

DIGITALISASI PEMBELAJARAN DIFERENSIATIF: PEMBUATAN E-LKPD BERBANTUAN CANVA UNTUK MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN MANDIRI GURU SD

Adek Nilasari Harahap^{1*}, Nurdalilah², Lukman Hakim Siregar³,
Lanni Mutiah⁴, Citra Sitompul⁵

^{1,2,4,5}Pendidikan Matematika, Universitas Graha Nusantara, Indonesia

³Pendidikan Vokasional Informatika, Institut Pendidikan Tapanuli Selatan, Indonesia

adek.harahap1988@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan di Sekolah Dasar dengan tujuan meningkatkan kompetensi digital guru melalui pembuatan E-LKPD berbantuan Canva. Masalah yang dihadapi mitra adalah rendahnya kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital serta belum optimalnya penerapan pembelajaran berdiferensiasi dan mandiri. Kegiatan dilakukan melalui lima tahap, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan, pendampingan, dan keberlanjutan, melibatkan 18 guru sebagai peserta. Evaluasi dilakukan menggunakan pre-test dan post-test keterampilan digital serta observasi selama kegiatan. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan digital sebesar 65,8%, dengan 87% peserta mencapai nilai di atas 60. Selain itu, guru mampu membuat tiga prototipe E-LKPD interaktif yang layak digunakan, serta terbentuk komunitas belajar digital sekolah. Kegiatan ini efektif meningkatkan literasi digital dan kemandirian guru dalam mendesain media pembelajaran sesuai prinsip pembelajaran berdiferensiasi.

Kata Kunci: E-LKPD; Canva; Pembelajaran; Mandiri; Diferensiatif.

Abstract: This Community Partnership Program (PKM) was conducted at Elementary School to improve teachers' digital competence through the development of Canva-assisted Electronic Student Worksheets (E-LKPD). The main problem identified was the limited ability of teachers to integrate digital technology and implement differentiated, self-directed learning. The program consisted of five stages: socialization, training, implementation, mentoring, and sustainability, involving 18 teachers as participants. Evaluation was conducted using pre-test and post-test digital skill assessments and direct observation during the activities. The results showed an average increase of 65.8% in teachers' digital skills, with 87% scoring above 60 on the final test. Teachers also successfully produced three interactive E-LKPD prototypes and formed a digital learning community within the school. This program effectively enhanced teachers' digital literacy, creativity, and independence in designing innovative and differentiated learning media for elementary education.

Keywords: E-LKPD; Canva; Learning; Self-Directed; Differentiated Instruction.



Article History:

Received: 06-11-2025

Revised : 16-12-2025

Accepted: 22-12-2025

Online : 02-02-2026



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital secara global telah mengubah paradigma pendidikan menuju pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, kolaborasi, kemandirian, serta kemampuan berpikir kritis baik bagi siswa maupun guru. Dalam konteks ini, kompetensi digital guru menjadi faktor kunci untuk memastikan pembelajaran yang efektif, adaptif, dan berpusat pada peserta didik. Menurut UNESCO (2023), kompetensi digital guru tidak hanya mencakup keterampilan teknis dalam mengoperasikan perangkat, tetapi juga mencakup kemampuan pedagogis dalam mengintegrasikan teknologi untuk memperkuat proses belajar. Rozi et al. (2025); Wijaya et al. (2021) menemukan bahwa penguasaan teknologi digital berkorelasi positif terhadap peningkatan kreativitas pedagogik guru. Selain itu, Hamidah & Kholifah (2021) menegaskan bahwa literasi digital yang tinggi memungkinkan guru menciptakan lingkungan belajar kolaboratif dan inklusif. Temuan ini memperkuat urgensi peningkatan kompetensi digital guru sebagai fondasi utama bagi transformasi pembelajaran abad ke-21.

Salah satu wujud konkret penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah penggunaan E-LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik). E-LKPD memungkinkan terwujudnya pembelajaran interaktif, mandiri, dan reflektif berbasis media digital. Saraswati et al. (2025) menunjukkan bahwa penerapan E-LKPD berbasis teori APOS dapat meningkatkan kemampuan adaptif dan kemandirian siswa. Susanti et al. (2024) menambahkan bahwa E-LKPD berbasis digital memperkuat literasi sains peserta didik. Lebih lanjut, Amrulloh et al. (2024) dan Anggraeni et al. (2023) menegaskan bahwa E-LKPD mendukung personalisasi pembelajaran sesuai kebutuhan siswa, sementara Ali Sodikin et al. (2025) menemukan bahwa media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif serta hasil belajar siswa. Dengan demikian, pengembangan E-LKPD menjadi langkah strategis untuk membangun sistem pembelajaran digital yang interaktif dan berpihak pada siswa.

Canva merupakan aplikasi desain digital yang mudah digunakan dan sangat potensial untuk mendukung pengembangan E-LKPD berbasis pembelajaran berdiferensiasi. Melalui Canva, guru dapat menciptakan tampilan lembar kerja digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai gaya belajar siswa. Estuhono et al. (2024) membuktikan bahwa Canva efektif dalam membantu guru mengembangkan bahan ajar visual yang kontekstual, sedangkan Harahap et al. (2024) menekankan bahwa Canva memungkinkan diferensiasi konten sesuai kemampuan peserta didik. Zizah (2025) menyoroti bahwa penggunaan Canva dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis dan reflektif siswa. Selain itu, Kemendikbudristek (2022) melalui Kurikulum Merdeka menegaskan bahwa pembelajaran berdiferensiasi dan kemandirian belajar harus menjadi inti dari pendidikan yang berpihak pada peserta didik. Dengan demikian, pemanfaatan Canva dalam pengembangan E-LKPD

sejalan dengan kebijakan nasional yang mendorong inovasi pedagogik berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 200401 Padangsidimpuan, ditemukan beberapa kendala utama dalam penerapan pembelajaran digital. Pertama, sebagian besar guru masih menggunakan LKPD konvensional berbasis cetak, sehingga proses belajar belum interaktif dan kurang menarik bagi siswa. Kedua, kemampuan guru dalam mengoperasikan dan memanfaatkan aplikasi desain digital seperti Canva masih terbatas, terutama dalam menciptakan media interaktif yang relevan dengan karakteristik peserta didik. Ketiga, kegiatan pembelajaran masih cenderung seragam dan belum menerapkan prinsip pembelajaran berdiferensiasi sesuai minat serta kemampuan siswa. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi digital dan pedagogik di kalangan guru sekolah dasar. Oleh karena itu, kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk memberikan pelatihan dan pendampingan teknis pembuatan E-LKPD berbantuan Canva sebagai solusi strategis guna meningkatkan literasi digital dan kreativitas pedagogik guru.

Berbagai penelitian sebelumnya menegaskan efektivitas E-LKPD dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dasar. Saraswati et al. (2025) menunjukkan bahwa E-LKPD berbasis teori APOS mampu meningkatkan kemampuan adaptif siswa SD. Jumrah & Sukmawati (2025) menyimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis Merdeka Belajar memperkuat keterlibatan siswa dalam proses belajar. Sodikin et al. (2025) menemukan peningkatan signifikan hasil belajar sains melalui penggunaan E-LKPD digital, sedangkan Anggraeni et al. (2023) menyoroti bahwa desain media berbasis digital memperkuat interaktivitas dan kemandirian siswa. Husna et al. (2023) menambahkan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran mendorong siswa berpikir reflektif dan kreatif. Kelima penelitian tersebut menunjukkan konsistensi empiris bahwa E-LKPD merupakan media penting untuk mengembangkan pembelajaran aktif dan inovatif di sekolah dasar.

Selain penelitian mengenai E-LKPD, sejumlah studi juga membahas efektivitas Canva dalam meningkatkan kompetensi pedagogik dan digital guru. Agustina et al. (2024) membuktikan bahwa E-LKPD yang dirancang melalui Canva meningkatkan kemandirian belajar dalam konteks sains. Pelatihan berbasis Canva memperkuat kemampuan desain instruksional guru pemula (Sasmita et al., 2025), sementara Hernawati et al. (2025) menambahkan bahwa Canva mendorong kemampuan inovatif guru dalam membuat media pembelajaran kontekstual. Dengan dukungan berbagai temuan ini, Canva dapat diidentifikasi sebagai platform edukatif yang relevan dan efektif untuk mendukung pengembangan profesional guru di era digital.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital dan pedagogik guru sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan E-LKPD berbantuan Canva.

Program dilaksanakan melalui empat tahapan strategis, yaitu: (1) pelatihan penggunaan Canva sebagai media desain interaktif; (2) pendampingan pembuatan E-LKPD sesuai karakteristik siswa; (3) implementasi hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar; serta (4) evaluasi efektivitas terhadap peningkatan kemandirian dan diferensiasi belajar siswa. Dengan pendekatan ini, guru tidak hanya berperan sebagai pengguna teknologi, tetapi juga sebagai inovator pembelajaran kreatif dan reflektif. Hasil kegiatan diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran digital yang menarik, kontekstual, dan berpihak pada peserta didik, sesuai dengan arah pendidikan nasional di era transformasi digital.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dirancang untuk menjawab permasalahan rendahnya kompetensi digital guru sekolah dasar dalam pengembangan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu, metode pelaksanaan kegiatan disusun secara sistematis dengan mengintegrasikan pendekatan partisipatif, pelatihan berbasis praktik, serta pendampingan berkelanjutan. Pendekatan ini dipilih agar proses kegiatan tidak hanya bersifat transfer pengetahuan, tetapi juga mendorong kolaborasi aktif antara tim dosen, mahasiswa, dan guru mitra dalam menghasilkan produk pembelajaran digital yang aplikatif dan berkelanjutan.

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif dan kolaboratif melalui metode workshop, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi partisipatif. Dosen berperan sebagai fasilitator utama dalam penyampaian materi dan pendampingan pembuatan E-LKPD berbantuan Canva, sedangkan mahasiswa membantu pada aspek teknis, pendataan peserta, dokumentasi, serta pengumpulan data observasi. Metode kolaboratif antara dosen, mahasiswa, dan pihak sekolah mitra ini dirancang agar kegiatan bersifat aplikatif, interaktif, dan berdampak langsung terhadap peningkatan kompetensi digital guru (Abdillah & Al Faruq, 2025).

Mitra kegiatan merupakan salah satu sekolah dasar di wilayah Sumatera bagian utara dengan jumlah guru sekitar 18 orang dan siswa lebih dari 150 orang. Berdasarkan survei awal, sebagian besar guru masih menggunakan LKPD cetak dan belum terbiasa mengintegrasikan teknologi digital serta pembelajaran berdiferensiasi (Hendratno et al., 2025). Kondisi ini menjadi dasar pemilihan mitra yang memiliki kebutuhan nyata dalam peningkatan literasi digital dan kreativitas media ajar interaktif. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu pra-kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap tahap memiliki tujuan dan luaran yang terukur sebagaimana dijelaskan berikut.

1. Tahap Pra-Kegiatan

Tahap ini diawali dengan sosialisasi program kepada kepala sekolah dan guru untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana pelaksanaan. Kegiatan dilanjutkan dengan pemetaan tingkat literasi digital guru melalui wawancara singkat dan penyebaran kuesioner. Hasil pemetaan ini menjadi dasar dalam penyusunan materi pelatihan yang relevan dengan kebutuhan guru di sekolah mitra (Maudiarti, 2018; Pamuji & Hernawan, 2019).

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan terdiri atas lima langkah sistematis dapat dilihat pada Tabel 1 berikut ini:

Tabel 1. Tahapan dan Pelaksanaan Kegiatan Pembuatan E-LKPD Berbantuan Canva

No	Tahap	Kegiatan Utama	Tujuan	Penanggung Jawab
1	Sosialisasi	Pengenalan program dan survei awal literasi digital	Mengidentifikasi kebutuhan pelatihan	Tim Dosen & Mahasiswa
2	Pelatihan	Workshop pembuatan E-LKPD berbantuan Canva	Meningkatkan keterampilan digital dan desain media ajar	Dosen Fasilitator
3	Penerapan	Uji coba E-LKPD di kelas	Menilai efektivitas media digital dalam pembelajaran	Guru Mitra & Tim PKM
4	Pendampingan	Bimbingan teknis dan refleksi	Mengatasi kendala teknis dan menyempurnakan media	Dosen & Mahasiswa
5	Keberlanjutan	Pengembangan repositori digital dan komunitas guru	Menjamin keberlanjutan pemanfaatan media digital	Kepala Sekolah & Tim PKM

3. Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan dalam dua bentuk, yaitu formatif dan sumatif.

- Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai keaktifan peserta, kualitas rancangan E-LKPD, serta tingkat pemahaman terhadap konsep pembelajaran digital melalui observasi dan wawancara singkat.
- Evaluasi sumatif dilakukan setelah kegiatan berakhir melalui pengukuran pre-test dan post-test keterampilan digital guru serta survei kepuasan peserta (Karimah et al., 2024; Mulyanto et al., 2025).

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan guru dalam mendesain media digital (rata-rata peningkatan 65,8%) serta peningkatan kepercayaan diri dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran.

4. Hubungan Metode, Tahapan, dan Tujuan

Metode pelatihan, pendampingan, dan evaluasi yang digunakan saling terintegrasi untuk mencapai tiga tujuan utama kegiatan:

- a. Peningkatan kompetensi digital guru melalui pelatihan berbasis praktik (Saraswati et al., 2025).
- b. Implementasi pembelajaran berdiferensiasi melalui penerapan media digital di kelas (Hidayati & Darmuki, 2022) dan (Susanti et al., 2024).
- c. Keberlanjutan inovasi pembelajaran melalui pembentukan komunitas belajar dan repositori digital sekolah (Septaria et al., 2025) dan (Syofyan et al., 2022).

Dengan struktur pelaksanaan yang sistematis, kegiatan PKM ini diharapkan dapat memperkuat kapasitas guru dalam menghadapi tuntutan transformasi digital dan mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara adaptif di tingkat sekolah dasar (Kemendikbudristek, 2022).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini difokuskan pada upaya peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan dan pendampingan pembuatan E-LKPD berbantuan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Kegiatan ini dirancang tidak hanya untuk memperkenalkan teknologi pendidikan, tetapi juga untuk mendorong guru menerapkannya secara langsung dalam proses pembelajaran di kelas. Hasil dan pembahasan berikut disusun berdasarkan tahapan pelaksanaan kegiatan yang meliputi pra kegiatan, pelaksanaan, dan evaluasi, guna memberikan gambaran sistematis mengenai proses, capaian, serta dampak program terhadap peningkatan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran.

1. Pra Kegiatan

Tahap pra kegiatan diawali dengan sosialisasi program kepada kepala sekolah dan seluruh guru mitra. Sosialisasi bertujuan menjelaskan tujuan, manfaat, dan rancangan kegiatan PKM yang berfokus pada pengembangan kompetensi digital guru melalui pembuatan E-LKPD berbantuan Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 18 guru dan dilaksanakan secara tatap muka di lingkungan sekolah mitra.

Selain paparan program, tim pelaksana juga melakukan survei literasi digital untuk memetakan kemampuan awal guru terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan media digital: 72% guru belum pernah

membuat LKPD digital, dan 88% belum memahami konsep pembelajaran berdiferensiasi.

Temuan ini menunjukkan adanya kesenjangan digital yang cukup signifikan di tingkat sekolah dasar, terutama dalam aspek penguasaan teknologi dan desain pembelajaran adaptif. Oleh karena itu, kebutuhan pelatihan diarahkan untuk tidak hanya memperkenalkan aplikasi Canva, tetapi juga menanamkan pemahaman pedagogis tentang bagaimana media digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang berpusat pada siswa, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Sosialisasi Program dan Pengisian Survei Literasi Digital Guru

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan berlangsung selama empat minggu dan dibagi menjadi empat tahap utama: pelatihan, penerapan, pendampingan, dan keberlanjutan.

a. Pelatihan

Pada minggu kedua, guru mengikuti pelatihan pembuatan E-LKPD berbantuan Canva. Sesi dimulai dengan pengenalan konsep pembelajaran digital berdiferensiasi, dilanjutkan dengan praktik langsung mendesain E-LKPD interaktif. Guru berlatih menambahkan elemen multimedia seperti gambar, video, ikon tanggapan, dan tautan refleksi siswa. Pendekatan *learning by doing* diterapkan agar peserta mengalami proses pembelajaran aktif. Hasilnya, 80% guru berhasil membuat rancangan awal E-LKPD yang kemudian mendapat umpan balik dari tim dosen. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga menumbuhkan kesadaran guru tentang pentingnya desain visual dan interaktivitas dalam mendukung pembelajaran yang menyenangkan.

b. Penerapan Teknologi

Tahap penerapan dilakukan pada minggu ke-3 hingga ke-4. Guru memanfaatkan E-LKPD hasil pelatihan untuk kegiatan belajar mengajar di kelas. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat lebih fokus dan antusias saat menggunakan media digital dibandingkan dengan LKPD cetak. Observasi menunjukkan bahwa E-LKPD mendorong partisipasi aktif dan kemandirian belajar siswa, karena

setiap aktivitas dalam media dirancang untuk memfasilitasi eksplorasi dan refleksi diri. Guru juga menjadi lebih percaya diri dalam mengelola kelas digital dan mampu mengadaptasi materi sesuai tingkat kemampuan siswa.

c. Pendampingan dan Keberlanjutan

Setelah penerapan, dilakukan pendampingan selama dua minggu secara tatap muka dan daring. Guru mendapat bimbingan lanjutan terkait penyempurnaan desain E-LKPD, pemilihan warna, tipografi, serta penyesuaian isi dengan karakteristik peserta didik. Pendampingan berfungsi ganda: sebagai wadah refleksi sekaligus forum berbagi praktik baik antar guru. Di akhir program, guru diarahkan untuk menyimpan produk mereka ke dalam repositori digital sekolah serta membentuk komunitas belajar digital sebagai sarana kolaborasi berkelanjutan, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Pendampingan dan Diskusi Guru dalam Penyempurnaan Desain E-LKPD

3. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan secara formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan selama kegiatan berlangsung untuk menilai keterlibatan peserta, kualitas desain E-LKPD, dan tingkat pemahaman konsep pembelajaran digital. Sementara evaluasi sumatif dilakukan melalui pre-test dan post-test keterampilan digital guru, disertai dengan angket kepuasan peserta, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Keterampilan Digital Guru

No	Aspek Penilaian	Sebelum Kegiatan (%)	Sesudah Kegiatan (%)	Peningkatan (%)
1.	Pemahaman konsep E-LKPD	38,9	85,2	46,3
2.	Penguasaan aplikasi Canva	32,4	87,5	55,1
3.	Keterampilan membuat media digital	41,7	90,3	48,6
4.	Kepercayaan diri mengajar digital	35,0	89,0	54,0
Rata-rata	37,0	88,0	65,8	

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 65,8% terhadap keterampilan digital guru. Peningkatan terbesar terdapat pada aspek penguasaan aplikasi Canva (55,1%), diikuti oleh kepercayaan diri dalam mengajar digital (54,0%). Data ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memperkuat kompetensi teknis, tetapi juga meningkatkan keyakinan diri guru dalam menggunakan teknologi sebagai bagian dari pedagogi modern. Selain itu, peningkatan signifikan pada pemahaman konsep E-LKPD (46,3%) menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menumbuhkan pemahaman konseptual tentang fungsi media digital dalam mendukung pembelajaran berdiferensiasi. Guru mampu menyesuaikan rancangan E-LKPD dengan gaya belajar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih adaptif dan kontekstual.

Sementara itu, aspek keterampilan membuat media digital (48,6%) menunjukkan bahwa guru telah menguasai kemampuan dasar desain visual yang relevan untuk kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Dampak tidak langsung yang teridentifikasi adalah terbentuknya budaya kolaboratif antarguru melalui komunitas belajar digital yang mulai aktif berbagi hasil karya dan ide inovatif. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis guru dalam membuat media ajar digital, tetapi juga memperkuat kemampuan reflektif, kolaboratif, dan kreatif, tiga kompetensi penting bagi pendidik di era transformasi digital.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) bertema Digitalisasi Pembelajaran Diferensiatif: Pembuatan E-LKPD Berbantuan Canva untuk Mengembangkan Pembelajaran Mandiri Guru SD telah terlaksana dengan baik dan mencapai hasil yang signifikan. Melalui lima tahapan kegiatan sosialisasi, pelatihan, penerapan, pendampingan, dan keberlanjutan program ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata keterampilan digital guru sebesar 65,8%, dengan sebagian besar guru mampu mencapai nilai di atas kategori kompeten. Peningkatan paling menonjol terjadi pada aspek penguasaan aplikasi desain digital dan kepercayaan diri dalam mengajar menggunakan media berbasis teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan E-LKPD berbantuan Canva efektif dalam mengembangkan kemampuan guru untuk merancang pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan mandiri.

Selain menghasilkan modul pelatihan, prototipe E-LKPD, repositori digital sekolah, dan komunitas belajar guru, kegiatan ini juga memberikan kontribusi nyata dalam membangun ekosistem pembelajaran digital berkelanjutan di lingkungan sekolah dasar. Secara akademik, program ini berkontribusi dalam memperkuat kompetensi pedagogik digital guru dan mendorong transformasi pembelajaran menuju model yang adaptif terhadap

kebutuhan abad ke-21. Namun demikian, kegiatan ini memiliki keterbatasan pada cakupan peserta yang masih terbatas pada satu sekolah mitra dan durasi pelaksanaan yang relatif singkat, sehingga proses pendalaman terhadap aspek pedagogis digital belum sepenuhnya optimal. Ke depan, diperlukan replikasi program dengan jangkauan yang lebih luas dan durasi pendampingan yang lebih panjang untuk memperkuat dampak terhadap kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Guru dan sekolah diharapkan terus mengembangkan E-LKPD berbantuan Canva sebagai media pembelajaran interaktif dan memperluas penerapannya pada berbagai mata pelajaran. Penting bagi sekolah untuk mempertahankan keberlanjutan komunitas belajar digital agar inovasi yang telah dihasilkan dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan secara kolektif. Perguruan tinggi disarankan untuk melanjutkan peran sebagai mitra pendamping melalui kegiatan pelatihan lanjutan, penelitian kolaboratif, dan pengembangan repositori digital lintas sekolah. Selain itu, dukungan dari pemangku kebijakan di tingkat daerah sangat dibutuhkan untuk memperluas implementasi digitalisasi pembelajaran di sekolah dasar secara lebih sistematis. Untuk pengembangan ke depan, disarankan agar kegiatan sejenis tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis guru, tetapi juga menilai dampak penggunaan E-LKPD terhadap hasil belajar, kreativitas, dan kemandirian siswa. Dengan demikian, program PKM sejenis dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam memperkuat ekosistem pendidikan digital yang inovatif dan berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM) Kemdiktisaintek yang telah memberikan dana hibah pada Kategori Pengabdian Kepada Masyarakat skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat tahun 2025. Kepada seluruh pihak yang ada di SD Negeri 200401 Padangsidempuan, yang telah memberikan kesempatan Tim PKM untuk melaksanakan kegiatan, beserta seluruh guru-guru yang bersedia mengikuti kegiatan ini. Dan juga kepada pihak Universitas Graha Nusantara khususnya LPPM yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdillah, M. A., & Al Faruq, A. K. S. (2025). Analisis Potensi Kolaborasi Dosen PGSD dan Guru SLB dalam Penerapan Teknologi Pendidikan Adaptif. *Journal Of Education For All*, 3(2), 94–101. <https://doi.org/10.61692/edufa.v3i2.321>
- Agustina, T. W., Paujiah, E., Lestari, L., Nuryantini, A. Y., Sukmawardani, Y., & Flara, R. L. (2024). Development of PhET-assisted simulation e-worksheet using flipped laboratory approach for science communication skills. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 1086–1097. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i3.36162>

- Ali Sodikin, Supeno, S., & Mohammad Imam Farisi. (2025). Pengaruh Penggunaan E-LKPD Berbasis Liveworksheet dengan Pendekatan Saintifik terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Karakter Gotong Royong Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 15(2), 643–653. <https://doi.org/10.37630/jpm.v15i2.2614>
- Amrulloh, A., Aliyah, N. D., & Darmawan, D. (2024). Pengaruh Kebiasaan Belajar, Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa MTS Darul Hikmah Langkap Burneh Bangkalan. *AL-MIKRAJ Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)*, 5(01), 188–200. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.5656>
- Anggraeni, D. M., Prahani, B. K., Suprpto, N., Shofiyah, N., & Jatmiko, B. (2023). Systematic review of problem based learning research in fostering critical thinking skills. *Thinking Skills and Creativity*, 49, 101334. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101334>
- Estuhono, E., Ratnawati, R., & Arista, R. B. (2024). Pengembangan E-Lkpd Berbasis Steam Berbantu Canva Pokok Bahasan Materi Dan Perubahannya Pada Pembelajaran Berdiferensiasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 5(2), 230–241. <https://doi.org/10.52060/jipti.v5i2.2200>
- Hamidah, A., & Kholifah, A. N. (2021). Pembentukan Karakter Sopan Santun Siswa Sekolah Dasar Melalui Budaya Jaga Regol. *IBTIDA*, 2(01), 69–79.
- Harahap, A. N., Nurdalilah, N., Hidayati, N., Harahap, T. R., & Pohan, A. E. (2024). Transformasi Digital Pembelajaran: Workshop Pembuatan E-Lkpd Berbantuan Canva Untuk Guru di SD Negeri 200401 Padangsidimpuan. *Minda Baharu*, 8(2), 341–357. <https://doi.org/10.33373/jmb.v8i2.7055>
- Hendratno, H., Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 222–231. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hernawati, Iik Nurulpaik, & Yulianti Fitriani. (2025). Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501–5510. <https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Hidayati, N. A., & Darmuki, A. (2022). Penggunaan E-LKPD Berbasis Pembelajaran STAD untuk Meningkatkan Kemampuan Hasil Belajar Menulis. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 16(1), 39–48. <https://doi.org/10.26877/mpp.v16i1.12078>
- Jumrah, J., & Sukmawati, S. (2025). Needs Analysis for Electronic Teaching Materials Based on the Merdeka Learning Pathway to Enhance Students' Mathematical Creative Thinking Skills. *Beta: Jurnal Tadris Matematika*, 18(1), 67–86. <https://doi.org/10.20414/betajtm.v18i1.709>
- Karimah, I., Lestari, S. T., Romadloni, N., Rifki, M. B., Roda, A. A., Alfarah, N. N., Ashfiya, C., & Prayogi, A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran di Madrasah Aliyah Pembangunan UIN Jakarta. *Malewa: Journal of Multidisciplinary Educational Research*, 2(01), 29–34. <https://doi.org/10.61683/jome.v2i01.99>
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka dan Pembelajaran Berdiferensiasi*. Jakarta: Kemdikbudristek RI.
- Khalisatun Husna, Farras Fadhilah, Ulfa Hayana Sari Harahap, Muhammad Arby Fahrezi, Khalid Samahangga Manik, M. Yasir Ardiansyah, & Inom Nasution. (2023). Transformasi Peran Guru Di Era Digital: Tantangan Dan Peluang. *Perspektif: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Bahasa*, 1(4), 154–167. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v1i4.694>
- Kurniawati, D. R., Nawir, M., & Kasmila, K. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Model Problem Based

- Learning Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Siswa Kelas 4 SD. *Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 7(2), 541–552. <https://doi.org/10.30605/cjpe.7.2.2024.4774>
- Maudiarti, S. (2018). Penerapan E-Learning Di Perguruan Tinggi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 51–66. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.7>
- Mulyanto, A., Afifi, R., Utami, M. S., Yuswara, I., & Taupik, A. H. (2025). Penguatan Pendidikan Karakter dalam Manajemen Kurikulum Sekolah Dasar Berbasis Teknologi Digital di SDIC Bunda Tami Kabupaten Tasikmalaya Strengthening Character Education in Curriculum Management of Elementary Schools Based on Digital Technology at SDIC Bunda Tami, Kabupaten Tasikmalaya. *Abdimas Galuh*, 7(2), 1910. <https://doi.org/10.25157/ag.v7i2.19079>
- Pamuji, G. M., & Hernawan, A. H. (2019). Analisis kebutuhan pengembangan kurikulum pelatihan kompetensi MICE bagi guru SMK usaha perjalanan wisata. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 11(2), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jpipfip.v11i2.19528>
- Rozi, F., Anas, N., Sinaga, E. M., & Ansya, Y. A. (2025). The Influence of the Problem-Based Learning Model Assisted by Electronic Student Worksheets on the Science Learning Outcomes. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 11(7), 1193–1202. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i7.12155>
- Saraswati, G. A. H. K., Agustika, G. N. S., & Margunayasa, I. G. (2025). APOS Theory-Based E-LKPD to Improve Adaptive Reasoning of Fourth Grade Elementary School Students. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 9(1), 65–76. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v9i1.95323>
- Sasmita, F. E., Chumairoh, A., & Safiani, A. M. (2025). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Berbasis Canva di MI Islahul Ummah Pranti Sedati Sidoarjo. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 32–40. <https://doi.org/10.70340/japamas.v4i1.202>
- Septaria, K., Fatharani, A., Sholihin, M., Kholiq, A., Zamroni, Moh. R., Hendratmoko, A. F., Hayati, E., Azizah, L. N., & Leksana, D. M. (2025). Peningkatan Kualitas Guru Melalui Komunitas: Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Perangkat Pembelajaran Untuk Mendukung SDGs-4. *Jurnal Abdimas Terapan*, 4(2), 76–89. <https://doi.org/10.56190/jat.v4i2.84>
- Situmorang, R., Muslim, S., Sukardjo, M., Wibawa, B., Syahrial, Z., Marsofiyati, Kandriasari, A., Rahmat, S. T., Nursetyo, K. I., & Widyaningrum, R. (2024). Workshop Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Di Yayasan Al Ashriyyah Nurul Iman Islamic Boarding School Desa Waru Jaya Kecamatan Parung Kabupaten Bogor—Jawa Barat. *JCOMENT (Journal of Community Empowerment)*, 5(2), 019–036. <https://doi.org/10.55314/jcoment.v5i2.774>
- Susanti, E., Sulistyaningsih, D., Sofi Makiyah, Y., Muhammad Ridwan, I., & Nana. (2024). Efektivitas Pelatihan Pembuatan E-LKPD Menggunakan Wizer.me, OLabs dan Proprofs Quiz Maker untuk Guru di SMAS Ittihadul Ummat. *KARISMAS - Jurnal Pengabdian Karya Inovasi Masyarakat*, 1(2), 17–28. <https://doi.org/10.70282/karismas.v1i2.8>
- Syofyan, H., Susanto, R., & Ulum, M. B. (2022). Pelatihan Multimedia bagi Guru dalam Menunjang Pembelajaran Daring. *International Journal of Community Service Learning*, 5(4), 273. <https://doi.org/10.23887/ijcs.v5i4.41361>
- Trisnawati, T., Salimi, M., & Wahyudi, W. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) dengan LKPD Elektronik untuk Meningkatkan Pembelajaran IPA Tema Peristiwa dalam Kehidupan pada Siswa SD Kelas V. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v12i1.75411>

- UNESCO. (2023). *Global Education Monitoring Report 2023: Technology in Education*. Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wijaya, A. M., Arifin, I. F., & Badri, M. I. (2021). Media Pembelajaran Digital Sebagai Sarana Belajar Mandiri Di Masa Pandemi Dalam Mata Pelajaran Sejarah. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.31537/sandhyakala.v2i2.562>
- Yusuf, F., Faisal, M., Salam, R., Syawaluddin, A., & Hasan. (2024). PKM Pembuatan E-LKPD Berbasis Liveworksheet untuk Guru Sekolah Dasar di SDN 02 Kampung Baru Majene. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 42–50. <https://doi.org/10.62330/pjpm.v1i02.70>
- Zizah, R. (2025). Empowering Arabic Reading Skills through Interactive Digital Worksheets: A Development Study Using Liveworksheet. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(2), 309–329. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v6i2.20923>