Journal of Community Empowerment
https://journal.ummat.ac.id/index.php/jce
Volume 4, Nomor 2, September 2025
p-ISSN : 2961-9459
e-ISSN : 2963-7090

WORKSHOP PEMBUATAN MODUL AJAR DENGAN CANVA DAN CHATGPT BAGI GURU MTS INSAN CITA MORU

Mukmin Amsidi[1)], Rizal Pasoma Plaikari[2)], Musrifa Peka[3)], Rachadad Najmal Akbar[4)], Dewi Yanti Mauring[5)]

[1,3,4,5]Pendidikan Matematika, STKIP Muhammadiyah Kalabahi, Indonesia
[2]Pendidikan Kepelatihan Olahraga, STKIP Muhammadiyah Kalabahi, Indonesia
[1]mukm17rin@gmail.com , [2]rizal.pasoma.plaikari@gmail.com, [3]musrifapeka57@gmail.com, [4]09rachadadakbar@gmail.com, [5]dewiyantimauring@gmail.com,

Diterima 23 Juni 2023, Direvisi 22 September 2025, Disetujui 28 September 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut adanya metode pembelajaran yang inovatif, visual, dan interaktif. Tetapi, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa banyak guru, khususnya di MTs Insan Cita Moru, masih mengalami kesulitan dalam menyusun modul ajar berbasis teknologi. Analisis situasi tersebut menjadi dasar pentingnya kegiatan pengabdian masyarakat. Tujuan dari workshop adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat modul ajar digital dengan memanfaatkan dua platform, Canva dan ChatGPT. Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka selama satu hari penuh dengan metode ceramah, praktik langsung, dan evaluasi produk. Mitra sasaran adalah delapan guru MTs Insan Cita Moru dengan latar belakang mata pelajaran yang beragam. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada kompetensi peserta, di mana 88% mampu menggunakan Canva untuk menyusun modul ajar visual, dan 75% mampu menggunakan ChatGPT untuk membuat konten pembelajaran. Setiap guru berhasil menghasilkan satu modul ajar digital sebagai produk akhir. Hasil wawancara juga mengonfirmasi bahwa seluruh peserta menilai kegiatan sangat bermanfaat, relevan dengan kebutuhan mereka, serta membantu implementasi Kurikulum Merdeka. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti mendukung peningkatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata kunci: *Canva; ChatGPT; Modul Ajar Digital*

ABSTRACT

The development of digital technology requires the adoption of innovative, visual, and interactive learning methods. However, the reality shows that many teachers, particularly at MTs Insan Cita Moru, still face difficulties in creating technology-based teaching modules. This situation analysis underlines the urgency of community service activities. The main purpose of this workshop was to improve teachers' skills in developing digital teaching modules using two platforms, Canva and ChatGPT. The program was conducted face-to-face for one full day through lectures, hands-on practice, and product evaluation. The target partners were eight teachers from MTs Insan Cita Moru with diverse teaching backgrounds. The results indicated a significant improvement in participants' competencies, where 88% successfully used Canva to design visual teaching modules, and 75% were able to use ChatGPT to generate learning content. Each participant produced one digital teaching module as the final outcome. Interview results also confirmed that all participants found the workshop highly beneficial, relevant to their needs, and supportive of implementing the Merdeka Curriculum. Therefore, this activity effectively enhanced teachers' capacity to face educational challenges in the digital era.

Keywords: *Canva; ChatGPT; Digital Teaching Module*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa transformasi besar dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Fricticarani et al., 2023). Integrasi teknologi dalam pembelajaran bukan lagi sekadar pilihan, melainkan menjadi kebutuhan mutlak dalam menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21 (Zahroh, 2025). Siswa yang lahir dan tumbuh di era digital memiliki kecenderungan untuk merespon model pembelajaran yang bersifat visual, interaktif, serta kontekstual (Anggrasari & Madiun, 2020), (Srimuliyani, 2023). Akibatnya, pendekatan pembelajaran konvensional yang bersifat satu arah dan berbasis teks panjang mulai ditinggalkan. Siswa lebih tertarik pada metode yang dinamis, berbasis multimedia, dan mendekati keseharian digital mereka (Purba, 2025).

Kenyataan di lapangan, khususnya di MTs Insan Cita Moru, menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih mengalami kesulitan dalam menyusun modul ajar yang menarik dan berbasis teknologi. Modul ajar yang digunakan cenderung bersifat statis, padat teks, dan minim elemen visual, sehingga gagal membangkitkan motivasi belajar siswa secara optimal (Intaniasari et al., 2022)
. Hal itu berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dan kurangnya pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Transformasi pembelajaran yang seharusnya terjadi melalui pemanfaatan teknologi digital justru terhambat oleh keterbatasan kompetensi guru (Mishra et al., 2006), (Aisyah et al., 2025). Dalam konteks tersebut, platform seperti Canva dan ChatGPT muncul sebagai alternatif solusi yang dapat membantu guru menyusun bahan ajar digital yang kreatif, menarik, dan efektif. Canva menawarkan kemudahan dalam visualisasi materi ajar melalui antarmuka yang intuitif dan fitur desain yang variatif (Karwanto, 2023). Sementara itu, ChatGPT sebagai teknologi kecerdasan buatan berbasis teks mampu menyederhanakan konsep sulit, membantu menyusun soal, serta menghasilkan konten pembelajaran dengan efisiensi tinggi (Miftahul Jannah et al., 2023). Keduanya, jika dimanfaatkan secara sinergis, berpotensi besar mendukung proses pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Tetapi kenyataanya pemanfaatan Canva dan ChatGPT masih tergolong rendah di kalangan guru. Banyak guru belum familiar dengan antarmuka dan fitur Canva, serta belum mengetahui bagaimana menggunakan ChatGPT secara efektif dalam konteks pendidikan (Hidayah et al., 2023).

Ketidakpahaman itu menjadi hambatan dalam transformasi pembelajaran digital, khususnya di wilayah pengabdian seperti MTs Insan Cita Moru yang notabene masih terbatas dari sisi akses pelatihan dan pengembangan profesional.

Urgensi penyelenggaraan kegiatan pelatihan menjadi semakin kuat seiring dengan arah kebijakan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya penguatan kompetensi digital bagi pendidik, sebagaimana ditegaskan dalam kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru menjadi fasilitator aktif dan adaptif terhadap teknologi (Sahnan & Wibowo, 2023). Sayangnya, berdasarkan pengamatan awal di MTs Insan Cita Moru, belum pernah diselenggarakan pelatihan serupa yang secara spesifik membahas pemanfaatan Canva dan ChatGPT untuk penyusunan modul ajar digital. Hal itu menunjukkan adanya gap antara tuntutan sistem pendidikan nasional dan realitas kompetensi guru di tingkat madrasah. Dengan demikian, kegiatan Workshop Pembuatan Modul Ajar dengan Canva dan ChatGPT hadir sebagai upaya nyata dalam menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas guru.

Kegiatan workshop bersifat praktis, kontekstual, dan diarahkan untuk menghasilkan produk nyata berupa modul ajar digital yang dapat langsung digunakan dalam pembelajaran. Keunikan sekaligus kebaruan ilmiah dari kegiatan ini terletak pada sinergi antara dua teknologi terkini Canva dan ChatGPT yang belum banyak diintegrasikan secara terpadu dalam pelatihan guru di lingkungan madrasah. Bagian pendahuluan berisi tentang analisis situasi masalah, serta menyajikan solusi dan target dari kegiatan yang akan dilakukan. Pada bagian ini sebaiknya penulis menyajikan hasil- hasil penelitian yang relevan untuk menjawab masalah (*state of the art*) sebagai dasar pernyataan kebaruan ilmiah dari artikel, pernyataan kebaruan ilmiah, dan permasalahan wilayah pengabdian. Penulis tidak diperkenankan untuk menuliskan kajian pustaka sebagaimana laporan pengabdian, tetapi cukup menyatakan kajian literatur yang mendukung (Arsyad, 2021).

Oleh karena itu, kegiatan Workshop Pembuatan Modul Ajar Digital dengan Canva dan ChatGPT dirancang untuk menjawab kebutuhan peningkatan kapasitas guru. Workshop bersifat praktis, kontekstual, serta diarahkan menghasilkan produk nyata berupa modul ajar digital yang siap digunakan dalam pembelajaran. Kebaruan ilmiah dari kegiatan yang dilaksanakan terletak pada sinergi dua teknologi terkini Canva dan ChatGPT yang belum banyak diintegrasikan secara terpadu dalam pelatihan guru di lingkungan madrasah. Tujuan utama kegiatan adalah untuk meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar digital yang kreatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di MTs Insan Cita Moru, dengan lokasi utama ruang kelas madrasah yang difungsikan sebagai ruang pelatihan. Workshop dilaksanakan secara luring selama satu hari penuh pada tanggal 18 Juni 2025, dengan durasi kegiatan sekitar delapan jam.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang dalam bentuk workshop pelatihan teknis yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru di MTs Insan Cita Moru dalam menyusun modul ajar digital berbasis Canva dan ChatGPT. Fokus kegiatan selain pada penguasaan teknis ada juga berfokus kepada peningkatan pemahaman konseptual mengenai urgensi penggunaan media digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan dipandang penting sebagai respon atas kebutuhan riil di lapangan, mengingat sebagian besar guru belum pernah mendapatkan pelatihan serupa yang secara spesifik mengintegrasikan dua teknologi digital tersebut ke dalam penyusunan bahan ajar.

Workshop dilaksanakan secara luring (tatap muka langsung) selama satu hari penuh dengan pendekatan *participatory learning* dan *metode learning by doing*. Pendekatan tersebut dipilih agar guru bisa aktif dalam proses eksplorasi, diskusi, dan praktik. Pelatihan menggabungkan unsur ceramah interaktif, demonstrasi perangkat, diskusi kelompok, praktik mandiri, dan presentasi hasil. Adapun tahapan kegiatan pelatihan secara kronologis terbagi ke dalam tiga bagian utama. Pertama, tahap sosialisasi dan pengantar materi, di mana peserta diperkenalkan pada konsep dasar Canva dan ChatGPT, termasuk manfaatnya dalam pembelajaran dan contoh penggunaannya dalam penyusunan modul ajar. Kedua, tahap praktik mandiri dan bimbingan teknis, di mana peserta secara langsung mempraktikkan bagaimana membuat akun, memilih template, mendesain layout materi ajar melalui Canva, serta menggunakan ChatGPT untuk merumuskan materi pembelajaran, membuat soal, dan menyederhanakan konsep. Pada tahap ini, pendampingan dilakukan secara intensif oleh tim. Ketiga, tahap presentasi dan evaluasi hasil karya, di mana masing-masing peserta mempresentasikan modul ajar yang telah mereka buat untuk mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan sesama peserta.

Dalam kegiatan workshop digunakan beberapa instrumen dan teknik pengumpulan data untuk menilai efektivitas kegiatan dan pencapaian tujuan pengabdian. Instrumen utama berupa lembar observasi yang digunakan untuk mencatat partisipasi peserta, kendala yang dihadapi, serta keterampilan yang dimiliki sebelum dan sesudah pelatihan. Selain itu, dilakukan dokumentasi hasil produk berupa modul ajar digital yang dibuat oleh setiap peserta sebagai bukti ketercapaian tujuan. Wawancara singkat juga dilakukan kepada peserta setelah pelatihan untuk mengetahui persepsi mereka terhadap manfaat kegiatan serta kesiapan mereka dalam mengimplementasikan modul digital tersebut di kelas masing-masing.

Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Data dari observasi, dokumentasi produk, dan wawancara dianalisis secara tematik untuk menilai perubahan kemampuan peserta serta dampak kegiatan terhadap peningkatan literasi teknologi guru. Hasil dari masing-masing peserta dianalisis berdasarkan indikator kemampuan teknis dan kreativitas dalam penyusunan modul ajar, termasuk aspek visual, konten, dan integrasi Canva serta ChatGPT.

Mitra kegiatan adalah guru-guru MTs Insan Cita Moru, dengan jumlah peserta delapan guru dari berbagai latar belakang mata pelajaran. Untuk menunjang kelancaran kegiatan, disediakan fasilitas seperti LCD proyektor, infokus, jaringan internet, serta perangkat laptop milik masing-masing peserta. Sesi tanya jawab dilakukan setelah setiap pemaparan materi, sementara sesi praktik dipandu secara langsung oleh pemateri utama yang juga berperan sebagai fasilitator lapangan.

Langkah-Langkah Pelaksanaan:

1) Koordinasi dengan pihak madrasah mengenai kebutuhan, waktu, dan tempat pelaksanaan; 2) Menyiapkan perangkat dan fasilitas pendukung seperti LCD proyektor, jaringan internet, modul pelatihan, serta akun Canva dan ChatGPT; 3) Menyusun materi pelatihan serta instrumen observasi, dokumentasi, dan wawancara; 4) Sosialisasi dan Pengantar Materi: peserta diperkenalkan pada konsep dasar Canva dan ChatGPT, termasuk manfaat dan contoh aplikasinya dalam pembelajaran; 5) Praktik Mandiri dan Bimbingan Teknis, peserta membuat akun, memilih template, mendesain modul ajar di Canva, serta menggunakan ChatGPT untuk menyusun konten pembelajaran, soal, dan penyederhanaan konsep. 6) Evaluasi dilakukan dengan instrumen observasi partisipasi, penilaian produk modul ajar, serta wawancara singkat mengenai manfaat kegiatan. 7) Monitoring berfokus pada keberlanjutan pemanfaatan Canva dan ChatGPT oleh guru setelah pelatihan, termasuk rencana penerapan modul ajar digital di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan workshop dilaksanakan selama satu hari penuh, dengan metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung.

Gambar 1. Para Guru mendengarkan materi

Pada sesi awal pelatihan workshop, suasana ruang kelas tampak kondusif dan penuh antusiasme. Para guru MTs Insan Cita Moru duduk dengan penuh perhatian, mencerminkan kesiapan mereka untuk menyerap materi yang akan disampaikan. Tatapan mata mereka tertuju ke arah pemateri, menunjukkan minat dan rasa ingin tahu yang besar terhadap topik pelatihan, yaitu pemanfaatan Canva dan ChatGPT dalam penyusunan modul ajar digital. Beberapa guru sesekali mencatat poin-poin penting yang disampaikan, sementara yang lain mengangguk pelan sebagai tanda pemahaman dan persetujuan atas

materi yang dijelaskan. Keheningan yang terjaga selama pemaparan materi adalah refleksi dari fokus dan keseriusan para peserta dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru-guru tersebut, yang sebagian besar mengaku baru pertama kali mengenal dan menggunakan platform teknologi seperti Canva dan ChatGPT, tampak sangat terbuka terhadap informasi dan pengetahuan baru. Mereka menunjukkan sikap proaktif, tidak ragu mengajukan pertanyaan ketika ada bagian materi yang belum dipahami

Kegiatan diikuti oleh 8 orang guru dari MTs Insan Cita Moru yang memiliki latar belakang mengajar yang beragam. Kegiatan difokuskan pada dua keterampilan utama, yaitu: penggunaan Canva untuk mendesain modul ajar visual, dan pemanfaatan ChatGPT dalam penyusunan konten pembelajaran. Dalam pelaksanannya Seluruh peserta menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung. Berdasarkan hasil observasi, 6 dari 8 guru (75%) aktif dalam bertanya, berdiskusi, dan mengikuti praktik, sedangkan 2 orang (25%) cukup aktif namun masih memerlukan pendampingan dalam proses teknis. Evaluasi terhadap kemampuan teknis peserta dalam mengoperasikan Canva dan ChatGPT dilakukan melalui lembar observasi saat praktik dan hasil produk modul yang dibuat. Berikut rekapitulasi pencapaian keterampilan peserta berdasarkan kategori kemampuan pada tabel 1 di bawah ini:

Tabel 1. Rekapitulasi kemampuan Peserta

No	Aspek Kemampuan	Jumlah Guru Mampu	Presentase
1	Membuat akun dan navigasi awal Canva	8	100%
2	Mendesain layout modul ajar menggunakan template Canva	7	88%
3	Memasukan elemen visual (ikon, gambar, warna tematik)	6	75%
4	Menggunakan ChatGPT untuk menyusun materi dan soal	6	75%
5	Integrasi Canva dan ChatGPT dalam 1 modul ajar lengkap	5	63%

Kemudian Setiap guru menghasilkan 1 modul ajar digital sebagai produk akhir kegiatan. Modul-modul tersebut kemudian dievaluasi berdasarkan tiga aspek yaitu struktur isi, visualisasi desain, dan integrasi dengan hasil dari ChatGPT. Hasil penilaian pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Indikator Hasil Penilaian

No			Indikator	Jumlah Guru Mampu	Presentase
1			Sangat Baik	2	25%
2			Baik	4	50%
3			Cukup	2	25%
4			Kurang Baik	0	0%

Selanjutnta dari hasil wawancara singkat setelah kegiatan, 100% peserta menyatakan workshop membuka wawasan baru dan sangat relevan dengan kebutuhan pembelajaran saat ini. 6 orang (75%) baru pertama kali menggunakan Canva dan ChatGPT dan 7 orang (88%) menyatakan akan mengaplikasikan modul ajar digital ke dalam proses pembelajaran di semester berikutnya. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan workshop telah mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam menyusun modul ajar digital berbasis Canva dan ChatGPT. Tingginya antusiasme dan kemampuan teknis yang diperoleh dalam waktu singkat menjadi indikator bahwa metode pelatihan praktis dan kontekstual sangat efektif diterapkan di lingkungan madrasah.

Gambar 2. Foto Bersama Pemateri dan Peserta Pembahasan

Menggambarkan momen simbolis yang merepresentasikan keberhasilan dan semangat kolaboratif dalam kegiatan workshop Pembuatan Modul Ajar Digital Berbasis Canva dan ChatGPT di MTs Insan Cita Moru, para guru berdiri berdampingan dengan pemateri, menunjukkan ekspresi wajah yang penuh semangat dan kebanggaan. Senyum tulus yang tergambar jelas merupakan refleksi dari rasa percaya diri yang tumbuh setelah mengikuti serangkaian sesi pelatihan teknis yang dirancang secara praktis dan aplikatif. Secara simbolik, foto bersama juga menggambarkan terciptanya ruang kolaboratif antara akademisi dan praktisi pendidikan di tingkat madrasah.

Hasil kegiatan workshop menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dan ChatGPT sebagai alat bantu penyusunan modul ajar digital berhasil meningkatkan keterampilan teknis guru MTs Insan Cita Moru secara signifikan. Hal itu terlihat dari kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva, menyusun tampilan visual yang menarik, serta memanfaatkan ChatGPT untuk membantu merumuskan materi dan soal pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa guru, meskipun pada awalnya belum familiar dengan teknologi, dapat dengan cepat beradaptasi jika diberikan pelatihan yang praktis dan aplikatif.

Capaian ini sejalan dengan pandangan (Karwanto, 2023) yang menegaskan bahwa optimalisasi teknologi pembelajaran hanya dapat dilakukan apabila guru diberikan pelatihan berbasis praktik yang sesuai dengan konteks kebutuhan di lapangan. Workshop juga membuktikan bahwa teknologi seperti Canva dan ChatGPT dapat menurunkan hambatan teknis yang selama ini menghambat guru dalam menyusun bahan ajar digital yang menarik. Selain itu, peningkatan antusiasme peserta dalam mencoba dan menerapkan teknologi baru mendukung temuan (Hidayah, Iskamto, & Putri, 2023) yang menyebutkan bahwa guru akan lebih percaya diri menggunakan media digital apabila mereka mengalami langsung proses penciptaan bahan ajar dalam pelatihan yang kolaboratif.

Dari sudut pandang pedagogik, integrasi Canva dan ChatGPT membantu guru menyesuaikan modul ajar dengan karakteristik belajar generasi Z yang lebih menyukai visualisasi dan interaktivitas, sebagaimana dijelaskan oleh (Zahroh, 2025). Pendekatan pembelajaran yang komunikatif dan kontekstual terbukti mampu meningkatkan daya tarik materi ajar, serta mendorong partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Kegiatan workshop juga konsisten dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang mendorong guru untuk menjadi fasilitator aktif dan kreatif. Sejalan dengan itu, (Sahnan & Wibowo, 2023) menekankan pentingnya inovasi guru dalam merespons perkembangan teknologi melalui adaptasi kurikulum dan pembelajaran berbasis digital. Dalam konteks ini, hasil pengabdian justru memperkuat dan mendukung paradigma baru pendidikan yang berorientasi pada kompetensi teknologi.

Pembahasan

Sebelum kegiatan dilaksanakan, tim melakukan koordinasi dengan pihak MTs Insan Cita Moru sebagai mitra utama. Koordinasi mencakup penyamaan persepsi terkait kebutuhan guru dalam pengembangan modul ajar digital, penentuan jadwal kegiatan, serta teknis pelaksanaan di lapangan. Pada tahap ini, disepakati bahwa kegiatan akan difokuskan pada pemanfaatan Canva dan ChatGPT sebagai sarana pendukung Kurikulum Merdeka. Jumlah peserta yang terlibat disesuaikan dengan ketersediaan guru, yaitu sebanyak delapan orang dari berbagai mata pelajaran.

Kegiatan dilaksanakan secara tatap muka di MTs Insan Cita Moru dalam bentuk workshop sehari penuh. Metode yang digunakan berupa ceramah pengantar, diskusi interaktif, dan praktik langsung (Lubis, 2022). Peserta dilatih untuk: 1) Membuat desain modul ajar yang menarik dan sesuai kebutuhan pembelajaran dengan menggunakan Canva. 2) Menyusun konten pembelajaran berbasis literasi digital dengan memanfaatkan ChatGPT sebagai asisten penulisan. 3) Mengintegrasikan kedua aplikasi tersebut untuk menghasilkan modul ajar digital yang siap digunakan dalam kelas. 4) Selama proses pelaksanaan, peserta aktif berdiskusi, bertanya, dan mencoba secara mandiri. Pendampingan dilakukan secara intensif agar setiap guru dapat menghasilkan minimal satu produk modul ajar digital. Dokumentasi berupa foto kegiatan turut diambil untuk memperkuat laporan hasil kegiatan.

SIMPULAN DAN SARAN

Tujuan utama workshop pembuatan modul ajar digital di MTs Insan Cita Moru adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva dan ChatGPT. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta (100%) mampu membuat akun dan melakukan navigasi awal Canva, serta 88% peserta berhasil mendesain layout modul ajar secara visual. Selain itu, 75% peserta mampu memanfaatkan ChatGPT untuk menyusun materi dan soal pembelajaran, dan 63% guru berhasil mengintegrasikan Canva dan ChatGPT dalam satu modul ajar lengkap. Dengan demikian, kegiatan ini terbukti efektif dalam mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pengetahuan sekaligus keterampilan guru dalam menyusun modul ajar digital yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada seluruh guru MTs Insan Cita Moru yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan workshop ini, serta kepada pihak madrasah yang telah memberikan dukungan penuh terhadap pelaksanaan kegiatan. Penghargaan yang tulus juga diberikan kepada rekan-rekan tim dan mahasiswa. Terima kasih disampaikan pula kepada STKIP Muhammadiyah Kalabahi yang telah memfasilitasi kegiatan ini sehingga dapat berjalan lancar dan memberikan dampak yang positif. Semoga kegiatan yang telah

dilakukan menjadi awal dari kolaborasi berkelanjutan dalam meningkatkan mutu pendidikan di era digital.

DAFTAR RUJUKAN

Aisyah, S., Ramadani, A. F., & Wulandari, A. E. (2025). *Pemanfaatan Teknologi Digital sebagai Media Pembelajaran Interaktif untuk Siswa Sekolah Dasar*. *3*, 388–401.

Anggrasari, L. A., & Madiun, U. P. (2020). zzz*Penerapan e-learning untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di era new normal*. *10*(September), 248–256. https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.7493

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (4th ed.). Jakarta: Rajawali Pers.

Fricticarani, A., Hayati, A., R, R., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi Pendidikan Untuk Sukses Di Era Teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, *4*(1), 56–68. https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173

Hidayah, R. T., Iskamto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, *2*(2), 83–88. https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609

Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar melalui Media Audio Visual pada Siswa Sekolah Dasar. *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran*, *4*(1). https://doi.org/10.23917/bppp.v4i1.19424

Karwanto. (2023). *Optimalisasi pemanfaatan teknologi pembelajaran* (1st ed.). Tulungagung: Akademia Pustaka.

Lubis, S. (2022). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *2*(20), 1121–1126. https://doi.org/10.17977/um065v2i122022 p1121-1126

Maulidya, G. P., & Afifah, N. (2021). Perbankan dalam era baru digital: Menuju Bank 4.0. *Proceeding Seminar Bisnis Seri V*, 278–288.

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

Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017–1054. https://doi.org/10.1111/j.1467-9620.2006.00684.x

Purba, D. P. B. (2025). *Pendidikan di era digital: Tantangan bagi generasi Z* (1st ed.). Medan: Yayasan Kita Menulis.

Sahnan, A., & Wibowo, T. (2023). Arah Baru Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, *4*(1), 29–43. https://doi.org/10.30762/sittah.v4i1.783

Srimuliyani. (2023). EDUCARE : Jurnal Pendidikan dan Kesehatan Menggunakan Teknik Gamifikasi untuk Meningkatkan Pembelajaran dan Keterlibatan Siswa di Kelas. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan Dan Kesehatan*, 29–35.

Zahroh, N. V. A. S. (2025). *All Fields of Science J-LAS All Fields of Science J-LAS*. *5*(3), 18–26.