahaman dan keterampilan yang optimal dalam pembuatan modul digital berbasis Canva. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi Kebutuhan

Mengumpulkan informasi mengenai kendala guru dalam pembuatan modul digital melalui survei atau diskusi awal.

b. Pelaksanaan Pelatihan

- 1) Pengenalan Canva: Menjelaskan fitur-fitur dasar Canva dalam pembuatan modul digital.
- 2) Teknik Desain: Mempelajari prinsip dasar desain untuk modul digital yang menarik dan efektif.
- 3) Praktik Langsung: Peserta membuat modul digital berbasis Canva dengan bimbingan fasilitator.

c. Evaluasi dan Pendampingan

- 1) Review Hasil: Meninjau dan memberikan masukan terhadap modul yang dibuat peserta.
- 2) Diskusi & Perbaikan: Memberikan saran untuk meningkatkan kualitas modul.
- 3) Umpan Balik: Peserta memberikan tanggapan terkait efektivitas pelatihan.

Metode ini dirancang agar peserta dapat memahami, mempraktikkan, dan mengembangkan modul digital secara efektif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah mengikuti workshop, para guru mengalami peningkatan keterampilan dalam menggunakan Canva untuk pembuatan modul digital. Beberapa hasil yang diperoleh meliputi:

- a. Setelah mengikuti workshop, para guru lebih memahami pentingnya modul digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Modul digital tidak hanya membantu menyajikan materi secara lebih interaktif dan menarik, tetapi juga mempermudah siswa dalam memahami konsep melalui elemen visual seperti gambar, video, dan animasi. Selain itu, guru dapat menyesuaikan modul sesuai dengan kebutuhan siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan personal. Keunggulan lainnya adalah kemudahan akses, baik untuk pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh, yang memungkinkan siswa belajar kapan saja dan di mana saja. Dengan pemahaman ini, guru semakin termotivasi untuk mengembangkan modul digital yang inovatif guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- b. Setelah mengikuti workshop, para guru menunjukkan peningkatan dalam mendesain modul digital yang lebih menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip desain, mereka mampu mengatur tata letak, memilih kombinasi warna yang sesuai, serta menggunakan font yang mudah dibaca agar modul lebih estetik dan nyaman dipelajari. Selain itu, fitur interaktif seperti tautan, elemen animasi, serta latihan soal yang dapat diakses langsung oleh siswa membuat modul menjadi lebih dinamis dan tidak monoton. Penggunaan gambar, ilustrasi, dan video pendukung juga semakin dimanfaatkan untuk memperjelas konsep pembelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Dengan keterampilan ini, guru dapat menyusun modul yang tidak hanya informatif tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- c. Setelah mengikuti workshop, para guru mengalami peningkatan motivasi dalam memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Mereka lebih

percaya diri dalam menggunakan Canva untuk membuat modul digital yang menarik dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan bagi siswa. Kesadaran akan manfaat teknologi dalam meningkatkan keterlibatan siswa juga semakin meningkat, mendorong guru untuk terus mengeksplorasi berbagai fitur dan inovasi dalam desain pembelajaran digital. Selain itu, pengalaman praktik langsung dalam workshop membuat mereka lebih terbuka terhadap pemanfaatan teknologi lain yang dapat mendukung proses mengajar, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh. Dengan meningkatnya motivasi ini, diharapkan guru dapat terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan menerapkannya secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.

- d. Meskipun workshop ini berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam pembuatan modul digital, masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi, terutama terkait keterbatasan akses internet dan perangkat yang kurang memadai. Tidak semua guru memiliki koneksi internet yang stabil, sehingga proses pembuatan dan pengunduhan modul digital sering terhambat. Selain itu, keterbatasan perangkat, seperti laptop atau tablet dengan spesifikasi rendah, juga menjadi tantangan dalam mendesain modul yang optimal. Kendala ini berdampak pada keterbatasan eksplorasi fitur Canva secara maksimal, sehingga beberapa guru merasa kurang leluasa dalam mengembangkan modul digital yang lebih interaktif. Oleh karena itu, perlu adanya dukungan dari pihak sekolah atau instansi terkait untuk menyediakan fasilitas yang lebih memadai agar penerapan pembelajaran digital dapat berjalan lebih efektif.

Dengan hasil ini, diharapkan guru dapat terus mengembangkan keterampilannya dalam pembuatan modul digital dan menemukan solusi untuk mengatasi kendala yang ada.

4. PENUTUP

Workshop ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam pembuatan modul digital berbasis Canva bagi guru Sekolah Dasar, sehingga mereka lebih siap dalam mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan pelatihan ini, guru tidak hanya memahami pentingnya modul digital dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga mampu merancang materi yang lebih menarik, interaktif, dan mudah diakses oleh siswa. Pemanfaatan elemen visual seperti gambar, video, dan animasi memungkinkan penyajian materi yang lebih jelas dan menarik, sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar. Selain itu, workshop ini juga meningkatkan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran, mendorong mereka untuk terus mengeksplorasi fitur-fitur baru dalam desain digital.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat yang kurang memadai, yang menghambat pemanfaatan teknologi secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan dari berbagai pihak untuk menyediakan sarana dan prasarana yang lebih baik guna menunjang implementasi modul digital di sekolah. Ke depan, pelatihan lanjutan dan pendampingan yang lebih intensif sangat diperlukan agar guru dapat terus mengembangkan keterampilannya dalam mendesain modul digital yang lebih berkualitas, serta semakin percaya diri dalam menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran secara efektif dan berkelanjutan.

5. REFERENSI

- Ekadayanti, W., Parisu, C. Z. L., Yanti, N. R., Sisi, L., & Saputra, E. E. (2024). Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dan Sains Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Guru SD. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 1007-1015.
- Fauziah, R., & Ramadhan, D. (2024). Pengembangan bahan ajar digital berbasis Canva dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 12(1), 45-60.
- Hendrawan, B. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Digital*, 10(2), 78-90.
- Hidayat, A., & Rahayu, S. (2024). Literasi digital bagi guru dalam menghadapi era pendidikan 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 15(1), 22-35.
- Kurniawan, D. (2023). Desain pembelajaran berbasis digital: Peluang dan tantangan bagi guru. *Jurnal Pendidikan Digital*, 11(3), 98-112.
- Mustofa, M. (2023). Meningkatkan kreativitas guru dalam merancang media ajar digital. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, 14(2), 55-70.
- Nugroho, T., et al. (2024). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital dalam pendidikan dasar. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pendidikan*, 13(2), 33-48.
- Pratama, A., & Widodo, S. (2023). Efektivitas modul digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(4), 65-80.
- Rahman, F., et al. (2023). Canva sebagai alat bantu desain modul digital untuk guru. *Jurnal Media Pembelajaran*, 10(1), 20-35.
- Sari, N., et al. (2023). Modul digital sebagai solusi pembelajaran interaktif di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Digital*, 9(3), 110-125.
- Susanto, W., & Purnomo, E. (2023). Tantangan dan peluang pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 12(2), 44-58.

- Suryani, L., et al. (2024). Implementasi pembelajaran digital berbasis multimedia dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Digital*, 13(1), 88-105.
- Ummah, I., Saputra, E. E., Parisu, C. Z. L., & Wahyudi, A. V. (2022, December). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Komik Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra, Seni, dan Pendidikan Dasar (SENSASEDA)* (Vol. 2, pp. 19-24).
- Wijaya, R., & Putri, M. (2023). Integrasi elemen interaktif dalam modul digital berbasis Canva. *Jurnal Teknologi dan Desain Pembelajaran*, 11(2), 73-89.
- Yulianti, R., & Saputra, B. (2024). Penerapan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Digitalisasi*, 14(1), 55-70.