

## **PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BAGI GURU DI SD NEGERI PANNARA**

Nurul Ma'rifah<sup>1</sup>, Nurhikmah H<sup>2</sup>, Merrisa Monoarfa<sup>3</sup>

Teknologi Pendidikan FIP Universitas Negeri Makassar

[nurulmarifah259@gmail.com](mailto:nurulmarifah259@gmail.com)<sup>1</sup>, [nurhikmah.h@unm.ac.id](mailto:nurhikmah.h@unm.ac.id)<sup>2</sup>, [merrisa@unm.ac.id](mailto:merrisa@unm.ac.id)<sup>3</sup>

### **ABSTRACT**

*Technological developments require educators to be able to utilize digital media as a learning tool. One effort that can be done is through the development of interactive and easily accessible digital modules. This study aims to design a Canva-based digital module as a guide for teachers to improve technological competency at Pannara Public Elementary School. This study applies the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes five main stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was carried out through observation and distribution of questionnaires to teachers as module users. Data analysis was conducted descriptively, to assess the level of validity and practicality of the developed module. The results of the validity test indicate that the Canva-based digital module is categorized as very valid, both in terms of content and appearance. The results of the practicality test in the small group obtained a percentage indicating the practical category, while in the large group it reached the very practical category. This indicates that the developed digital module is feasible and effective in helping teachers improve technological skills in the learning process. Thus, Canva-based digital modules have the potential to be innovative tools that encourage teachers to be more creative, independent, and adaptive to advances in educational technology in the digital era.*

**Keywords:** *Digital Module, Canva, Elementary School Teacher, Technology Skills*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi menuntut para pendidik untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pembelajaran. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengembangan modul digital yang bersifat interaktif dan mudah diakses. Penelitian ini bertujuan untuk merancang modul digital berbasis Canva sebagai panduan bagi guru guna peningkatan kompetensi teknologi di SD Negeri Pannara. Penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, serta penyebaran angket kepada para guru sebagai pengguna modul. Analisis data dilakukan secara deskriptif, untuk menilai tingkat validitas dan

kepraktisan modul yang dikembangkan. Hasil pengujian validitas menunjukkan bahwa modul digital berbasis Canva tergolong dalam kategori sangat valid, baik dari aspek isi maupun tampilan. Adapun hasil pengujian kepraktisan pada kelompok kecil memperoleh persentase yang menunjukkan kategori praktis, sedangkan pada kelompok besar mencapai kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital yang dikembangkan layak dan efektif dalam membantu para guru meningkatkan kemampuan berteknologi dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, modul digital berbasis Canva berpotensi sebagai sarana inovatif yang mendorong para guru untuk lebih kreatif, mandiri, dan adaptif terhadap kemajuan teknologi pendidikan di era digital.

Kata Kunci: Modul Digital, Canva, Guru Sekolah Dasar, Keterampilan Teknologi

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Integrasi TIK dalam pembelajaran memungkinkan proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan fleksibel, terutama melalui penggunaan berbagai media digital yang mendukung pembelajaran mandiri (Hanatan et al., 2023) ; (Wengrum & Nurhartanto, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, guru memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang dituntut mampu mengelola dan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan abad ke-21. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi teknologi guru menjadi kebutuhan mendesak dalam upaya menciptakan

pengalaman belajar yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, guru dituntut untuk menyediakan bahan ajar berbasis TIK yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik digital native, sehingga kompetensi teknologi profesional menjadi bagian penting dari peran guru di abad ke-21 (Monoarfa, 2021); (Saerang et al., 2023).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan teknologi di kalangan guru sekolah dasar, terutama dalam memanfaatkan media digital secara optimal (Notanubun, 2019) ; (Subroto et al., 2023). Sebagian guru mengalami kendala dalam mengintegrasikan teknologi karena keterbatasan pengetahuan, waktu, serta minimnya sumber belajar yang aplikatif. Hal ini

berdampak pada rendahnya intensitas penggunaan media digital dalam proses pembelajaran, yang pada gilirannya menghambat pengembangan kreativitas guru dalam menciptakan materi ajar yang menarik dan kontekstual. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran yang dapat menjadi panduan praktis bagi guru untuk mengembangkan kompetensi digitalnya.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pengembangan modul digital berbasis aplikasi Canva menjadi solusi potensial. Canva sebagai platform desain grafis berbasis daring menawarkan kemudahan dalam membuat berbagai media pembelajaran visual seperti infografik, presentasi, maupun video pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan (Pramesti et al., 2025). Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis web menyediakan beragam fitur, template, dan alat kreatif yang mudah digunakan oleh pemula maupun praktisi pendidikan (Adrian et al., 2022) Jafar Adrian et al., 2022); (Jannah et al., 2023). Dalam ranah pendidikan, Canva for Education menjadi solusi yang

dirancang untuk kebutuhan guru dan siswa, memfasilitasi kolaborasi dan pembuatan media pembelajaran yang inovatif (Syahrir<sup>1</sup> et al., 2023); (SHELEMO, 2023). Modul digital yang dirancang menggunakan Canva memungkinkan guru belajar secara mandiri, memperoleh panduan langkah demi langkah, serta mengintegrasikan berbagai elemen multimedia ke dalam pembelajaran. Dengan demikian, modul digital ini tidak hanya menjadi media belajar tetapi juga sarana pemberdayaan guru untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital (Hermawati & Solihin, 2023) ; (Nurkhasanah & Mahrusl, 2025)

Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan untuk menyediakan sumber belajar yang valid, praktis, dan relevan dengan kebutuhan guru di lapangan. Berdasarkan hasil survei awal di SD Negeri Pannara, ditemukan bahwa sebagian besar guru memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan teknologi, namun belum memiliki panduan sistematis untuk menerapkan aplikasi digital seperti Canva dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada

pengembangan modul digital berbasis Canva yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sekaligus panduan bagi guru dalam merancang materi ajar kreatif yang sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menguji kevalidan serta kepraktisan modul digital berbasis Canva bagi guru di SD Negeri Pannara. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), penelitian ini menghasilkan produk pembelajaran yang teruji secara sistematis dan dapat diimplementasikan secara efektif dalam konteks pendidikan dasar. Proses pengembangan ini diharapkan dapat memperkuat keterampilan teknologi guru, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan mendorong integrasi TIK dalam kegiatan belajar mengajar.

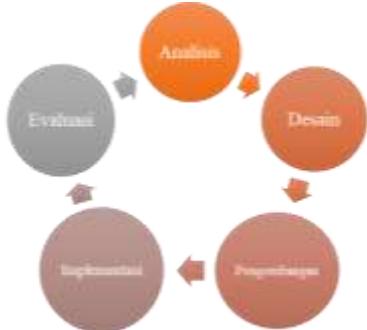
Kontribusi penelitian ini bersifat teoretis dan praktis. Secara teoretis, artikel ini memperkaya kajian dalam bidang teknologi pendidikan, khususnya pengembangan media digital berbasis desain grafis untuk pembelajaran. Secara praktis, hasil

penelitian ini memberikan alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan literasi digital dan menciptakan pembelajaran yang menarik, kontekstual, serta sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, pengembangan modul digital berbasis Canva dapat menjadi salah satu bentuk inovasi yang menjembatani kesenjangan antara kebutuhan guru terhadap sumber belajar digital dan tuntutan peningkatan kualitas pembelajaran di era digital.

Analisis kesenjangan menunjukkan bahwa penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada pengembangan e-modul untuk siswa, sedangkan kajian yang secara khusus mengembangkan modul digital bagi guru sekolah dasar masih terbatas (Novita, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kontribusi baru dengan mengembangkan modul digital berbasis Canva yang tidak hanya menitikberatkan pada penyajian materi, tetapi juga menekankan aspek kepraktisan, interaktivitas, dan kemudahan akses yang disesuaikan dengan karakteristik guru sekolah dasar di SD Negeri Pannara.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) sebagaimana dikemukakan oleh Reiser dan Molenda dalam (Hidayat & Nizar, 2021). Pendekatan ini dipilih karena sesuai untuk menghasilkan produk pendidikan yang valid, praktis, dan layak digunakan (Borg & Gall, 1983; (Okpatrioka, 2023). Melalui model ini, penelitian difokuskan pada proses sistematis mulai dari analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan produk, implementasi di lapangan, hingga evaluasi hasil. Setiap tahap dilaksanakan secara berurutan namun fleksibel, memungkinkan revisi berkelanjutan untuk mencapai hasil yang optimal.



**Gambar 1.** Tahapan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di UPT SPF SD Negeri Pannara, yang berlokasi di Jalan Antang Raya No. 26, Kecamatan Manggala, Kota Makassar. Lokasi ini dipilih secara purposif karena memiliki potensi dan kebutuhan tinggi terhadap pengembangan keterampilan teknologi guru. Kegiatan penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, meliputi kegiatan analisis kebutuhan, perancangan dan pengembangan modul digital berbasis Canva, implementasi uji coba, serta evaluasi efektivitas modul.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh guru di SD Negeri Pannara yang berjumlah 15 orang. Sampel penelitian diambil secara *purposive sampling* dengan mempertimbangkan keterlibatan guru dalam kegiatan pembelajaran berbasis teknologi. Dengan jumlah populasi yang relatif kecil, seluruh guru dilibatkan sebagai responden dalam tahap uji coba. Selain itu, dua orang validator ahli masing-masing ahli isi dan ahli media turut berperan dalam proses validasi produk guna memastikan kesesuaian konten dan tampilan modul dengan tujuan pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data meliputi angket, lembar validasi, dan observasi. Angket digunakan untuk memperoleh data kebutuhan guru terhadap media pembelajaran digital dan menilai tingkat kepraktisan modul. Lembar validasi digunakan oleh para ahli untuk menilai aspek isi, tampilan, dan kelayakan produk berdasarkan kriteria (Arikunto, 2010), yang mencakup indikator kejelasan materi, ketepatan desain, serta kesesuaian dengan kompetensi teknologi guru. Uji validitas dilakukan dengan menghitung persentase skor hasil penilaian validator menggunakan rumus:

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

**Tabel 1.** Kriteria Penilaian Validitas

Skor	Rumus	Nilai	Klasifikasi
4	81%-100%	A	Sangat Valid
3	71%-80%	B	Valid
2	40%-70%	C	Kurang Valid
1	0%-39%	D	Sangat Tidak Valid

Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) penyebaran angket kebutuhan guru; (2) validasi produk oleh ahli isi dan ahli media; serta (3) uji coba terbatas pada

kelompok kecil (4 guru) dan kelompok besar (15 guru). Setiap tahapan diikuti dengan proses revisi berdasarkan masukan dari validator dan pengguna.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi dan kepraktisan, yang dihitung dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat kelayakan produk. Sementara data kualitatif diperoleh dari saran dan komentar validator maupun respon guru selama uji coba, yang digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan modul digital. Produk dinyatakan layak dan praktis apabila hasil validasi mencapai kategori valid atau sangat valid dan hasil kepraktisan berada pada kategori praktis atau sangat praktis. Seluruh analisis dilakukan secara manual dengan mempertimbangkan triangulasi sumber untuk memastikan keakuratan data dan validitas hasil penelitian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa modul digital berbasis aplikasi Canva yang dikembangkan menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan keterampilan teknologi guru di SD Negeri Pannara.

Pengembangan dilakukan melalui lima tahap sistematis, dimulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk. Hasil analisis awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru (84,7%) telah menggunakan teknologi dalam pembelajaran, namun masih menghadapi kendala pada aspek teknis seperti keterbatasan pelatihan dan panduan penggunaan perangkat lunak desain. Sebanyak (69,2%) guru menyatakan memerlukan panduan yang lebih terstruktur, terutama dalam bentuk modul digital yang berisi langkah-langkah praktis dan contoh penerapan langsung. Temuan ini menegaskan adanya kesenjangan antara kesadaran digital dan kemampuan implementatif guru, yang menjadi dasar utama pengembangan produk.

Pada tahap desain dan pengembangan, modul disusun dalam format interaktif yang mengintegrasikan teks, gambar, video tutorial, dan kuis berbasis *Wayground*. Modul ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat pelatihan mandiri yang memungkinkan guru berlatih membuat media pembelajaran secara kreatif. Proses validasi oleh ahli media

dan ahli materi menunjukkan bahwa modul digital memperoleh kategori "sangat valid" dengan rata-rata skor di atas 85% untuk aspek isi, tampilan, dan kemudahan penggunaan. Hasil ini mengindikasikan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan guru dan relevan dengan prinsip desain instruksional. Sementara itu, uji coba kepraktisan oleh guru menunjukkan hasil praktis hingga sangat praktis, dengan persentase rata-rata di atas 80%, menandakan bahwa produk mudah dipahami, menarik, dan dapat diimplementasikan dalam konteks pembelajaran nyata.

Hasil penilaian berdasarkan angket respon pendidik dalam uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 87,5% yang masuk ke dalam kategori praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Modul Digital layak dan praktis untuk dilanjutkan pada uji coba kelompok besar.

**Tabel 2. Kepraktisan Modul Digital (Kelompok Besar)**

<b>No</b>	<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>
1.	Modul digital ini mudah digunakan dalam	56

mendukung kegiatan pembelajaran.		mempraktikkan fitur Canva
2.	Modul digital ini membantu saya memahami langkah-langkah penggunaan Canva dengan baik.	11 Modul ini membuat saya lebih yakin dalam memakai Canva untuk mendukung proses mengajar.
3.	Fitur-fitur yang disajikan (panduan, latihan, kuis) mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan guru SD.	12 Tampilan modul digital ini menarik dan memudahkan saya dalam mempelajari isinya.
4.	Modul digital ini meningkatkan kemampuan saya dalam membuat media pembelajaran yang menarik.	13 Modul digital ini dapat digunakan secara mandiri tanpa membutuhkan pendampingan yang intensif.
5.	Bahasa yang digunakan dalam modul mudah dipahami dan sesuai dengan konteks guru SD.	14 Saya merasa modul digital ini dapat digunakan berulang kali sebagai referensi dalam kegiatan pembelajaran.
6.	Materi yang disajikan relevan dengan tugas dan kebutuhan saya sebagai pendidik.	15 Modul digital ini sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan saat ini.
7.	Modul digital ini membantu saya belajar cara baru membuat media pembelajaran	<b>Jumlah</b> 813
8.	Setelah menggunakan modul digital ini, saya jadi lebih mudah memahami bagian-bagian Canva yang sebelumnya sulit digunakan.	<b>Persentase</b> 90,33%
9.	Modul digital ini memotivasi saya untuk lebih kreatif dalam membuat desain pembelajaran.	
10	Latihan dan evaluasi dalam modul ini membantu saya lebih terampil saat	

$$\text{Persentase} = \frac{813}{15 \times 4 \times 15} \times 100\% = 90,33\%$$

Hasil penilaian angket respon pendidik pada uji coba kelompok besar menunjukkan persentase sebesar 90,33% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa modul digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kepraktisan tinggi dan dapat

diterapkan dengan baik oleh pendidik dalam proses pembelajaran.

Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme (Saputro, M.N.A., & Pakpahan, 2021) yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan belajar. Modul digital berbasis Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksperimen, menciptakan desain pembelajaran, serta merefleksikan hasil karyanya secara mandiri. Hal ini juga selaras dengan teori konektivisme (Ariyanto & Fauziati, 2022), di mana pembelajaran terjadi melalui jejaring dan kolaborasi digital. Melalui penggunaan Canva dan platform pendukung lainnya, guru tidak hanya mengakses informasi, tetapi juga membangun jejaring pembelajaran dengan rekan sejawat. Selain itu, pendekatan ini mendukung teori kognitif (Badi'ah, 2021) karena mendorong guru mengembangkan strategi berpikir tingkat tinggi dalam memecahkan masalah pembelajaran berbasis teknologi.

Dari sisi empiris, hasil penelitian ini konsisten dengan temuan Kartika (2024) yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis Canva efektif meningkatkan keterlibatan pengguna

dalam pembelajaran digital. Penelitian Lucy Asri Purwasi dan Refianti (2022) juga menguatkan hasil ini, di mana pelatihan penggunaan Canva berkontribusi signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain guru sekolah dasar. Namun, penelitian ini memberikan kontribusi baru dengan mengembangkan produk panduan pembelajaran yang terstruktur, bukan sekadar pelatihan temporer, sehingga guru dapat mengembangkan kompetensi teknologi secara berkelanjutan. Dibandingkan dengan studi Jusnita et al. (2021) yang menekankan pentingnya pelatihan berbasis kurikulum merdeka, penelitian ini menghadirkan modul yang dapat diakses mandiri kapan pun, memperluas peluang guru untuk belajar secara fleksibel tanpa bergantung pada program pelatihan eksternal.

Secara akademik, temuan ini mengandung dua implikasi penting. Pertama, dari sisi teori, penelitian ini memperkuat konsep bahwa pengembangan media digital efektif ketika berbasis pada kebutuhan nyata pengguna dan mengikuti prinsip desain instruksional sistematis. Kedua, dari sisi praktik,

pengembangan modul digital berbasis Canva memberikan solusi konkret bagi peningkatan literasi teknologi guru di sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran abad ke-21. Modul ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai sarana pengembangan profesional berkelanjutan (*continuous professional development*) bagi guru. Dengan demikian, penelitian ini berkontribusi terhadap upaya mempersempit kesenjangan antara penguasaan teknologi dan praktik pedagogis di lapangan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital berbasis Canva memiliki validitas dan kepraktisan tinggi serta berpotensi menjadi model inovatif pengembangan kompetensi teknologi guru di tingkat sekolah dasar. Produk ini menegaskan pentingnya pendekatan pembelajaran berbasis teknologi yang humanis, partisipatif, dan kontekstual dengan kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, pengembangan serupa dapat diperluas pada konteks sekolah lain atau dimodifikasi untuk bidang pelatihan profesional yang lebih luas,

guna mendukung transformasi pendidikan digital yang berkelanjutan.

### **E. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan modul digital berbasis aplikasi Canva yang valid, praktis, dan layak digunakan sebagai panduan bagi guru sekolah dasar untuk meningkatkan keterampilan teknologi dalam pembelajaran. Melalui pendekatan *Research and Development* model ADDIE, penelitian ini menjawab tujuan utamanya, yaitu mengidentifikasi kebutuhan guru, merancang serta menguji keefektifan modul digital yang dikembangkan. Hasil validasi ahli menunjukkan kategori sangat valid, sementara hasil uji kepraktisan memperoleh kategori praktis hingga sangat praktis. Temuan ini menegaskan bahwa pengembangan modul digital dapat menjadi solusi efektif dalam mendukung guru untuk menciptakan pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan sesuai dengan tuntutan era digital.

Secara teoritis, penelitian ini memperkuat landasan konstruktivisme dan konektivisme dalam konteks pengembangan kompetensi teknologi guru. Secara

praktis, hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai model pelatihan mandiri bagi guru di sekolah dasar untuk meningkatkan literasi digital dan inovasi pembelajaran. Adapun keterbatasan penelitian ini terletak pada cakupan sampel yang terbatas pada satu sekolah dan belum mencakup pengujian efektivitas terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas penerapan modul ke sekolah lain dengan karakteristik berbeda serta mengevaluasi dampak penggunaan modul terhadap peningkatan kinerja guru dan hasil belajar peserta didik.

purwas

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). Arikunto, suharsimi. 2013. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Rineka cipta, Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Ariyanto, A., & Fauziati, E. (2022). Pembelajaran Daring di Sekolah Dasar dalam Perspektif Teori Belajar Konektivisme George Siemens. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 9(2), 144–153. <https://ejournal.utp.ac.id/index.php> p/JMSG/article/view/2160
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 76. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Binthariningrum Hanatan, R., Yuniaستuti, E., & Adi Prayitno, B. (2023). Developing Discovery Learning-based Interactive Digital Modules to Increase Students' Learning Interest. *Jurnal TELNODIK*, 27(1), 81–98.
- Di, V., & Bandar, S. (2024). CANVA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS PENGEMBANGAN E - MODUL BERBASIS.
- Hermawati, M., & Solihin, A. K. (2023). Pemanfaatan Media Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif Siswa. *Jurnal PkM (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 6(2), 158. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i2.10477>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva

- Kepada Siswa/Siswi Smkn 1  
Tanjung Sari, Lampung Selatan.  
*Journal of Social Sciences and  
Technology for Community  
Service (JSSTCS)*, 3(2), 187.  
<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Jusnita, S. (2021). PELATIHAN PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU SEKOLAH DASAR. *JURNAL ABDIMAS AUDI*, 2(2).
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Novita, E. K. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CANVA PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS VIII DI SMPN 21 BANDAR LAMPUNG (Doctoral dissertation, UIN RADEN INTAN LAMPUNG).
- Nurkhasanah, S., & Mahrusl, M. (2025). Journal of Nusantara Education. *Journal OfNusantara Education*, 2(April), 46–55. [https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2832491&val=25337&title=Pengaruh penggunaan web module fisika berbasis NTT's local wisdom terhadap kemampuan berpikir kreatif</a></p><p>Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. <i>Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya</i>, 1(1), 86–100. <a href=)
- Pramesti, N. M., Trisnantari, H. E., & Sari, E. Y. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV Sekolah Dasar. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 4(3), 556–563. <https://doi.org/10.57218/jupeis.v0i4.iss3.1769>
- Purwasi, L. A., Refianti, R., & Pgri Silampari, U. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Saerang, H. M., Lembong, J. M., Sumual, S. D. M., & Tuerah, R. M. S. (2023). Strategi Pengembangan Profesionalisme Guru di Era Digital: Tantangan dan Peluang. *El-Idare: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 9(1), 65–75. <https://doi.org/10.19109/elidare.v9i1.16555>
- Saputro, M.N.A., & Pakpahan, P. L. (2021). MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI

KONSTRUKTIVISME DALAM  
PEMBELAJARAN.

*Pharmacognosy Magazine*,  
75(17), 399–405.

SHELEMO, A. A. (2023).

IMPLEMENTASI APLIKASI  
CANVA SEBAGAI MEDIA  
PEMBELAJARAN IPS DI SMP  
ISLAM NURUL IMAN  
CARINGIN. In *Nucl. Phys.* (Vol.  
13, Issue 1).

Subroto, D. E., Supriandi, Wirawan,  
R., & Rukmana, A. Y. (2023).

Implementasi Teknologi dalam  
Pembelajaran di Era Digital:  
Tantangan dan Peluang bagi  
Dunia Pendidikan di Indonesia.  
*Jurnal Pendidikan West Science*,  
1(07), 473–480.

<https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>

Syahrir<sup>1</sup>, A. P., Zahirah<sup>2</sup>, S. P., &  
Salamah<sup>3</sup>, U. (2023).

Pemanfaatan Aplikasi Desain  
Grafis Canva dalam  
Pembelajaran Multimedia di SMA  
Negeri 1 Taman. *Prosiding  
Seminar Nasional*, 1, 732–742.

Wengrum, T. ., & Nurhartanto, A.  
(2023). English for Spesific  
Purpose. *ESQ English Course*,  
14(2), 148–153.

<https://esqcourse.com/english-for-specific-purposes/>

Zainuddin Notanubun. (2019).

Pengembangan Kompetensi  
Profesionalisme Guru di Era  
Digital (Abad 21). *Jurnal  
Bimbingan Dan Konseling  
Terapan*, 03(1), 54–64.  
<http://ojs.unpatti.ac.id/index.php/bkt>