JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION

E-ISSN: 2776-5857 | P-ISSN: 2776-7876
Website: https://jahe.or.id/index.php/jahe
Vol. 6, No. 6 (2026)

Pemberdayaan Kompetensi Guru dalam Mengembangkan Media Digital Berbasis Canva Artificial intelligence di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 Semarang

Nurmawati[1], Sri Sumiyati[2], Eem Kurniasih[3], Binti Muflikah[4], Pukky Tetralian B.N[5]
[1,2,3,4]Universitas Terbuka, Indonesia
[5]Universitas Billfath, Indonesia
**Email Korespondensi: nurmawati@ecampus.ut.ac.id*

ABSTRAK

Pada era digital mengharuskan guru mengemas media pembelajaran berbasis teknologi terlebih lagi sekarang teknologi sudah berbentuk Artificial intelligence (AI). Berdasarkan info dari kepala sekolah menunjukkan bahwa guru-guru kesulitan dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, karena pengenalan teknologi yang masih minim bagi guru dan permasalahan lain di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 Semarang mayoritas guru masih menggunakan media konvensional untuk mengajar seperti LKS atau buku cetak. Pada kegiatan pengabdian ini telah dilaksanakan pelatihan peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan media digital berbasis canva artificial intelligence. Kegiatan pengabdian dilaksanakan sebanyak 8 pertemuan. Mitra sangat antusias dalam membuat e-book menggunakan canva hal ini terlihat dari kehadiran mitra yang mencapai 100% dengan jumlah mitra sebanyak 26 guru. Pelaksanakan Pengabdian berlangsung selama 3 bulan dengan mengoptimalkan program penyuluhan dan pelatihan dengan model pelatihan andragogi. Hasil yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian yaitu terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam membuat RPP dan media pembelajaran e-book berbasis canva yaitu rata-rata sebesar 91,38%, sehingga tergolong tinggi. Adapun guru dapat membuat RPP dan e-book berbasis canva dengan materi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan rincian mata pelajaran matematika, bahasa indonesia, bahasa inggris, ipas, agama, pjok, seni budaya, dan pendidikan pancasila.

Kata Kunci: Kompetensi, Elektronik Book, Canva.

ABSTRACT

In the digital era, teachers are required to package technology-based learning media, especially now that technology is in the form of Artificial Intelligence (AI). Based on information from the principal, it shows that teachers have difficulty in creating technology-based learning media, due to the still minimal introduction of technology for teachers and other problems at elementry school tugurejo 01 and elementry school tugurejo 03 semarang, the majority of teachers still use conventional media for teaching such as LKS or printed books. In this community service activity, training has been carried out to improve teacher competency in the use of digital media based on Canva Artificial Intelligence. The community service activity was carried out for 8 meetings.

Partners were very enthusiastic in creating e-books using canva, this was seen from the attendance of partners which reached 100% with a total of 26 partners. The implementation of the community service lasted for 3 months by optimizing the counseling and training program with the andragogy training model. The results that have been achieved in the community service activity are an increase in teacher knowledge and skills in creating lesson plans and canva based e-book learning media, namely an average of 91,38%, so it is considered high. Teachers can create canva based lesson plans and e-books with materials that are appropriate to the subjects they teach, with details of the subjects being mathematics, indonesian, english, science, religion, physical education, arts and culture, and pancasila education.
Keywords: *Competence, Electronic Book, Canva.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan salah satu faktor yang mendorong terjadinya perubahan sosial pada masyarakat maupun individu. Inovasi dan kemajuan teknologi berbasis informasi dan ilmu pengetahuan pada jejaring sosial yang terus berkembang seiring dengan revolusi industri 5.0 dengan dimulainya era kreatif. Pada era ini, kemajuan teknologi telah mengubah wajah dunia di berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan (Teknowijoyo & Marpelina, 2021); (Suherman et al., 2023). Media diartikan sebagai pemanfaatan secara maksimum semua komponen sumber dan sistem belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu (Miftah, 2014). Sedangkan, menurut (Munadi, 2008); (Sadiman, 2008) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Media dalam proses belajar mengajar meliputi alat-alat grafis, photografis, atau elektronis yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal (Nurdyansyah, 2019); (Arsyad, 2021). Media bagian intergral dari sistem pemebelajaran maka penggunaan media pembelajaran mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli, 2016). Perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi mendorong terjadinya perubahan, dan hal tersebut turut mendorong manusia agar mampu beradaptasi dan mengikuti setiap arus perkembangannya. Globalisasi yang saat ini terjadi di seluruh dunia tidak dapat dipisahkan dengan betapa pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagi faktor pendukung utama (Amini, 2020). Proses perancangan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada pemanfaatan obyek langsung yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, melainkan sudah memanfaatkan platform digital (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022).

Aplikasi Canva menawarkan banyak fitur menarik, di antara fitur tersebut adalah tersedianya berbagai tema, template, dan font yang dapat digunakan aplikasi Canva juga menawarkan berbagai macam desain grafis lainnya seperti; poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, edit foto, hingga sampul facebook (Inzani dkk., 2021; Tanjung, R.E., & Faiza, D, 2019). Fitur utama dan terpenting dari aplikasi canva adalah template siap pakai yang jumlahnya cukup banyak dan selalu bertambah untuk kategori terentu, hal ini akan memudahkan para guru dalam merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik materi yang akan diajarkan. Menurut (Junaedi, 2021) selain template, pengguna aplikasi canva bisa menambahkan unsur desain dengan ilustrasi dan icon dari berbagai jenis tema. Untuk memudahkan mengimport file PDF ke dalam halaman kerja kemudian dijadikan tampilan desain online aplikasi canva menyediakan fitur PDF editor yang dapat mengubah file PDF menjadi elemen-elemen

sesuai kebutuhan. Agar presentasi dapat dilakukan secara online dan interaktif (Karlina et al, 2022). Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat (Tanjung dan Faiza, 2019); (Fitria, dkk. 2021) bahwa banyak manfaat yang dapat diperoleh dari pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva, diantaranya dapat membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan berbagai fitur animasi, template, dan pagination. Manfaat-manfaat tersebut, dapat merangsang kreativitas guru dan siswa serta menghemat waktu pengerjaannya, karena banyak fitur tersedia seperti option drag and drop untuk memudahkan membuat desain media pembelajaran, bahkan guru atau peserta didik dapat berkolaborasi dan bekerja dalam kelompok (Pelangi, 2020).

Berdasarkan kegiatan survei dan observasi yang telah dilakukan di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 Semarang mayoritas guru belum menggunakan media berbasis digital tetapi hanya menggunakan media buku cetak. Mayoritas guru menjelaskan dengan menggunakan buku LKS dan tidak menggunakan variasi media pembelajaran seperti e-book. E-book berbasis canva dipilih karena dapat membuat e-book dengan mudah dan dapat meningkatkan minat baca peserta didik karena terdapat gambar, video dan animasi di dalamnya sehingga lebih menarik. Disisi lain RPP yang digunakan mayoritas masih bersifat umum dan belum spesifik dalam menentukan indikator pembelajaran.

Adapun kondisi sekolah mitra tergolong telah memenuhi syarat berdasarkan demografi lingkungan sehingga peserta didik yang ada di wilayah tersebut cukup memadai karena dari lingkungan perumahan, kelurahan, serta sekolah tersebut sudah termasuk kategori sekolah standar nasional. Sedangkan Fasilitas di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 Semarang yang menjadi mitra cukup memadai dalam pembelajaran yaitu fasilitas internet seperti wifi sehingga tidak ada keterbatasan sinyal dalam pelaksanaan pelatihan. Serta terdapat layar LCD yang interaktif, sehingga cukup menunjang dalam pelaksanaan pelatihan. Pada saat ini mayoritas guru belum menggunakan fasilitas secara maksimal terutama dalam pelaksanaan pembuatan media e-book dengan aplikasi canva. Berdasarkan kondisi fasilitas di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 Semarang maka dapat terpenuhi dalam kegiatan pelatihan pembuatan e-book dengan menggunakan aplikasi canva.

Selanjutnya berdasarkan analisis situasi di SDN Tugurejo 01 dan SDN Tugurejo 03 maka tim pengabdian melaksanakan pelatihan peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis canva di SDN Tugurejo 01 Semarang dan di SDN Tugurejo 03 Semarang. Pelatihan ini sangat penting karena dapat membantu guru dalam menambah pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva sesuai dengan materi yang diajarkan guru di kelas.

METODE

Pelaksanakan pengabdian masyarakat ini berlangsung selama 3 bulan yaitu dari bulan juli 2026 sampai bulan september 2026 dengan mengoptimalkan program penyuluhan dan pelatihan dengan model pelatihan andragogi yaitu 70% praktek dan 30%. Peserta lebih fokus pada aktivitas praktek. Pengoptimalan program tersebut antara lain dengan pembuatan produk media pembelajaran berbasis canva. Memberikan workshop pelatihan dalam peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran yang meliputi pembuatan desain dan produk media pembelajaran berbasis canva.

Pada program pengabdian ini pengusul menggandeng mitra sekolah yang berada SDN Tugurejo 01 Semarang dan SDN Tugurejo 03 Semarang . Mitra ini beranggotakan 26 orang guru dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah mitra yang mengikuti pengabdian

Asal Instansi	Jumlah Mitra
SDN Tugurejo 01	17 orang
SDN Tugurejo 03	9 orang

Sedangkan seluruh kegiatan ini dilakukan melalui langkah-langkah sebagai berikut:

1. Survei awal

Survei awal dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui demografi di sekolah dasar negeri tugu rejo 01 semarang yang menjadi mitra pengabdian. Dari survei awal ini, dapat diketahui jumlah civitas akademika, latar belakang pendidikan, fasilitas sekolah dan lain-lain.

2. Perencanaan

Tim pengabdian menyusun perencanaan pelaksanaan pelatihan meliputi penentuan jadwal pertemuan, tempat pelatihan, agenda pelatihan, tenaga pemateri dan kepanitiaan. Dalam penyusunan perencanaan ini, tim pengabdian melakukan kerjasama dengan di SDN Tugurejo 01 Semarang dan SDN Tugurejo 03 Semarang. Tim pengabdian juga akan menggandeng dinas terkait, beberapa sekolah, kampus, dan instansi pemerintah sebagai pengguna produk media pembelajaran berbasis canva.

3. Perijinan

Melakukan perijinan kepada pihak-pihak yang berkaitan dengan pemberian pengetahuan tentang pemberdayaan/pelatihan masyarakat sekolah melalui pelatihan pembuatan produk media pembelajaran berbasis canva.

4. Menentukan peserta pelatihan

Perekrutan peserta kegiatan ini dilakukan dengan cara mendata semua peserta di SDN Tugurejo 01 Semarang dan SDN Tugurejo 03 Semarang. Data tersebut akan ditentukan dengan kriteria taraf kemampuan pengetahuan media pembelajaran berbasis teknologi yang paling rendah untuk didaftarkan sebagai peserta pelatihan.

5. Pelaksanaan

Seluruh kegiatan penyuluhan akan dilakukan oleh tim pengabdian dengan menggunakan model pelatihan andragogi yaitu 70% praktek dan 30% teori, sehingga peserta lebih fokus praktek. Sedangkan untuk kelancaran kegiatan, yakni segala sesuatu yang dibutuhkan dalam kegiatan ini, diantaranya: tempat penyuluhan, meja, jaringan internet, komputer dan kursi akan disediakan oleh sekolah mitra. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. Berikut merupakan jadwal kegiatan pengabdian.

Tabel 2. Materi pengabdian yang diberikan ke mitra

Pertemuan	Materi	Metode
Pertemuan ke-1	Mengenalkan tujuan media pembelajaran dan berbagai jenis media digital yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta membagi kelompok berdasarkan mata pelajaran dan kelas.	Ceramah, tanya jawab, diskusi
Pertemuan ke-2	Menyusun RPP dan materi pada mata pelajaran yang dipilih untuk media pembelajaran	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-3	Mengenalkan media canva serta fitur- fitur yang tersedia di canva dan membuat akun canva.	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-4	Membuat desain media pembelajaran dengan materi yang sudah disiapkan dan dimasukkan kedalam canva.	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-5	Mengeksport draft e-book yang sudah di buat pada canva.	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-6	Evaluasi RPP dan produk e-book.	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-7	Perbaikan RPP dan produk e-book sesuai masukan saran dari tim Pengabdian	Tanya jawab, diskusi, praktik
Pertemuan ke-8	Pelaporan akhir luaran RPP dan produk e-book.	Tanya jawab, diskusi

Teknik pengumpulan data dalam kegiatan pengabdian ini yaitu angket, observasi dan dokumentasi. Instrumen angket yang digunakan terdiri atas 20 butir yang dikembangkan berdasarkan indikator capaian pemahaman pembuatan RPP dan e-book berbasis canva. Selanjutnya, data hasil tes dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase peningkatan pengetahuan dan ketrampilan pemahaman guru. Sementara itu, data yang diperoleh dari hasil observasi juga dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Skor observasi aktivitas guru dikelompokkan dan dideskripsikan guna mengevaluasi tingkat pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva. Indikator keberhasilan pelatihan ditetapkan berdasarkan peningkatan pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva selama kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Implementasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran E-book Berbasis Canva dan RPP

Implementasi kegiatan pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kemampuan mitra dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva yang dapat diaplikasikan kepada peserta didik. Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan pada guru di SDN 1 Tugurejo Semarang sebanyak 17 guru dan guru di SDN 3 Tugurejo Semarang sebanyak 9 guru, sehingga total ada 26 guru yang mengikuti pelatihan. Guru yang telah mengikuti pengabdian dibagi menjadi 8 kelompok sesuai dengan mata pelajaran yang diampu di kelas. Kegiatan pelatihan berlangsung sebanyak 8 pertemuan yang terdiri dari beberapa materi. Kegiatan pelatihan ini juga tergolong lancar hal ini terlihat dari animo guru untuk mengikuti kegiatan pelatihan sangat tinggi, terbukti dengan kehadiran para guru untuk mengikuti kegiatan mencapai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa para guru menyambut positif kegiatan pelatihan pembuatan media digital e-book berbasis canva. Kegiatan pengabdian media digital ini sudah sesuai dengan hasil yang diharapkan yaitu guru dapat membuat media e-book sesuai dengan topik atau materi yang diambil oleh guru.

Banyak masukan yang diberikan, oleh tim pelaksana pengabdian terkait dengan pelaksanaan pembuatan media e-book berbasis canva. Semua guru dapat menghasilkan media e-book yang bervariasi dari materi Matematika, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, IPAS, Agama, PJOK, Seni Budaya, Pendidikan Pancasila. Melalui kegiatan pendampingan yang sudah dilaksanakan dengan berfokus pada kegiatan praktek dan diskusi sehingga pelaksanaan pembuatan laporan media e-book dapat berlangsung dengan lancar. Tim pengabdian memberikan masukan dan arahan terkait pembuatan media dan desain materi yang baik. Berikut merupakan kegiatan-kegiatan pendampingan yang telah didokumentasikan oleh tim saat pelatihan kegiatan peningkatan ketrampilan membuat RPP dan membuat e-book berbasis canva.





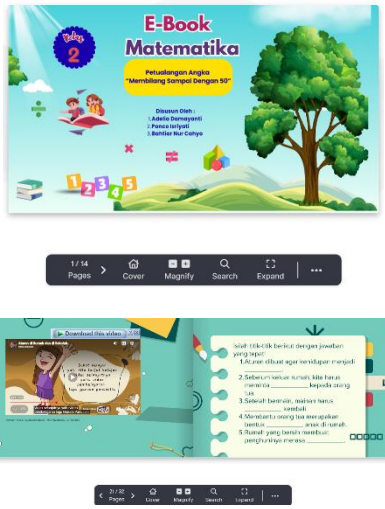
Gambar 1. Tim memberikan materi persiapan dalam membuat media e-book





Gambar 2. Mitra antusias mengikuti pelatihan pembuatan media e-book





Gambar 3. Tampilan media pembelajaran E-book berbasis canva yang dibuat oleh guru

Kemampuan guru yang dinilai yaitu berdasarkan karya media e-book berbasis canva yang dibuat oleh guru-guru di SDN 01 Tugurejo dan di SDN 03 Tugurejo Semarang. Hasil dari media e-book yang dibuat oleh guru yaitu e-book yang interaktif dan dapat digunakan sebagai media belajar untuk mengajar peserta didik. Kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pengabdian ini adalah masalah kehadiran guru yang tidak sesuai dengan waktu yang terjadwal sehingga pelaksanaan menjadi mundur. Disamping itu masalah lain adalah beberapa peserta kesulitan dalam menulis materi pada media e-book berbasis canva sehingga butuh waktu yang lebih lama dalam penyelsaian materi. Namun, semua kendala dan masalah yang muncul tidak menurunkan semangat tim pengabdian dan guru untuk tetap melaksanakan diskusi dengan baik.

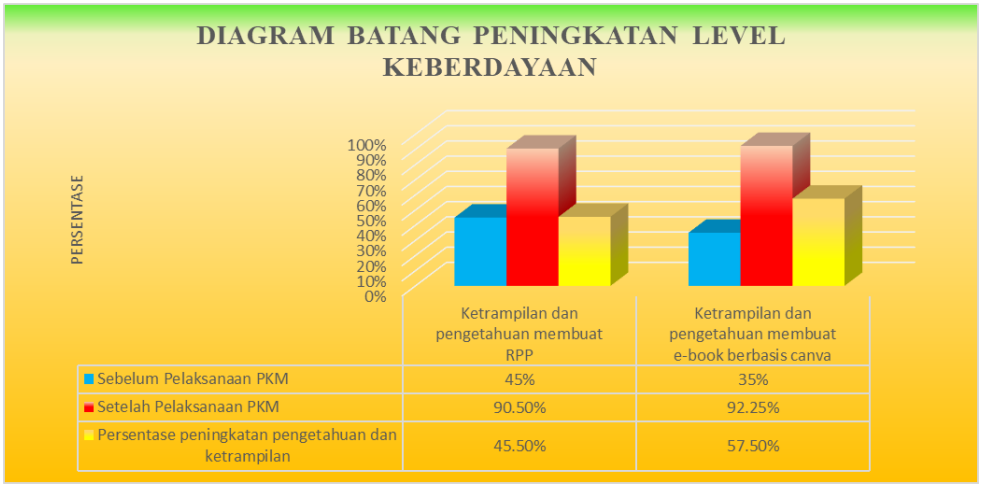
Hasil Peningkatan Pengetahuan dan Ketrampilan Pelatihan Membuat E-Book berbasis Canva dan Pembuatan RPP

Hasil peningkatan level ketrampilan dan pengetahuan dalam membuat RPP dan membuat e-book berbasis canva sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut.

Tabel 3. Peningkatan level keberdayaan sebelum den sesudah pelaksanaan pelatihan

Keterangan	Indicator		Rata-rata
	Ketrampilan dan pengetahuan membuat RPP	Ketrampilan dan pengetahuan membuat e-book berbasis canva	
Sebelum Pelaksanaan PKM	45%	35%	40%
Setelah Pelaksanaan PKM	90,5%	92,25%	91,38%
Persentase peningkatan pengetahuan dan ketrampilan	45,5%	57,5%	51,5%

Berikut tampilan diagram batang peningkatan level ketrampilan dan pengetahuan dalam membuat RPP dan membuat e-book berbasis canva sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pelatihan sebagai berikut.



Gambar 4. Diagram batang peningkatan level keberdayaan

Hasil pretest yang dilakukan sebelum dilaksanakannya kegiatan pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mitra terutama yang berkaitan dengan ketrampilan dan pengetahuan membuat RPP masih berada pada skor yang rendah yaitu rata-rata sebesar 45%, sedangkan tingkat ketrampilan dan pengetahuan membuat e- book berbasis canva masih rendah juga yaitu berada pada skor rata-rata sebesar 35%. Pada rata-rata terlihat tingkat kemampuan mitra dalam ketrampilan dan pengetahuan membuat RPP serta e-book berbasis canva sebesar 40% yang tergolong rendah. Setelah dilaksanakan kegiatan peningkatan pemberdayaan kompetensi dan ketrampilan menyusun RPP dan membuat buku digital berbasis canva, tim PKM melakukan post test. Hasilnya terjadi peningkatan skor pengetahuan dan keterampilan membuat RPP sebesar 90,5% yang tergolong tinggi. Adapun ketrampilan dan pengetahuan membuat e- book berbasis canva sebesar 92,25% yang tergolong tinggi. Sedangkan pada rata-rata terlihat tingkat kemampuan mitra dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva sebesar 91,38% yang tergolong tinggi. Sehingga dapat disimpulkan teradapat peningkatan pengetahuan dan

ketrampilan membuat RPP yaitu sebesar 45,50% dan membuat e-book berbasis canva sebesar 57,50%. Berdasarkan kriteria tingkat pengetahuan menurut (Nursalam, 2016), skor tersebut tergolong dalam kriteria baik. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan telah berhasil meningkatkan kemampuan mitra dalam membuat RPP dan e-book berbasis canva.

Dampak peningkatan kompetensi dari kegiatan pelatihan

Pelatihan penggunaan media pembelajaran e-book berbasis canva di SDN 01 Tugurejo dan di SDN 03 Tugurejo Semarang memberikan dampak peningkatan kompetensi yang signifikan bagi guru, diantaranya:

1. Peningkatan Kompetensi Guru dalam Penggunaan Teknologi

   Setelah mengikuti pelatihan, para guru merasa lebih percaya diri dan terampil dalam menggunakan teknologi, khususnya aplikasi canva dalam proses pembelajaran dan guru bertambah pengetahuan dalam membuat RPP. Peningkatan keterampilan ini berkontribusi pada kualitas pengajaran yang lebih baik, sehingga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Guru yang mahir dalam menggunakan teknologi dapat menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.
2. Meningkatkan Interaktivitas dan Daya Tarik Pembelajaran

   Penggunaan aplikasi canva memungkinkan guru untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih interaktif dan menyenangkan. Peserta didik dapat lebih termotivasi dan aktif terlibat dalam pembelajaran, karena didalam e-book terdapat kuis interaktif dan video pembelajaran seperti pada materi olahraga terdapat video cara berenang gaya bebas sehingga menawarkan pengalaman yang berbeda dan lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran yang hanya menggunakan LKS. Interaktivitas ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membuat mereka lebih fokus selama proses pembelajaran.
3. Peningkatan Hasil Evaluasi Pembelajaran

   Dengan menggunakan media digital aplikasi canva dan RPP yang terstruktur untuk evaluasi, guru dapat lebih cepat dan efektif dalam mengukur pemahaman peserta didik. Hasil pembelajaran yang dapat langsung dilihat memudahkan guru dalam melakukan tindak lanjut segera apabila ada peserta didik yang mengalami kesulitan. Proses evaluasi yang lebih cepat dan transparan ini memungkinkan perbaikan proses pembelajaran yang lebih terarah.
4. Pengembangan Komunitas Pembelajaran Guru

   Pelatihan ini juga membantu menciptakan komunitas pembelajaran di antara para guru. Mereka saling berbagi pengalaman dan pengetahuan mengenai cara menggunakan media digital aplikasi canva untuk membuat e-book dan mengembangkan RPP yang lebih terstruktur, sehingga guru dapat memperkuat budaya kolaborasi dan peningkatan kompetensi di kalangan guru. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya keterampilan individu, tetapi juga meningkatkan sinergi dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.
5. Peningkatan Kualitas Pendidikan secara Keseluruhan

   Dengan meningkatnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran e-book berbasis canva dan RPP yang lebih terstruktur sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, kualitas pendidikan di SDN 01 Tugurejo dan SDN 03 Tugurejo Semarang dipastikan mengalami peningkatan. Peningkatan kualitas pengajaran dan pembelajaran ini akan berdampak positif pada prestasi akademik peserta didik dan membantu mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia

digital. Keterampilan yang diperoleh peserta didik dengan menggunakan e-book dapat meningkatkan motivasi dan interaksi antar peserta didik menjadi lebih baik.

Pembahasan

Pembahasan dalam kegiatan pengabdian ini yaitu pelaksanaan pelatihan pembuatan RPP dan media e-book berbasis canva di SDN 01 Tugurejo dan SDN 03 Tugurejo Semarang menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam membuat buku elektronik dengan aplikasi canva dan RPP dalam proses pembelajaran di kelas. Guru-guru yang mengikuti pelatihan merasa lebih percaya diri dan terampil dalam membuat buku elektronik dengan aplikasi canva dan RPP untuk menyajikan materi secara lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya (Sobandi et al, 2023) menunjukkan bahwa belum dimanfaatkan secara optimal oleh guru program keahlian manajemen perkantoran dan layanan bisnis dalam pembuatan media pembelajaran berbasis pendekatan microlearning, bahkan masih ada sebagian kecil fitur yang sama sekali belum dimanfaatkan. Meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan pengetahuan awal tentang teknologi, pelatihan ini berhasil mengatasi hambatan tersebut melalui sesi praktik yang intensif dan dukungan dari pihak sekolah yang menyediakan fasilitas yang memadai.

Kontribusi aktif dari pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan staf administrasi, turut memperkuat keberhasilan pelatihan. Dukungan fasilitas yang memadahi dan keterlibatan dalam perencanaan jadwal pelatihan supaya kegiatan pelaksanaan pelatihan erjalan dengan lancar. Hasilnya, selain meningkatkan keterampilan guru, pelatihan ini juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian (Suhardi, 2020) bahwa menegaskan pentingnya pelatihan berbasis teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya di sekolah yang sudah memadahi infrastruktur teknologi tetapi belum dimanfaatkan dengan maksimal.

SIMPULAN

Kesimpulan yang telah dihasilkan pada kegiatan pelatihan yaitu terdapat peningkatan pengetahuan dan ketrampilan guru dalam membuat RPP dan media pembelajaran e-book berbasis canva yaitu rata-rata sebesar 91,38%, sehingga tergolong tinggi. Sedangkan keberhasilan kegiatan pelatihan yaitu guru dapat membuat e-book dengan materi yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu dengan rincian mata pelajaran matematika, bahasa indonesia, bahasa inggris, ipas, agama, pjok, seni budaya, dan pendidikan pancasila.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada LPPM Universitas Terbuka yang telah membiayai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2026 dan Kepala Sekolah SDN Tugurejo 01 Semarang dan SDN Tugurejo 03 Semarang serta mitra guru.

DAFTAR PUSTAKA

Amini, N. (2020). Media Kartu Kata Bergambar Dalam Meningkatkan. Kemampuan Kosakata Anak Usia Dini. 9(2). 119–129.

Arsyad, A. (2021). Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.

Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. Mujtama': Jurnal Pengabdian Masyarakat, 1(2), 75-82.

Inzani, D. A., AR, S. A., Syukur, M., Rahmat, M., Fauzi, L. A., Sofyan, M., & Halisa, N. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di Masa Covid 19. Journal Lepa-Lepa Open, 1(1), 143-151.

Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora, 7(2, Oktober), 80-89.

Karlina, Y., Yumriani, Fitriani, A., Rahman, A., & Munandar, S. A. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam,(ISSN: 2775-4855),1–8.

Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan, 2(1), 1-12.

Munadi, Y. (2008). Media Pembelajaran. Jakarta: Gaung Persada Press.

Nurdyansyah. (2019). Media Pembelajaran Inovatif. Sidoarjo: UMSIDA Press.

Nursalam. (2016). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Jakarta: Salemba Medika.

Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. Jurnal Sasindo Unpam, 8(2), 79-96.

Ramli, A. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. Lantanida Journal, 4(1).35-49.

Sadiman, A. S. (2008). Media Pendidikan, Pengertian,. Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Sobandi, A., Yuniarsih T., Meilani, R. I., Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 8(1), 98-109.

Suhardi, S. (2020). The impact of digital technology in Indonesian education system. International Journal of Education and Learning, 8(2), 56–66.

Suherman, Y. R., Nugroho, T. A., Quraini F. B., Yasin., M. (2023). Analisis Perkembangan Industrialisasi Era 5.0 Terhadap Kondisi Pendidikan Dikecamatan Menganti Kabupaten Gresik Jawa Timur. Jurnal Kajian dan Penelitian Umum, 1(3), 169-182.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2), 79-85.

Teknowijoyo, F., & Marpelina, L. (2021). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. Ilmu Kependidikan, 16(2), 173–184.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media.