



## Pendampingan Digitalisasi dan Implementasi Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar

Petrus Murwanto<sup>1</sup>, Stefanus Setyo Wibagso<sup>1</sup>, Ria Triayomi<sup>1\*</sup>, Agnes Fibriana Kurniawati<sup>1</sup>, Dewi Sri<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Universitas Katolik Misi Charitas, Indonesia



[riatriayomi@ukmc.ac.id](mailto:riatriayomi@ukmc.ac.id)\*

### Abstract

The article aimed giving an assistance digitalization and implementation of learning models for elementary schools. The community service activities conducted for elementary school teachers at St. Agatha Palembang. The participants in this activity were 16 teachers, the majority of whom were senior teachers and women. This assistance ensure that elementary schools can be better prepared to face the demands of modern education and produce a generation ready to face global challenges in the future. The service method consists of four stages: preparation, implementation, evaluation, and reporting. As a result of this service activity, the level of participant satisfaction with assistance activities was the highest, namely 50.4%, with answers strongly agreeing and 42.8% agreeing, which provided increased professionalism and insight for participants. This assistance has contributed, including supporting teacher freedom in creating learning innovations that suit student needs. Increasing student competence and helping students think creatively, collaborate, solve problems, and communicate aligns with strengthening the Pancasila Student Profile. This mentoring activity can also help teachers provide practical strategies for compiling interesting and relevant project-based material.

**Keywords:** Assistance Learning Digitalization, Implementation Learning Models, Digitalization

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received  
November 18,  
2024

Revised  
January 06,  
2025

Accepted  
February 19,  
2025

Published by  
ISSN

CV. Creative Tugu Pena  
2774-7077

Website

<https://attractivejournal.com/index.php/bce/>

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

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



## PENDAHULUAN

Pada saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berkembang pesat. Penggunaan perangkat digital seperti komputer, *tablet*, dan *smartphone* telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia pendidikan. Tantangan yang dihadapi salah satunya yaitu pendidik. Para pendidik harus mampu menghadapi pendidikan berbasis teknologi. Pendidik diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa, dalam hal ini khususnya dunia Pendidikan (Budaya et al., 2023; Putu et al., 2024; Suhono, 2023). Sekolah tanpa tenaga pendidik yang berkompeten tidak mampu menguasai teknologi yang dapat digunakan dalam pengajaran (Yanti & Syahrani, 2021). Penyediaan informasi yang cepat, tepat, dan akurat membutuhkan suatu sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi (Damayanti & Sulistiani, 2017). Sistem komputerisasi merupakan bagian dari salah satu perkembangan teknologi yang sangat diandalkan dalam mendukung dunia pendidikan. Informasi yang dihasilkan dapat dipergunakan untuk

memperlancar pelaksanaan proses pembelajaran dengan adanya implementasi sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi.

Pendidikan semakin banyak yang mampu memanfaatkan teknologi informasi baru yang dapat menunjang efektivitas, produktivitas dan efisiensi mereka (Alharbi, 2023; Aslan & Shiong Pong, 2023; Fitriana & Bakri, 2019). Pembinaan intensif yang dilakukan oleh pendidik dalam rangka pengembangan *skill* anak didiknya berpeluang tidak maksimal, bahkan seharusnya standar pendidik juga mengarah kepada penguasaan digital, sebab semua yang berbasis internet terasa lebih hebat (Rahmatullah et al., 2022). Sekolah dasar sebagai fondasi pendidikan anak perlu beradaptasi dengan perubahan tersebut. Digitalisasi dalam pendidikan dapat meningkatkan akses dan kualitas pembelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan menyenangkan. Tantangan yang dihadapi oleh seorang guru yaitu banyak guru di sekolah dasar yang masih menghadapi kesulitan dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Menurut (Sahelatua, 2018) diperoleh bahwa guru kesulitan memanfaatkan IT dikarenakan beberapa hal yaitu kurangnya pengetahuan guru tentang media IT, arus listrik dan *wifi* di sekolah tidak normal, tidak adanya kewajiban dari pihak sekolah agar guru mengajar menggunakan IT. Disarankan dari hasil penelitian tersebut agar warga sekolah agar mampu mengembangkan pengadaan bimbingan mengenai IT dapat melalui pelatihan, lokakarya, dan seminar. Menurut (Hulu, 2023) diperoleh bahwa guru mengalami kesulitan dalam mengikuti perkembangan teknologi meliputi keterbatasan sumber daya, kurangnya pelatihan, dan perubahan teknologi yang cepat. Maka perlu dibekali dengan keterampilan digital yang memadai untuk menghadapi tantangan masa depan. Oleh karena itu, pelatihan digital dan dukungan pemerintah diidentifikasi sebagai solusi potensial.

Selain itu guru juga harus memahami berbagai model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran inovatif adalah suatu pendekatan atau metode pembelajaran yang menggunakan cara-cara baru yang kreatif dan mengedepankan pemikiran kritis, keterlibatan aktif, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa secara mandiri, kreatif, dan inovatif, sehingga mereka dapat menghasilkan ide-ide baru, memecahkan masalah, dan mengaplikasikan pengetahuan dalam kehidupan nyata. Implementasi model pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Ini termasuk penggunaan multimedia, game edukatif, dan platform pembelajaran online.

Melalui pendampingan digitalisasi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar, memperkuat kompetensi guru, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan kerjasama antara pihak sekolah, orang tua, dan komunitas sangat penting dalam mendukung proses digitalisasi dan implementasi model pembelajaran. Pendampingan ini juga bisa melibatkan pihak universitas untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman. Tujuan pengabdian dengan adanya program pendampingan ini, diharapkan sekolah dasar dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang modern, serta menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk membantu masyarakat, khususnya orang-orang yang sedang dalam keadaan yang perlu diperhatikan. Pengabdian ini bertujuan agar sekolah dasar dapat lebih siap dalam menghadapi tuntutan pendidikan yang modern, serta menghasilkan generasi yang siap menghadapi tantangan global di masa depan. Dalam hal ini, TIM Dosen Universitas Katolik Musi Charitas beserta mahasiswa akan melaksanakan kegiatan Program Pengabdian Masyarakat ini kepada instansi SD St. Agatha yang berada di Kota Palembang.

## **METODE**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bagi para guru SD St. Agatha Palembang dilakukan selama enam hari, Jumat, 13 September 2024 sampai Rabu, 18 September 2024 di tempat mitra. Tim pelaksana kegiatan terdiri dari tiga dosen PGSD, satu Dosen prodi Akuntansi dan satu Dosen prodi Sistem Informasi serta dua mahasiswa PGSD. Peserta kegiatan ini berjumlah 16 guru yang mayoritas adalah guru senior dan perempuan.

Tahapan Tahapan dalam penelitian ini terdiri dari persiapan, pelaksanaan, evaluasi, dan pembuatan laporan (Astarani et al., 2023). Pada tahap persiapan, tim melakukan observasi awal, menentukan lokasi dan sasaran kegiatan, merancang materi pendampingan, serta membagi tugas sesuai bidang masing-masing. Proses persiapan ini berlangsung selama 1 bulan. Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di SD St. Agatha Palembang selama dua hari. Hari pertama, tim memberikan dua sesi materi, yaitu In Teacher We Trust dan Digitalisasi Pembelajaran, dengan fokus utama pada pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses belajar mengajar. Hari kedua, tim menyampaikan materi tentang model pembelajaran inovatif yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka serta praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah yang pertama metode eramah, digunakan untuk memberikan pemahaman teori mengenai materi yang disampaikan. Yang kedua adalah metode diskusi, di mana guru dan tim dosen mendiskusikan berbagai hal terkait implementasi materi dalam kegiatan pembelajaran.

Pada akhir kegiatan, tim melakukan evaluasi bersama dengan seluruh peserta. Pada tahap evaluasi, tim melakukan diskusi dengan seluruh peserta serta mengumpulkan evaluasi tertulis dari peserta mengenai pengalaman mereka selama kegiatan berlangsung. Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui dampak serta efektivitas program. Evaluasi dilakukan secara sistematis dengan mempertimbangkan perencanaan, nilai, tujuan, manfaat, efektivitas, dan kesesuaian kegiatan dengan kriteria yang telah ditetapkan. Selain itu, evaluasi program juga digunakan untuk memberikan rekomendasi perbaikan bagi pelaksanaan program berikutnya agar dapat menghasilkan keputusan yang lebih tepat (Munthe, 2015).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan analisis kebutuhan berupa kuesioner yang disebarkan oleh tim pengabdian kepada guru-guru. Tujuan penyebaran kuesioner yaitu untuk mengetahui kebutuhan apa yang diperlukan oleh guru-guru dan untuk mengetahui kondisi di sekolah, diperoleh bahwa terdapat 9 responden yang menjawab dengan rentang usia beragam terdapat 5 responden yang rata-rata umur 51-60 tahun, terdapat 2 responden yang rata-rata umur 30 – 50 tahun dan 2 responden yang berumur 20 – 30 tahun.

Berdasarkan data yang diperoleh bahwa memanfaatkan Media Pembelajaran berbasis IT atau aplikasi telah berjalan dengan baik dibuktikan dengan 7 orang yang menjawab telah menggunakan media pembelajaran berbasis IT atau aplikasi tertentu. Media pembelajaran berbasis IT atau aplikasi yang pernah digunakan yaitu berbasis google, microsoft office, youtube, dan canva. Setelah ditindaklanjuti diperoleh bahwa guru-guru memerlukan pendalaman media pembelajaran yaitu Canva dalam proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru-guru telah menerapkan beberapa model pembelajaran diantaranya model pembelajaran berbasis proyek, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis masalah, model pembelajaran inkuiri, model pembelajaran kontekstual. Setelah ditindaklanjuti diperoleh informasi diantaranya 1) guru telah mencantumkan dalam modul ajar namun secara praktek belum tau benar atau tidak untuk implementasi model tersebut, 2) guru tidak mencantumkan dalam modul ajar namun prakteknya dilakukan.

Berdasarkan data kuesioner diatas tim pengabdian melakukan kegiatan pendampingan selama 2 hari. Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pembukaan yang berisi sambutan-sambutan, yaitu dari tim PkM Unika Musi Charitas (Petrus Murwanto), Ketua Yayasan Pendidikan St. Agatha (Bp. Raminto) dan Kepala Sekolah SD St. Agatha (Eventius Liko, S.IP).

Gambar 1. Tim PkM dan Peserta Kegiatan pada Sesi Pembukaan



Setelah itu, Tim menyampaikan dua materi yaitu *In Teacher We Trust* yang mengajak para guru untuk menyadari dan mensyukuri peran dan tanggung jawab profesi keguruannya. Guru mempunyai tanggung jawab untuk terus meningkatkan kompetensinya guna menanggapi tantangan dan kebutuhan muridnya secara relevan, juga sebagai bagian dari mengejawantahkan kepercayaan yang diberikan oleh masyarakat untuk mendidik para siswa. Kemudian, pada sesi selanjutnya, guru diajak untuk belajar tentang perkembangan teknologi serta tantangan dan peluang dalam memanfaatkannya untuk mengembangkan digitalisasi sekolah dan juga kegiatan dan proses pembelajaran dengan materi “Digitalisasi Pembelajaran”. Terkait dengan materi kedua ini, peserta juga diajak praktik ‘Menggunakan Canva’ sebagai bagian dari pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

Gambar 2. Penyampaian Materi dan Ice Breaking



Pada hari kedua, para guru diajak untuk kembali mempelajari tentang “Konsep Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka” dan “Model-Model Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka”. Pada sesi berikutnya, para guru diajak untuk praktek langsung secara lebih intensif tentang “Merancang Pembelajaran Model *Project Based Learning* dengan Menggunakan Canva”.

Model pembelajaran berbasis proyek (project based learning) sebagai salah satu model pembelajaran inovatif yang berbasis pada peserta didik (student centre) dapat digunakan dan dipilih oleh guru sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang akan memberikan pembelajaran.

Gambar 3. Aktivitas Peserta dalam Mengerjakan Model-Model Pembelajaran dan Praktik Pembuatan Media Canva



Kegiatan pengabdian diakhiri dengan menyebarkan kuesioner kepuasan peserta, adapun tabel 3. rekapitulasi adalah sebagai berikut :

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Kepuasan Peserta

| NO. | PERNYATAAN                                                                                               | PENILAIAN |     |      |      |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----|------|------|
|     |                                                                                                          | 1         | 2   | 3    | 4    |
| 1   | Kualitas pelatihan secara umum                                                                           | 0         | 0   | 9    | 5    |
| 2   | Kemampuan narasumber secara umum dalam memberikan materi                                                 | 0         | 0   | 7    | 7    |
| 3   | Kejelasan suara dan intonasi narasumber dalam menyampaikan materi                                        | 0         | 1   | 4    | 9    |
| 4   | Kejelasan narasumber dalam menjawab pertanyaan peserta                                                   | 0         | 1   | 5    | 8    |
| 5   | Kemampuan narasumber dalam menciptakan suasana pelatihan yang aktif dan partisipatif selama pelatihan    | 0         | 1   | 6    | 7    |
| 6   | Kualitas yang diberikan (kesesuaian dengan topik, sistem materi, ada contoh, mudah dipahami dan menarik) |           |     |      |      |
|     | a. Digitalisasi pembelajaran                                                                             | 0         | 1   | 6    | 7    |
|     | b. Penggunaan canva sebagai media pembelajaran                                                           | 0         | 1   | 6    | 7    |
|     | c. Konsep pembelajaran pada kurikulum merdeka                                                            | 0         | 1   | 6    | 7    |
|     | d. Model – model pembelajaran kurikulum merdeka                                                          | 0         | 1   | 8    | 5    |
|     | e. Model pembelajaran projek based learning                                                              | 0         | 1   | 6    | 7    |
| 7   | Materi yang diberikan sesuai dengan yang diharapkan                                                      | 0         | 0   | 5    | 9    |
| 8   | Pemilihan dan penggunaan media presentasi/pelatihan sangat tepat dan menarik                             | 0         | 0   | 7    | 7    |
| 9   | Pengaruh/ dampak/efek positif pelatihan terhadap peningkatan kompetensi guru                             | 0         | 0   | 8    | 6    |
| 10  | Pengaruh/ dampak efek positif breaking terhadap susunan pelatihan                                        | 0         | 1   | 6    | 7    |
| 11  | Fasilitas yang diberikan selama pelatihan                                                                | 0         | 1   | 5    | 8    |
| 12  | Durasi waktu pelaksanaan kegiatan                                                                        | 0         | 5   | 5    | 4    |
| 13  | Susunan acara kegiatan                                                                                   | 0         | 1   | 5    | 8    |
| 14  | Pelayanan panitia selama pelatihan                                                                       | 0         | 1   | 4    | 9    |
|     | Persentase kepuasan (%)                                                                                  | 0         | 6,7 | 42,8 | 50,4 |

Keterangan: 1 = sangat tidak setuju, 2 = tidak setuju, 3 = setuju, dan 4 = sangat setuju

## PEMBAHASAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menyatakan guru diwajibkan memiliki kompetensi pedagogik, sosial, profesional, dan kepribadian sebagai agen pendidikan (Sutarsih & Misbah, 2021). Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan penguasaan dalam penyampaian materi pelajaran dan memahami karakteristik peserta didik secara luas dan mendalam. Salah satu upaya untuk memudahkan penyampaian materi pembelajaran adalah media pembelajaran (Madjid, 2021).

Sejumlah riset pendahuluan telah dilakukan untuk menggali berbagai aspek terkait pengembangan teknologi dan media pembelajaran. Penelitian-penelitian ini memberikan landasan kuat untuk memahami kompleksitas masalah yang dihadapi oleh guru. Penelitian oleh Suhardiana (Suardiana, 2019) mengenai “Peran Teknologi Dalam Mendukung Pembelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar” mengungkapkan bahwa salah satu tujuan akhir pengajaran bahasa Inggris yang menggunakan teknologi multimedia adalah meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dengan cara yang praktis untuk melibatkan mereka dalam pembelajaran bahasa. Kegiatan ini harus didasarkan pada aksesibilitas dan keterbukaan terhadap materi dan informasi pembelajaran. Selama proses pengoptimalan pengajaran bahasa Inggris dengan teknologi multimedia, diharapkan siswa tidak terlalu bergantung pada bahasa ibu mereka, tetapi terdorong dan dibimbing untuk berkomunikasi satu sama lain. Dengan demikian, proses ini dapat ditingkatkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dan keterampilan bahasa praktis mereka. Meskipun ada beberapa kendala dalam penggunaan teknologi multimedia, di ruang kelas, dengan pengetahuan komputer yang tepat dari pihak guru, pembatasan tersebut dapat digunakan secara efektif.

Selain itu, penelitian oleh Ahmad (Ahmad et al., 2020) menyoroti faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi implementasi teknologi dalam proses belajar mengajar. Mengenai “Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa” mengungkapkan bahwa Teknologi informasi memiliki dampak positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Pengaruh dari teknologi informasi terhadap minat belajar siswa sebesar 36%, sementara 64% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti manajemen kelas, kenyamanan ruang kelas, semangat siswa dalam belajar, dan atmosfer di kelas.

Temuan-temuan dari riset-riset ini memberikan wawasan yang berharga dalam memahami konteks lebih luas dari permasalahan yang dihadapi oleh guru dalam mengembangkan teknologi dan media pembelajaran. Pada dasarnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas merupakan proses komunikasi berupa rangkaian pesan yang disampaikan melalui alat atau media tertentu yang disampaikan oleh sumber pesan untuk penerima pesan. Proses komunikasi ini bentuknya pesan yang isinya berupa didikan atau ajaran yang termaktub di dalam kurikulum. Sumber pesan tersebut adalah guru atau tenaga pendidik, salurannya merupakan media pendidikan, dan penerima pesan adalah murid atau peserta didik. Arti media dalam bahasa latin adalah medium berarti pengantar atau perantara. Menurut (Arsyad, 2010), media adalah alat yang berfungsi sebagai perantara atau penghubung antara sumber informasi dan penerima informasi disebut sebagai perantara atau penghubung komunikasi.

Realitas yang terjadi di lapangan, ada beberapa kendala atau masalah yang terjadi pada saat pembelajaran sedang berlangsung seperti siswa kurang fokus saat guru menerangkan di kelas karena media yang digunakan kurang menarik, pembelajaran yang dilakukan guru hanya berfokus pada buku teks atau Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), guru kurang mengembangkan penggunaan media yang bervariasi. Seperti yang dikatakan oleh Hakim bahwa para guru sering kali tidak menyadari seberapa pentingnya merencanakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Hakim, 2017). Mereka juga seringkali tidak memanfaatkan secara optimal materi pembelajaran dalam

merancang perangkat pembelajaran dan aplikasi pembelajaran. Tantangan lain yang dihadapi adalah kesulitan dalam menyusun materi pembelajaran yang valid dan keterbatasan akses terhadap teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sekolah, serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi tersebut karena kurangnya kemampuan guru. Sebetulnya berbagai macam persoalan tadi dapat diatasi dengan berbagai media teknologi yang saat ini sudah bermunculan dan banyak ragamnya. Tentu saja kemajuan teknologi ini dapat mendorong keterbaruan pembelajaran yang terjadi di kelas. Aplikasi Canva merupakan bentuk inovasi teknologi yang dapat menunjang media pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan serta keterampilan guru dan siswa di kelas.

Aplikasi Canva merupakan media pembelajaran yang saat ini menjadi salah satu hasil dari kemajuan teknologi. Menurut Resmi Canva adalah salah satu media yang hadir ditengah dunia teknologi pendidikan saat ini (Resmini et al., 2021). Canva itu sendiri merupakan aplikasi program desain secara online yang menyediakan berbagai macam fitur atau template desain yang dapat pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari kalangan guru untuk dimanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Lalu menurut Wulandari & Mudinillah, ada berbagai macam fitur template menarik yang bisa dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Canva juga bisa dikembangkan dalam mendesain media pembelajaran yang sangat kreatif sehingga media pembelajaran yang dibuat oleh pendidik lebih komunikatif dan visualisasi dapat menarik perhatian peserta didik. Canva merupakan aplikasi yang banyak digunakan oleh guru dalam membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, Canva adalah sebuah platform online untuk desain yang menyediakan berbagai macam jenis desain grafis seperti infografis, presentasi, resume, pamflet, dan poster (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Sejalan penelitian Tanjung & Faiza, Canva dapat membantu dan memudahkan pendidik dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar yang berbasis teknologi, keterampilan, dan kreativitas (Tanjung & Faiza, 2019). Hal ini karena canva mampu menarik perhatian dan minat peserta didik dengan menyajikan media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Kurikulum Merdeka belajar merupakan suatu jenis kurikulum yang menitikberatkan pada pembelajaran intrakurikuler yang beraneka ragam, isi pelajarannya akan dioptimalkan agar siswa memiliki waktu yang memadai untuk memahami konsep dan meningkatkan kompetensinya (Aisyah et al., 2023). Kurikulum memberikan keleluasaan kepada guru dalam merencanakan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa. Seorang guru memiliki kebebasan untuk menggagas inovasi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan konteks kehidupan siswa. Pembaruan dalam sistem pendidikan melalui implementasi kebijakan merdeka belajar menjadi langkah penting dalam upaya menciptakan SDM Indonesia yang berkualitas, sesuai dengan profil pelajar yang mengedepankan nilai-nilai Pancasila (Vhalery et al., 2022).

Kemampuan kognitif adalah ukuran yang tidak diragukan lagi dari keberhasilan seorang siswa pada saat ini (Aisulu et al., 2023). Siswa perlu mampu terlibat dalam pemikiran kritis untuk bertahan di era yang kompetitif ini (Irawan & Latifah, 2023). Ini akan memungkinkan mereka untuk mengambil inisiatif dan merancang solusi bermakna untuk masalah yang muncul (Suwastini et al., 2021). Siswa perlu menguasai kemampuan berkomunikasi dengan baik dan mampu bekerja secara efektif dengan orang lain. Sebagai upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia yang unggul maka siswa dituntut untuk memiliki keterampilan yang lebih luas, termasuk keterampilan pemecahan masalah, berpikir kreatif, berkolaborasi, dan berkomunikasi secara efektif. *Project Based Larning* (PjBL) dianggap sebagai pendekatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi

pengembangan keterampilan ini karena siswa berinteraksi dengan materi pelajaran melalui proyek-proyek yang berbasis kehidupan nyata (Kusuma, 2021).

Penerapan model pembelajaran *Project Based Learning* berbantu aplikasi canva dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik di kelas karena membuat peserta didik berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran dan lebih memahami materi yang didapatkan. Sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat karena pemahaman peserta didik terhadap materi menjadi lebih mendalam. Hal ini juga sesuai dengan penelitian yang menyatakan model pembelajaran *Project Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar dalam ranah kognitif (Lismen et al., 2023).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki pengaruh dalam meningkatkan kreativitas peserta didik mendesain flyer digital menggunakan aplikasi canva. Pembuatan flyer digital ini merupakan salah satu buktinya peserta didik dapat membuat media promosi dengan kreatif sesuai tuntutan dari dunia usaha/dunia industri, melatih kreativitas peserta didik, dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mendesain flyer menjadi sebuah peluang usaha (Juwairia et al., 2022).

Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa. model pembelajaran berbasis proyek berbasis Media Canva adalah pendekatan yang inovatif dan efektif dengan adopsi yang tepat dan dukungan yang memadai, model ini dapat memberikan manfaat, hal ini sejalan dengan hasil penelitian menurut (Khaningrum et al., 2023) (Nikmah & Andriani, 2023).

Perencanaan pembelajaran adalah langkah sistematis yang diambil oleh seorang pendidik untuk membimbing, mendukung, dan membimbing siswa untuk mengalami proses belajar yang efisien dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Ini melibatkan penyusunan materi pembelajaran, penggunaan berbagai media, penerapan pendekatan dan metode pembelajaran yang sesuai, serta pelaksanaan penilaian dalam kerangka waktu tertentu (Widyanto & Wahyuni, 2020). Perencanaan pembelajaran memiliki peran penting sebagai pedoman dan standar dalam usaha mencapai tujuan pembelajaran (Sufiati & Afifah, 2019). Oleh karena perlu persiapan yang baik dari seorang untuk merencanakan pembelajaran berbasis proyek berbasis Media Canva.

Penggunaan model pembelajaran tersebut sangat sesuai untuk diterapkan dalam proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Adapun kelebihan yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, berkomunikasi, di mana kemampuan ini sesuai dengan kompetensi yang diharapkan dalam pembangunan Profil Pelajar Pancasila. Namun dalam hal ini perlu diperhatikan bahwa keberhasilan pelaksanaan model tersebut sangat ditentukan oleh peran guru sebagai fasilitator pembelajaran. Karena di samping kelebihan yang dimiliki dalam model pembelajaran PjBL terdapat beberapa kekurangan yang dapat menghambat proses belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki strategi dan teknik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek (Dewi, 2022)

Dalam dua hari kegiatan itu, para guru sangat bersemangat dan antusias karena mereka merasa bahwa pemahaman dan praktik baik mengajar dan mendidik mereka diperbaharui dan disegarkan kembali dengan pengetahuan, pemahaman dan keterampilan yang up to date dengan perkembangan dan kebutuhan zaman peserta didik. Bahkan, dalam sambutan penutupnya, Kepala Sekolah menyampaikan harapannya untuk terus bisa bekerja sama dengan UKMC dalam upaya mengembangkan kompetensi profesionalitas sebagai guru dan pendidik. Semangat dan antusiasme peserta tercermin dalam hasil evaluasi dan angket kepuasan peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Berdasarkan hasil kuesioner kepuasan peserta kegiatan merasa puas dibuktikan dengan sebanyak 50,4% setuju dengan kegiatan yang telah dilaksanakan. Terdapat 6,7% yang menjawab tidak setuju dikarenakan durasi waktu dan susunan acara diharapkan dapat lebih lama karena waktu yang diberikan kurang memadai.

Kegiatan ini telah memberikan kontribusi diantaranya dapat menunjang Implementasi Kurikulum Merdeka, yang mana model ini mendukung kebebasan guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Meningkatkan kompetensi siswa, membantu siswa dalam berpikir kreatif, berkolaborasi, memecahkan masalah, dan berkomunikasi, yang sejalan dengan penguatan Profil Pelajar Pancasila. Kegiatan pendampingan ini juga dapat membantu Guru memberikan strategi efektif dalam menyusun materi berbasis proyek yang menarik dan relevan. Hasil masukan dan saran dari peserta perlu menjadi evaluasi untuk kegiatan serupa kedepannya. Adapun yang menjadi evaluasi yaitu waktu yang menyesuaikan sesuai dengan materi dan variasi materi kedepan boleh ditambahkan kembali. Agar guru di SD Agatha memperoleh pengetahuan baru dan dapat mengembangkan diri dalam bidang pendidikan.

Sedangkan saran untuk peneliti selanjutnya adalah perlu adanya pengembangan strategi guru. guru perlu memiliki strategi dan teknik dalam melaksanakan pembelajaran berbasis proyek agar lebih efektif. Kemudian perlu adanya peningkatan Durasi dan Variasi Materi. Evaluasi menunjukkan bahwa durasi pembelajaran masih kurang, sehingga perlu diperpanjang dan divariasikan.

## KESIMPULAN

Serangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di SD St. Agatha yang diorganisir oleh tim dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Program Studi Sistem Informasi, dan Program Studi Akuntansi berlangsung dengan sukses dan penuh semangat. Kegiatan ini dilaksanakan selama enam hari, dengan dihadiri oleh 16 guru. Metode yang diterapkan meliputi ceramah, diskusi, dan praktik langsung, yang berhasil membangkitkan antusiasme peserta dalam mengikuti setiap sesi. Tim PkM menyiapkan dan menyampaikan empat materi, antara lain "In Teacher We Trust", "Konsep Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka", "Model-Model Pembelajaran Kurikulum Merdeka", dan "Digitalisasi Pembelajaran". Para guru juga diajak untuk mengenal dan berlatih langsung dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Kegiatan yang berlangsung setengah hari setiap harinya tidak terasa membosankan, berkat materi yang relevan dengan kebutuhan para guru, serta penyegaran melalui ice breaking yang dipandu oleh mahasiswa yang terlibat. Kami menyimpulkan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan, berdasarkan angket yang disebarkan beberapa minggu sebelum kegiatan untuk mengidentifikasi kebutuhan mereka, serta dari kuesioner evaluasi setelah kegiatan yang menunjukkan kepuasan peserta dan manfaat besar dari PkM ini. Pihak SD St. Agatha sangat mengharapkan agar kegiatan pendampingan yang bertujuan untuk berbagi ilmu dan keterampilan dari kampus dapat dilaksanakan secara berkesinambungan, sehingga para guru tetap memperoleh wawasan dan teori-teori pendidikan yang terus berkembang secara akademis di kampus. Oleh karena itu, tim juga menyambut baik keterbukaan pihak sekolah dan berkomitmen untuk merawat serta mengembangkan kerja sama yang relevan dan berkelanjutan melalui kegiatan PkM yang akan datang.

## REFERENSI

- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2). <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Aisulu, S., Nurdaulet, S., & Nurbek, S. (2023). Students' perception towards project-based learning in enhancing 21st century skills in mathematics classes. *Scientific Collection Inter Conf*, 150.
- Aisyah, S., Arisanti, K., & Yaqin, F. A. (2023). Adaptasi dan Inovasi Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyambut Kurikulum Merdeka Belajar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4583>

- Alharbi, W. (2023). AI in the Foreign Language Classroom: A Pedagogical Overview of Automated Writing Assistance Tools. *Education Research International*, 2023(1), 4253331. <https://doi.org/10.1155/2023/4253331>
- Aslan, A., & Shiong Pong, K. (2023). Understanding the Trend of Digital Da'wah Among Muslim Housewives in Indonesia. *Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 16(1), 11–22. <https://doi.org/10.37812/Fikroh.V16i1.681>
- Astarani, K., Taviyanda, D., Tabita, A., Crisstella, A., Kurnianto, A., Zeofanny, C., Obillia, C. N., Agusta, D., Pawestri, D. M., Puspitasari, D. A., Anteng, D. A. R., & Retno, E. D. (2023). Edukasi Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Emosional Anak Pada Siswa Sekolah Dasar. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1). <https://doi.org/10.55506/arch.v3i1.85>
- Budaya, N., Di Kalangan, H., Sekolah, S., Aslan, D., & Shiong, P. K. (2023). Learning in the Digital Age Full of Hedonistic Cultural Values Among Elementary School Students. *Bulletin of Pedagogical Research*, 3(2), 94–102. <https://doi.org/10.51278/BPR.V3i2.515>
- Damayanti, D., & Sulistiani, H. (2017). Sistem Informasi Pembayaran Biaya Sekolah Pada SD Ar-Raudah Bandar Lampung. *Jurnal Teknoinfo*, 11(2). <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.23>
- Dewi, M. R. (2022). Kelebihan dan kekurangan Project-based Learning untuk penguatan Profil Pelajar Pancasila Kurikulum Merdeka. *Inovasi Kurikulum*, 19(2). <https://doi.org/10.17509/jik.v19i2.44226>
- Fitriana, R., & Bakri, M. (2019). Perancangan Arsitektur Sistem Informasi Akademik Menggunakan The Open Group Arsitekture Framework (TOGAF). *Jurnal Tekno Kompak*, 13(1). <https://doi.org/10.33365/jtk.v13i1.263>
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2).
- Hulu, Y. (2023). Problematika Guru Dalam Pengembangan Teknologi dan Media Pembelajaran. *Anthor: Education and Learning Journal*, 2(6). <https://doi.org/10.31004/anthor.v2i6.285>
- Irawan, M. F., & Latifah, A. (2023). The Implementation of Kahoot! Application as a Hots-Based Evaluation Media for Elementary School Students. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 6(2). <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v6i2.26389>
- Juwairia, J., Koryati, D., Amrina, D. E., & Sintara, U. (2022). Meningkatkan Kreativitas Desain Flyer Digital Menggunakan Aplikasi Canva Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PBL). *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 9(1), 15–26. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.16084>
- Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Elsola, D. A. N., & Zulfiati, H. M. (2023). Penggunaan Project Based Learning dengan Media Scrapbook Berbasis Canva dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa pada Materi Keanekaragaman Hayati dan Kebudayaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3).
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753>
- Lismen, S., Jaya, S. M., Yulihendri, C., Armianti, A., & Susanti, D. (2023). Penerapan model project based learning dalam meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa. *Jurnal education and development*, 11(3). <https://doi.org/10.37081/ed.v11i3.4907>
- Madjid, J. (2021). Implementasi Supervisi Akademik Dalam Upaya Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Negeri 06 Popayato Barat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3). <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.885-894.2021>
- Munthe, A. P. (2015). Pentingnya Evaluasi Program Di Institusi Pendidikan: Sebuah Pengantar, Pengertian, Tujuan dan Manfaat. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2). <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2015.v5.i2.p1-14>

- Nikmah, N. H., & Andriani, A. E. (2023). Penerapan Model Project Based Learning Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2021).
- Putu, N., Sari, D., & Putrayasa, I. B. (2024). Optimizing Digital-Based Measuring Tools in Evaluation of Balinese Language Learning at SMP Negeri 11 Denpasar. *Bulletin of Science Education*, 4(3), 313–320. <https://doi.org/10.51278/BSE.V4I3.1652>
- Rahmatullah, A. S., Mulyasa, E., Syahrani, S., Pongpalilu, F., & Putri, R. E. (2022). Digital Era 4.0: The Contribution to Education and Student Psychology Azam. *Linguistics and Culture Review*, 6.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Sahelatua, L. V. dan M. (2018). Kendala Guru Memanfaatkan Media It Dalam Pembelajaran Di Sdn 1 Pagar Air Aceh Besar. *Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2).
- Sufiati, V., & Afifah, S. N. (2019). Peran perencanaan pembelajaran untuk performance mengajar guru pendidikan anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpa.v8i1.26609>
- Suhardiana, I. P. A. (2019). Peran teknologi dalam mendukung pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1). <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.934>
- Suhono. (2023). An Assistance of Islamic University EFL Students through Artificial Intelligence (AI) Machine Translation and Writing Tools. *International Journal of Community Engagement Payungi*, 3(2), 74–90. <https://doi.org/10.58879/IJCEP.V3I2.36>
- Sutarsih, E., & Misbah, M. (2021). Konsep Pendidikan Profesional Perspektif Undang-Undang tentang Guru dan Dosen. *Jurnal Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.24090/jk.v9i1.4762>
- Suwastini, N. K. A., Puspawati, N. W. N., Adnyani, N. L. P. S., Dantes, G. R., & Rusnalasari, Z. D. (2021). Problem-based learning and 21st-century skills: Are they compatible? *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture*, 6(2). <https://doi.org/10.30659/e.6.2.326-340>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2). <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Vhalery, R., Setyastanto, A. M., & Leksono, A. W. (2022). Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur. *Research and Development Journal of Education*, 8(1). <https://doi.org/10.30998/rdje.v8i1.11718>
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02).
- Yanti, H., & Syahrani. (2021). Standar Bagi Pendidik Dalam Standar Nasional Pendidikan Indonesia. *Adiba: Journal of Education*, 1(1).

---

**Copyright Holder:**  
© Petrus Murwanto et al., (2025)

**First Publication Right :**  
© Bulletin of Community Engagement

**This article is under:**  
CC BY SA