

Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Canva, E-Book, dan Big Book QR Code untuk Mengembangkan Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Tamanan

W Nurmalasari^{*1}, Y Puspasari², M U Y Julistiyana³, I S K Wardhani⁴

¹⁻⁴ Program Studi PGSD, STKIP PGRI Trenggalek

E-mail: wnurmalasari92@gmail.com¹, yovitapuspasari@gmail.com²,
mariaulfayudha90@gmail.com³, iin.intanskw@gmail.com⁴

Abstrak. Perkembangan teknologi memungkinkan pengembangan bahan ajar berbasis digital yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Bahan ajar digital yang beraneka ragam mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan bahan ajar digital perlu dioptimalkan dengan merancang konten yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Guru belum terlalu mampu dalam penyusunan bahan ajar digital. Hal ini dikarenakan faktor usia guru yang beberapa sudah tua, pengetahuan guru tentang variasi aplikasi untuk bahan ajar digital, dan belum pernah diadakan pelatihan pembuatan bahan ajar digital di sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code* kepada para guru di SDN 1 Tamanan. Melalui serangkaian tahapan kegiatan dimulai dari persiapan, penjelasan materi, praktik pembuatan, evaluasi kegiatan, dan pelaporan. Hasilnya menunjukkan adanya perkembangan pengetahuan dan kemampuan guru terkait bahan ajar digital tersebut. Pelatihan ini dapat mengoptimalkan guru memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pendidikan sehingga menghasilkan bahan ajar inovatif dan menarik bagi siswa.

Kata kunci: bahan ajar, Canva, *e-book*, *big book*, inovasi.

Abstract. The development of technology allows the development of digital -based teaching materials that can increase students' interests and understanding. Digital teaching materials that are diverse can increase student interest in learning. The use of digital teaching materials needs to be optimized by designing content that is varied, attractive, and in accordance with the needs of students. Teachers are not very capable in the preparation of digital teaching materials. This is due to the age factor of the teacher which is some old, teacher knowledge about variations of applications for digital teaching materials, and there has never been a training in making digital teaching materials in schools. This community service activity aims to provide training in making digital teaching materials based on Canva, E-Books, and Big Book QR Code to teachers at SDN 1 Tamanan. Through a series of stages of activities starting from preparation, material explanation, practices of making, evaluating activities, and reporting. The results show the development of the knowledge and abilities of teachers related to digital teaching materials. This training can optimize teachers utilizing technological advances in education so as to produce innovative and attractive teaching materials for students.

Keywords: teaching materials, canva, e-book, big book, innovation.

1. Pendahuluan

Teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran menawarkan banyak manfaat dan dapat membantu mengatasi berbagai tantangan yang dihadapi oleh guru. Profesi guru diharapkan mencerminkan perubahan yang mampu mengintegrasikan teknologi khususnya untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa, penguasaan teknologi digital [12]. Teknologi memungkinkan penyampaian materi pelajaran yang lebih fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing siswa. Alat-alat teknologi seperti komputer, tablet, dan aplikasi pembelajaran memberikan kesempatan bagi guru untuk menciptakan materi yang lebih interaktif, sehingga dapat mempertahankan minat dan perhatian siswa. Perkembangan teknologi memungkinkan pengembangan bahan ajar berbasis digital yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa, seperti e-modul, e-komik, dan *flipbook* [13].

Bahan ajar memegang peranan penting dalam proses pendidikan karena memiliki kemampuan untuk menjadikan penyampaian materi oleh guru lebih jelas dan menarik. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis maupun tidak tertulis [15]. Guru cenderung mengandalkan buku yang sudah ada tanpa ada referensi tambahan atau bahan ajar yang dibuat khusus untuk kebutuhan siswa. Perlu diketahui bahwa distribusi bahan ajar di Indonesia tidak sebanding dengan jumlah sekolah yang ada, ketidakmerataan bahan ajar mengakibatkan ketidakseimbangan dalam menunjang proses belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik, selain itu bahan ajar yang sifatnya konvensional memiliki banyak kekurangan dimulai dari mudah rusak, materi yang monoton, membutuhkan ruang untuk dibawa hingga tidak menarik lagi di mata siswa membuat bahan ajar menjadi sebuah permasalahan yang perlu dikaji lebih lanjut [9]. Bahan ajar digital yang beraneka ragam mampu meningkatkan minat siswa dalam belajar. Penggunaan bahan ajar digital perlu dioptimalkan dengan merancang konten yang bervariasi, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Selain itu, perlu adanya dukungan teknis yang memadai dalam penggunaan teknologi tersebut agar proses pembelajaran berjalan dengan baik [6]. Kurangnya inovasi pemanfaatan bahan yang terintegrasi dengan teknologi menjadikan kurang optimalnya pencapaian tujuan pembelajaran dan penguasaan kompetensi-kompetensi oleh peserta didik [17].

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah di SDN 1 Tamanan ditemukan guru belum terlalu mahir dan mampu dalam penyusunan bahan ajar digital seperti Canva, *e-book*, dll. Masih kurangnya pelatihan yang diberikan kepada para guru dalam membuat bahan ajar yang bersifat digital. Bahan ajar digital yang sering digunakan guru dalam menunjang pembelajaran yaitu berupa PowerPoint. Tantangan pendidikan saat ini yang menuntut pemanfaatan secara maksimal teknologi dalam pengembangan pembelajaran bagi siswa. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang inovatif menjadi hal penting dalam meningkatkan minat belajar siswa seperti penggabungan video, audio, teks, dan gambar serta kuis dalam suatu bahan ajar. Memberikan fasilitas pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa merupakan hal yang penting dalam pengembangan pengetahuan dan keterampilan.

Berdasarkan permasalahan yang dipaparkan tersebut, maka diperlukan sebuah solusi dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code* kepada para guru di SDN 1 Tamanan. Para pendidik membutuhkan kompetensi untuk mendorong partisipasi dalam teknologi digital sehingga nantinya akan dapat memanfaatkan teknologi secara efektif dan mengembangkan kompetensi digital peserta didik [1]. Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat membantu memudahkan guru dalam merancang bahan ajar. Canva juga memiliki berbagai macam *template* atau pilihan desain yang ingin dibuat, tidak hanya presentasi tetapi menyediakan berbagai macam *template worksheet*, poster, video, *banner*, dan lain-lain. Canva mempunyai layanan khusus yaitu *Canva for education*. Layanan tersebut didesain untuk pendidik dan peserta didik agar mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan [10]. Canva juga diyakini dapat digunakan oleh guru untuk membuat bahan ajar yang menarik sehingga membuat pembelajaran tidak akan membosankan [7]. Canva juga dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik [2].

E-book merupakan bahan ajar yang bersifat digital untuk membuat buku digital dengan menggunakan aplikasi *book creator*. *Book creator* adalah aplikasi yang mendukung pembelajaran

karena dapat meningkatkan kemampuan peserta didik seperti kemampuan berbicara (komunikasi), menulis (kemampuan analisis), membaca serta menyimak (kemampuan penalaran). *E-book* ini memberikan konten pembelajaran yang menarik dan interaktif dengan memadukan teks, gambar, audio, video, dan tautan di dalamnya [16]. Melalui pemanfaatan teknologi *book creator* memungkinkan guru lebih mudah menyesuaikan materi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. *Book Creator* adalah aplikasi yang sangat serbaguna yang dirancang untuk membuat media digital menarik secara visual. Tidak seperti bahan bacaan konvensional, ia menawarkan beragam alat multimedia seperti rekaman audio dan video pendidikan [14]. Bahan ajar berbasis *e-book* adalah materi pembelajaran yang disusun dalam format digital dan dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, *tablet*, atau *smartphone*.

Sementara itu, *big book* adalah buku cerita dengan ukuran besar yang biasanya digunakan dalam kegiatan pembelajaran anak-anak, khususnya pendidikan sekolah dasar. penggunaan *big book* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi aktif dan pemahaman anak terhadap materi yang disampaikan. *QR code* merupakan teknik yang mengubah data tertulis menjadi kode-kode 2-dimensi yang tercetak ke dalam suatu media yang lebih ringkas [8]. Bahan ajar berbasis *big book QR code* adalah bahan ajar yang berbasis buku bacaan yang memiliki ukuran, tulisan, dan gambar yang besar yang di mana di dalamnya terdapat *QR code* untuk siswa mengakses sebuah materi yang di ada dalam buku [4].

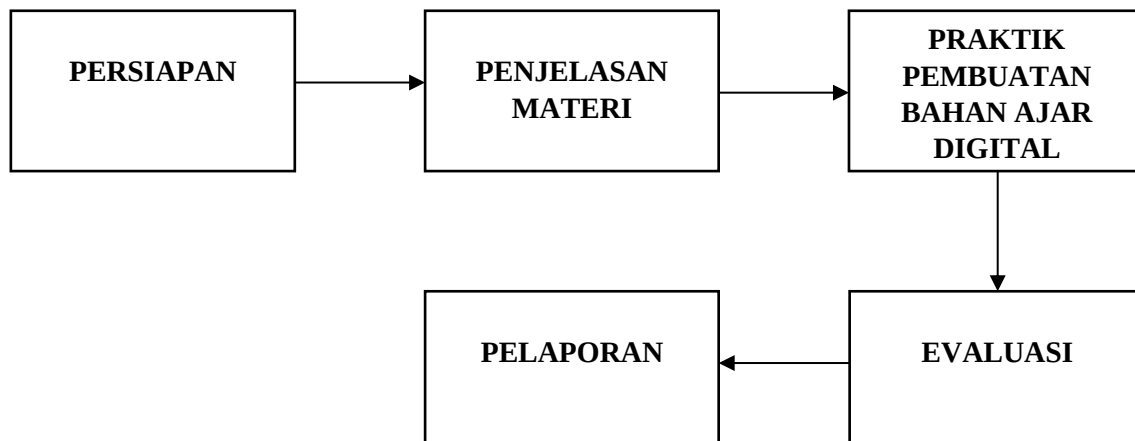
2. Analisis Situasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah di SDN 1 Tamanan ditemukan guru belum terlalu mahir dan mampu dalam penyusunan bahan ajar digital seperti Canva, *e-book*, dll. Masih kurangnya pelatihan yang diberikan kepada para guru dalam membuat bahan ajar yang bersifat digital. Bahan ajar digital yang sering digunakan guru dalam menunjang pembelajaran yaitu berupa PowerPoint. Guru cenderung memanfaatkan bahan ajar cetak yang sudah ada. Keterampilan, pengetahuan, dan usia guru dalam memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi juga menjadi faktor ketidaksiapan mengembangkan bahan ajar digital lainnya selain PowerPoint.

Inovasi bahan ajar digital yang mengintegrasikan antara teks, audio, dan video mampu memberikan suasana baru bagi siswa sehingga menimbulkan minat serta ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Memberikan fasilitas bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan terhadap bahan ajar digital, diharapkan dapat memberikan semangat baru bagi guru dalam merancang pembelajaran. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan peranan penting dalam pembelajaran yang menuntut para guru selalu berinovasi dalam mengelola kelasnya. Sehingga para akan semakin termotivasi dalam melaksanakan pembelajaran. Penggunaan bahan ajar digital yang memadukan berbagai jenis konten telah menjadi kebutuhan penting di era perkembangan teknologi pendidikan yang semakin pesat.

3. Metode

Pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code* untuk mengembangkan inovasi pembelajaran di SDN 1 Tamanan” dirancang untuk mengatasi permasalahan kesulitan guru dalam memanfaatkan dan mengoperasikan teknologi pendidikan dalam penyusunan bahan ajar digital inovatif berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini memiliki beberapa tahapan tercantum pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

Berikut ini adalah penjelasan dari tahapan pengabdian.

3.1. *Persiapan*

Tahap ini berfokus pada tahap identifikasi kebutuhan dan permasalahan dengan dilakukannya wawancara dengan kepala sekolah SDN 1 Tamanan dengan tujuan menemukan dan mengetahui kesulitan dan permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan pengetahuan dan keterampilan terhadap pengoperasian teknologi dalam pembuatan bahan ajar digital bagi para guru. Hasil wawancara tersebut dijadikan dasar dalam mengidentifikasi dan menganalisis ranah-ranah yang perlu diberikan solusi demi pengembangan kemampuan dan pengetahuan guru dalam melakukan inovasi pembelajaran khususnya bahan ajar. Setelah melakukan berbagai kajian literatur terkait bahan ajar digital umum yang bisa diterapkan dan cukup mudah untuk dipelajari serta dioperasikan oleh guru, maka ditentukan untuk memberikan pelatihan secara langsung berupa pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Tahapan ini menjadi landasan awal dalam pemilihan aplikasi yang mudah dan sesuai bagi guru.

3.2. *Penjelasan materi*

Penjelasan materi bertujuan untuk memberikan pemahaman awal mengenai ketiga bahan ajar digital yaitu Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Pemateri tersebut terdiri atas tiga orang dosen dari program studi PGSD yang secara bergantian memberikan penjelasan terkait ketiga hal tersebut. Penjelasan ini berisi pengertian, manfaat, contoh bahan ajar yang dihasilkan, dan aplikasi yang akan digunakan.

3.3. *Praktik pembuatan bahan ajar digital*

Praktik pembuatan bahan ajar dilakukan langsung oleh para guru yang telah didampingi mahasiswa dalam proses pengarahannya sehingga guru tidak mengalami kesulitan. Guru membuat ketiga bahan ajar tersebut dimulai dari Canva, *e-book*, sampai *big book QR code*. Dalam praktik pembuatan diiringi oleh penjelasan instruktur yang secara bertahap menerangkan bagaimana proses awal hingga akhir bahan ajar tersebut selesai dan bisa digunakan.

3.4. *Evaluasi*

Tahapan ini berkaitan dengan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan oleh para guru selama proses pelatihan bahan ajar. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesulitan dan tanggapan para guru setelah melakukan praktik pembuatan bahan ajar. Evaluasi kegiatan dilaksanakan dengan metode memberikan pertanyaan yang berhubungan dengan kesulitan dan kesan selama pelatihan. Evaluasi ini bermanfaat sebagai bahan perbaikan ke depan ketika ada kegiatan sejenis.

3.5. *Pelaporan*

Tahap pelaporan merupakan penyusunan laporan mengenai keseluruhan proses kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “Pembuatan bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code* untuk mengembangkan Inovasi Pembelajaran di SDN 1 Tamanan”. Tim bertugas menyusun laporan secara detail dari pendahuluan, persiapan, praktik, dan evaluasi kegiatan. Laporan ini berisi pendahuluan, kajian pustaka, metode pelaksanaan, hasil dan pembahasan, serta penutup. Pelaporan ini bertujuan memberikan gambaran keseluruhan tentang manfaat pelatihan pembuatan bahan ajar digital bagi para guru di SDN 1 Tamanan. Hasil laporan akan diberikan kepada pihak-pihak terkait sebagai bentuk akhir dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

4. Hasil dan Pembahasan

Tujuan utama dari pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan dan kompetensi para guru dalam menciptakan dan mengembangkan bahan ajar yang berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Dengan menggunakan akun belajar yang sudah dimiliki oleh setiap guru SDN 1 Tamanan, mereka diajarkan bagaimana membuat bahan ajar yang lebih menarik. Pelatihan ini berjalan dengan lancar dan efektif. Para guru antusias dan aktif dalam mengikuti pelatihan. Mereka banyak bertanya kepada para fasilitator tentang berbagai fitur dan teknik yang dapat digunakan di Canva, *book creator*, dan *big book QR code*. Para fasilitator juga dengan sabar dan jelas dalam menjawab pertanyaan para guru. Para fasilitator menggunakan kombinasi antara ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Hal ini membuat para guru lebih mudah memahami materi pelatihan dan dapat langsung mempraktikkannya. Faktor lain yang mendukung keberhasilan pelatihan ini adalah tersedianya materi pelatihan yang lengkap dan mudah dipahami. Materi pelatihan ini disusun dengan bahasa yang sederhana dan disertai dengan banyak contoh gambar dan video. Hal ini membuat para guru lebih mudah mengikuti pelatihan dan memahami materi yang disampaikan.



Gambar 2. Kegiatan Pembukaan



Gambar 3. Penjelasan Materi oleh Dosen

Gambar 2 di atas menunjukkan kegiatan pembukaan yang dilakukan bersama kepala sekolah dan para guru. Pengenalan pemateri yang akan memberikan penjelasan terkait bahan ajar yang akan diajarkan. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan selama 3 kali dimulai dari bahan ajar digital berbasis canva sampai dengan *big book QR code*. Gambar 3. setelah acara pembukaan, dilanjutkan kegiatan

penjelasan bahasan materi untuk setiap bahan ajar digital yang akan dibuat. Pemateri disini merupakan dosen PGSD yang memiliki pemahaman sesuai dengan materi bahan ajar yang dibawakan. Penjelasan materi ini penting untuk memberikan wawasan dan pengertian baru bagi para guru yang mengikuti pelatihan. Sehingga para guru dapat memahami apa saja kelebihan dan kelemahan serta manfaat dari bahan ajar yang akan diajarkan.



Gambar 4. Praktik Pembuatan Bahan Ajar Digital Didampingi Mahasiswa

Gambar 4 kegiatan praktik pembuatan bahan ajar secara langsung yang dilakukan guru didampingi mahasiswa dalam proses perancangannya. Mahasiswa membantu dalam memberikan arahan dan penjelasan yang mungkin guru kurang paham. Sehingga guru mampu menghasilkan bahan ajar sesuai dengan topik pelatihan. Para guru merasa nyaman, senang, dan sangat terbantu dengan mahasiswa yang membantu menjelaskan kembali atau sekedar memberi arahan dalam proses pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan ini dilakukan bersamaan dengan panduan instruktur.



Gambar 5. Kegiatan Evaluasi Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital



Gambar 6. Kegiatan Penutupan Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital

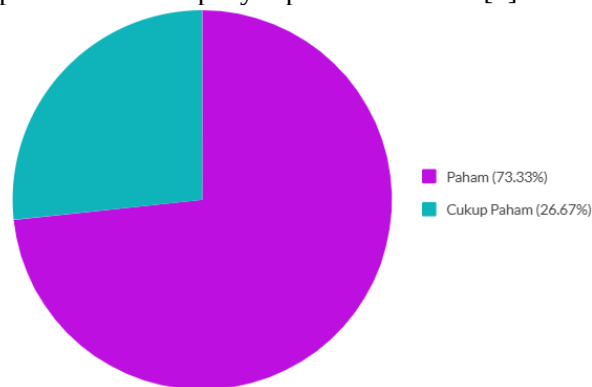
Gambar 5 menunjukkan proses evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan mengajukan pertanyaan seputar aktivitas yang telah dilaksanakan kepada para guru termasuk kepala sekolah selain menggunakan angket yang diberikan pada hari terakhir kegiatan. Para guru memberikan kesan baik dan menyenangkan serta meminta untuk diadakan pelatihan lagi dengan topik bahasan yang lain. Tantangan yang dihadapi selama pelatihan yaitu mengarahkan dan menjelaskan secara berulang ketika guru praktik

membuat bahan ajar yang masih kesulitan dan bingung. Langkahnya dengan para mahasiswa diminta dengan tekun dan telaten menunjukkan menu-menu dan langkah-langkah untuk mendesain bahan ajar. Hal ini juga dilakukan bersamaan dengan arahan pematiri. Kemudian Gambar 6, memberikan dokumentasi mengenai kegiatan penutupan pelatihan pembuatan bahan ajar digital. Kegiatan pelatihan ini juga tidak akan berlangsung lancar dan sukses jika tanpa dukungan para mahasiswa yang aktif untuk menyiapkan dan mendampingi para guru.

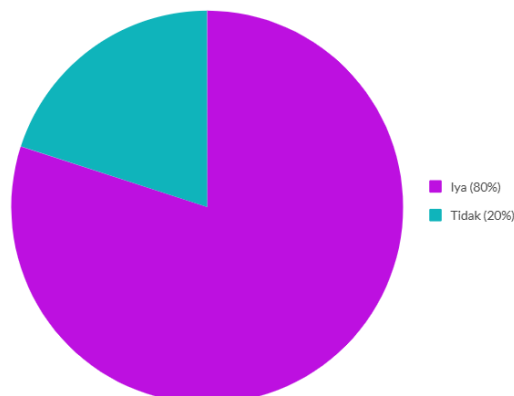


Gambar 7. Contoh Hasil Bahan Ajar Digital yang Dibuat Guru

Gambar 7 beberapa contoh hasil dari pelatihan pembuatan bahan ajar digital yang telah dilakukan oleh guru SDN 1 Tamanan. Bahan ajar ini terdiri atas Canva, *e-book* dengan aplikasi *book creator*, dan *big book* yang dilengkapi dengan *QR code*. Bahan ajar digital yang menarik hasil buatan guru ini diharapkan mampu meningkatkan inovasi pembelajaran di sekolah tersebut sehingga tidak hanya menggunakan PowerPoint saja. Inovasi seperti ini mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam belajar. Teknologi dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penyimpanan informasi [3].



Gambar 8. Persentase Pemahaman Guru terhadap Materi



Gambar 9. Persentase Penguasaan Guru dalam Praktik Pelatihan

Gambar 8 dan 9 di atas menunjukkan hasil persentase kumulatif yang diperoleh dari angket cetak dengan skala *guttman* yang telah diberikan kepada guru di hari terakhir kegiatan pelatihan. Guru memberikan tanda centang sesuai pilihannya. Angket dianalisis dengan jumlah pilihan pernyataan yang sama dari para guru. Hal ini akan menunjukkan dengan jelas hasil pemahaman dan praktik guru. Jumlah guru yang mengikuti pelatihan yaitu 9 orang sudah termasuk kepala sekolah. Persentase pemahaman guru mengenai materi yang dijelaskan oleh pemateri menunjukkan nilai persentase dengan lebih dari setengah jumlah guru paham tentang topik yang dijelaskan. Pengemasan materi yang singkat, padat, dan jelas memudahkan guru memahami informasi tersebut. Sementara, persentase terkait penguasaan guru dalam pengoperasian aplikasi pembuatan bahan ajar digital juga baik ditunjukkan guru banyak yang telah menguasai dan memahami aplikasi tersebut. Guru yang belum menguasai pengoperasian aplikasi disebabkan faktor usia yang cukup berumur sehingga kesulitan dalam praktik pelatihan. Dengan hasil dan tanggapan positif dari para guru selama proses pelatihan yang dilakukan, dapat ditarik Kesimpulan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat dan dampak bagi peningkatan keterampilan dan pengetahuan guru dalam menyusun bahan ajar digital berbasis Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Pengembangan diri sangat penting, tidak hanya pada aspek fisik semata, tetapi pengembangan diri seharusnya juga merambah ranah non fisik seperti cara pandang, paradigma berpikir, sikap, kebiasaan, profesionalisme maupun perilaku dalam mengajar [11].

Sehingga kedepannya bekal pengetahuan dan keterampilan baru ini mampu membuat guru menciptakan berbagai variasi bahan ajar yang memanfaatkan ketiga jenis bahan ajar digital tersebut. Inovasi dalam bidang pendidikan dengan melibatkan teknologi di dalamnya dapat tercapai dengan baik dan tepat sesuai kebutuhan guru dan siswa yang berdampak pada keaktifan pembelajaran. Padahal dengan penggunaan berbagai sumber digital sebagai alat pengajaran dan pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang menarik bagi peserta didik, dengan bahan ajar digital peserta didik akan mampu menyadari terkait perkembangan sistem dunia yang terintegrasi dengan kehadiran bahan ajar digital [5].

5. Kesimpulan

Pelatihan yang diselenggarakan di SDN 1 Tamanan bertujuan untuk mengatasi tantangan penggunaan minimnya bahan ajar digital dalam pembelajaran, yang disebabkan oleh keterbatasan media, keterampilan guru, dan kesadaran dalam merancang bahan ajar. Pelatihan ini mencakup tiga tahapan utama yaitu pengenalan aplikasi Canva, *book creator*, dan *big book QR code*, pelatihan pembuatan bahan ajar, dan sesi evaluasi. Diharapkan para guru dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di era perkembangan teknologi informasi dan kecerdasan buatan yang pesat. Pelatihan di SD Negeri 1 Tamanan dirancang untuk mengatasi tantangan yang dihadapi guru dalam mengadopsi Canva, *e-book*, dan *big book QR code*. Setelah pelatihan terakhir, menunjukkan guru sudah cukup mampu untuk mengoperasikan dan membuat bahan ajar digital selain PowerPoint dengan perolehan persentase lebih dari 50% dalam penguasaan. Melalui pelatihan ini, guru dapat meningkatkan keterampilan digital mereka dan mengoptimalkan potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

6. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada kepala sekolah dan guru SDN 1 Tamanan yang telah bekerja sama dalam kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar digital ini. Para guru yang sangat semangat dan tertarik serta aktif selama kegiatan pelatihan ini berlangsung. Selain itu, tim pengabdian terutama dosen mengucapkan terima kasih kepada para mahasiswa yang turut berperan serta demi kelancaran kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar digital di SDN 1 Tamanan.

7. Referensi

- [1] L. Starkey, "A review of research exploring teacher preparation for the digital age digital age," *Cambridge J. Educ.*, vol. 00, no. 00, pp. 1–20, 2019, doi: 10.1080/0305764X.2019.1625867.
- [2] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *VOTEKNIKA: Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7, no. 2, 2019.

- [3] A. Y. Rukmana, Supriandi, and R. Wirawan, "Penggunaan Teknologi dalam Pendidikan : Analisis Literatur Mengenai Efektivitas dan Implementasi," *Jurnal Pendidikan West Science*, vol. 01, no. 07, 2023.
- [4] A. Fauzan, A. I. Maharani, N. Wahyu, D. Pramesti, C. A. R., I. Pranoto, "Penerapan Qr Code dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Identifikasi Tumbuhan di Sekolah," *Didaktika: Jurnal Pendidikan*, vol. 13, no. 1, pp. 145–154, 2024.
- [5] S. Gregory and M. Bannister-tyrrell, "Digital learner presence and online teaching tools : higher cognitive requirements of online learners for effective learning," *Research and Practice in Technology Enchanced Learning*, doi: 10.1186/s41039-017-0059-3.
- [6] N. P. Kuway, Muhajir, and A. Wahid, "Meningkatkan Minat Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital," *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 6, pp. 3869–3877, 2023.
- [7] S. Resmi, I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Abdimas Siliwangi*, vol. 4, no. 2, pp. 335–343, 2021.
- [8] N. A. Musthofa, S. Murtadho, and M. A. Murtadho, "Implementasi Quick Response (QR) Code Pada Aplikasi Validasi Dokumen Menggunakan Perancangan Unified Modelling Language (UML)," *Jurnal Antivirus*, vol. 10, no. 1, pp. 42–50, 2016.
- [9] N. Utami, I. Ragil, and W. Atmojo, " Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6300–6306, 2021.
- [10] A. I. K., Ninta, and M. S., Hadi, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Masa Kini dalam Kurikulum Merdeka," *AL-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, vol. 1, no. 3, pp. 39–49, 2023.
- [11] N. Zuriah, H. Sunaryo, and N. Yusuf, "IbM Guru dalam Pengembangan Bahan Ajar Kreatif Inovatif Berbasis Potensi Lokal," *Jurnal Dedikasi*, vol. 13, pp. 39–49, 2016.
- [12] T. Mahboubah and H. Y. Zahra, "Integrating technology into young learners ' classes : language teachers ' perceptions," *Comput. Assist. Lang. Learn.*, vol. 0, no. 0, pp. 1–25, 2019, doi: 10.1080/09588221.2019.1618876.
- [13] I. Adha and Faridi, "Inovasi dalam Pengembangan Bahan Ajar dan Media Pembelajaran Akhlaq," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, vol. 2, no. 5, 2024.
- [14] S. U. Putri, D. N. Restya, F. A. Rafifah, and F. A. Muklis, "Pelatihan Penggunaan Book Creator Sebagai Media Pembelajaran Digital bagi Guru-guru PAUDA," *Jurnal Abdimas Galuh*, vol. 6, no. September, pp. 1577–1589, 2024.
- [15] M. E. Nuryasana and N. Desiningrum, "Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa," *Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 1, no. 5, 2020.
- [16] J. V. Puspitasari, Rafi'i, and D. A. Walujo, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran dengan Model Diferensiasi Menggunakan Book Creator untuk Pembelajaran BIPA di Kelas yang Memiliki Kemampuan Beragam," *Jurnal Education and Development*, vol. 8, no. 4, pp. 310–319, 2020.
- [17] F. F. K. Sari and I. R. W. Atmojo, "Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6079–6085, 2021.