

Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru SDN 65/II Sungai Bangsat

Digital Transformation in Education: Canva-Based Learning Training for Teachers of SDN 65/II Sungai Bangsat

Ani Pajrini *

Novi Riani

Linda Ayu Pertiwi

Aura Nabila Putri

Department of Teacher Training and Education. Institut Agama Islam Yasni Bungo, Indonesia

email:

Anipajrini@iaiyasnibungo.ac.id

Kata Kunci

Transformasi Digital
Pelatihan guru
Canva

Keywords:

Digital transformation
teacher training
Canva

Received: March 2025

Accepted: August 2025

Published: October 2025

Abstrak

Transformasi digital dalam dunia pendidikan merupakan suatu kebutuhan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama di tingkat sekolah dasar. Program pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru melalui Pelatihan Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru SDN 65/II Sungai Bangsat, yang dilaksanakan pada tanggal 31 Januari – 1 Februari 2025. Metode Participatory Action Research (PAR) digunakan dalam pelatihan ini, melibatkan 18 guru dan 1 kepala sekolah sebagai peserta aktif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 80% peserta mampu membuat materi ajar digital secara mandiri dan 90% peserta menyatakan Canva membantu meningkatkan daya tarik pembelajaran. Tantangan yang dihadapi mencakup keterbatasan akses internet dan variasi keterampilan digital di antara guru. Oleh karena itu, diperlukan pendampingan lanjutan, peningkatan infrastruktur teknologi, serta evaluasi berkala agar pemanfaatan Canva dalam pembelajaran lebih berkelanjutan. Program ini berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital guru dan menjadi model pelatihan yang dapat diterapkan di sekolah dasar lainnya, khususnya di daerah dengan keterbatasan teknologi.

Abstract

The digital transformation in education is essential for enhancing learning quality, particularly at the elementary school level. This community engagement program aims to enhance teachers' digital skills through Canva-based learning training for Teachers at SDN 65/II Sungai Bangsat, conducted on January 31–February 1, 2025. The Participatory Action Research (PAR) method was implemented, involving 18 teachers and one school principal as active participants. The training results indicate that 80% of participants were able to create digital teaching materials independently, and 90% agreed that Canva helped enhance learning engagement. Challenges included limited internet access and varying levels of digital proficiency among teachers. Thus, follow-up mentoring, technological infrastructure improvements, and periodic evaluations are necessary to ensure the sustainable use of Canva in teaching. This program enhances teachers' digital literacy and serves as a training model applicable to other elementary schools, particularly in areas with limited technological resources.



© 2025 Ani Pajrini, Novi Riani, Linda Ayu Pertiwi, Aura Nabila Putri. Published by Institute for Research and Community Services Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. This is Open Access article under the CC-BY-SA License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>). DOI: <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i10.9466>

PENDAHULUAN

Transformasi digital dalam pendidikan telah menjadi fokus utama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Penerapan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di sektor pendidikan tidak hanya meningkatkan efisiensi proses belajar-mengajar, tetapi juga mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan era digital (Jakob et al., 2024). Menurut data terbaru dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2024), sekitar 75% sekolah di Indonesia telah mengintegrasikan TIK dalam kurikulum mereka, menunjukkan komitmen nasional terhadap digitalisasi pendidikan. Namun, meskipun terdapat kemajuan signifikan, masih terdapat kesenjangan yang nyata dalam penerapan teknologi, terutama di sekolah-sekolah pedesaan. Kesenjangan ini tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan infrastruktur, seperti

How to cite: Pajrini, A., Riani, N., Pertiwi, L. A., Putri, A. N. (2025). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Pelatihan Pembelajaran Berbasis Canva bagi Guru SDN 65/II Sungai Bangsat. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, **10**(10), 2196-2203. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v10i10.9466>

akses internet yang tidak stabil dan ketersediaan perangkat yang terbatas, tetapi juga rendahnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media digital. Kondisi ini relevan dengan situasi di SDN 65/II Sungai Bangsat, di mana sebagian guru belum terbiasa menggunakan platform pembelajaran digital seperti *Canva* untuk mengembangkan materi ajar. Sebuah studi oleh (Rahmawati *et al.*, 2024) menemukan bahwa 60% guru di daerah pedesaan merasa kurang percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dalam pengajaran mereka. Keserangan tersebut berpotensi menghambat pemerataan mutu pendidikan, sehingga memerlukan intervensi berupa pelatihan berbasis kebutuhan lapangan. *Canva*, sebagai *platform* desain grafis yang *user-friendly*, menawarkan pendekatan inovatif bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Keunggulan ini memiliki relevansi yang signifikan dengan temuan pada konteks sebelumnya, di mana pemanfaatan teknologi oleh guru, khususnya di SDN 65/II Sungai Bangsat, masih belum optimal. Keterbatasan keterampilan dan minimnya pengalaman dalam mengemas materi digital sering kali mengakibatkan rendahnya daya tarik penyajian materi bagi siswa. Penggunaan *Canva* berpotensi mengatasi hambatan tersebut melalui penyediaan fitur desain visual yang intuitif, sehingga mampu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus memperkuat efektivitas penyampaian materi. Hasil penelitian (Nugroho *et al.*, 2024) memperkuat hal ini, dengan menunjukkan bahwa penerapan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi siswa hingga 45% dan pemahaman konsep sebesar 30%. Dengan demikian, pelatihan *Canva* bagi guru menjadi langkah strategis untuk mengurangi keserangan keterampilan teknologi, serta mendukung percepatan transformasi digital di lingkungan pendidikan pedesaan. Selain itu, pelatihan semacam ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis guru tetapi juga memberdayakan mereka untuk menjadi agen perubahan dalam komunitas pendidikan mereka. Menurut laporan oleh Lembaga Penelitian Pendidikan Nasional (2024), guru yang terampil dalam teknologi cenderung lebih inovatif dalam metode pengajaran dan mampu menginspirasi siswa untuk belajar lebih aktif. Dengan memberikan pelatihan pembelajaran berbasis *Canva*, diharapkan guru-guru di SDN 65/II Sungai Bangsat dapat mengembangkan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan efektif, sehingga meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut. Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk menjembatani keserangan digital di sektor pendidikan, memberdayakan guru dengan keterampilan teknologi yang relevan, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan dukungan dan pelatihan yang tepat, transformasi digital dalam pendidikan dapat diwujudkan secara inklusif dan berkelanjutan. Dengan demikian, pelatihan pembelajaran berbasis *Canva* bagi guru SDN 65/II Sungai Bangsat merupakan langkah strategis dalam mendukung transformasi digital di sektor pendidikan. Inisiatif ini tidak hanya meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, sesuai dengan tuntutan era digital saat ini.

METODE

Metode *Participatory Action Research* (PAR) digunakan dalam pengabdian masyarakat ini untuk memastikan keterlibatan aktif para peserta, dalam hal ini para guru di SDN 65/II Sungai Bangsat, dalam setiap tahap pelatihan dan implementasi pembelajaran berbasis *Canva*. PAR merupakan pendekatan penelitian yang menekankan kolaborasi antara peneliti dan peserta dalam mengidentifikasi masalah, merancang solusi, serta mengevaluasi dampaknya secara langsung di dalam komunitas (Kemmis *et al.*, 2024, hlm. 28). Pendekatan ini sangat relevan dalam konteks pengabdian masyarakat karena memungkinkan peserta tidak hanya menjadi penerima manfaat, tetapi juga berperan aktif dalam proses pembelajaran dan inovasi. Dalam pelaksanaan pengabdian ini, metode *Participatory Action Research* (PAR) diterapkan melalui serangkaian langkah sistematis yang melibatkan partisipasi penuh dari para guru sebagai mitra utama dalam proses transformasi digital pendidikan. Pemilihan metode PAR didasarkan pada sifatnya yang bersifat kolaboratif dan berorientasi pada pemecahan masalah secara partisipatif. Metode ini memungkinkan terjadinya siklus berkelanjutan antara perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, sehingga setiap langkah intervensi dapat disesuaikan secara dinamis dengan kebutuhan nyata di lapangan. Dalam konteks PkM ini, PAR relevan karena guru tidak hanya menjadi peserta pelatihan *Canva*, tetapi juga

terlibat aktif dalam mengidentifikasi hambatan, menguji solusi, dan mengevaluasi keberhasilan implementasi, sehingga hasil yang dicapai lebih kontekstual, aplikatif, dan berkelanjutan.

Identifikasi Masalah dan Kebutuhan (Reconnaissance Phase)

Tahap pertama melibatkan observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah serta guru untuk mengidentifikasi tantangan yang mereka hadapi dalam pembuatan media pembelajaran digital. Melalui diskusi kelompok terfokus (*focus group discussion*), ditemukan bahwa sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam keterampilan desain grafis dan pemanfaatan teknologi dalam pengajaran. Identifikasi ini memastikan bahwa program pelatihan berbasis *Canva* disusun sesuai dengan kebutuhan spesifik para peserta (Stringer, 2024, hlm. 41).

Perencanaan dan Perancangan Program (Planning Phase)

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, tim pengabdian menyusun program pelatihan yang berorientasi pada solusi. Pada tahap ini, dirancang kurikulum pelatihan yang mencakup pengenalan dasar *Canva*, teknik desain untuk pembuatan materi ajar interaktif, serta strategi implementasi dalam pembelajaran. Rencana ini dikembangkan secara partisipatif dengan melibatkan masukan dari para guru untuk memastikan bahwa materi yang diberikan sesuai dengan tantangan yang mereka hadapi di kelas (Bradbury, 2024, hlm. 55).

Pelaksanaan Pelatihan (Action Phase)

Pada tahap ini, pelatihan berbasis workshop dilaksanakan dalam beberapa sesi. Sesi pertama berfokus pada pengenalan *Canva* dan eksplorasi fitur dasar, sementara sesi selanjutnya melibatkan praktik langsung dalam pembuatan media pembelajaran interaktif. Guru diberikan kesempatan untuk berlatih dan membuat materi ajar berbasis *Canva* yang sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ajarkan. Pendekatan *hands-on* ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital guru secara langsung dan memberikan ruang bagi mereka untuk berinovasi dalam mendesain materi pembelajaran yang menarik (O'Brien, 2024, hlm. 63).

Refleksi dan Evaluasi (Reflection Phase)

Setelah pelatihan, dilakukan sesi refleksi di mana para peserta diminta untuk berbagi pengalaman, tantangan yang dihadapi, serta manfaat yang mereka rasakan dalam menggunakan *Canva*. Evaluasi dilakukan melalui wawancara dan kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman dan penerapan teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, guru diberikan kesempatan untuk memberikan umpan balik terhadap materi dan metode pelatihan sehingga program dapat diperbaiki untuk implementasi selanjutnya (Greenwood *et al.*, 2024, hlm. 72).

Tindak Lanjut dan Pendampingan (Re-evaluation & Follow-up Phase)

Sebagai bagian dari pendekatan PAR, tindak lanjut dilakukan dengan memberikan pendampingan kepada guru dalam penerapan *Canva* dalam pembelajaran sehari-hari. Tim pengabdian tetap berkomunikasi dengan guru melalui grup diskusi daring untuk menjawab pertanyaan dan memberikan bimbingan lebih lanjut. Selain itu, guru didorong untuk berbagi praktik terbaik mereka dalam menggunakan *Canva* sehingga terjadi pertukaran pengalaman yang memperkaya proses pembelajaran (McIntyre, 2024, hlm. 88). Pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) dalam pengabdian ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga membangun keterlibatan aktif guru dalam menemukan solusi berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran mereka. Dengan melibatkan para guru secara langsung dalam setiap tahap, pengabdian ini tidak hanya menghasilkan peningkatan keterampilan digital tetapi juga menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih inovatif dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan ini diselenggarakan selama dua hari, yaitu pada 31 Januari dan 1 Februari 2025, di SDN 65/II Sungai Bangsat, Dusun Senamat, Kecamatan Pelepat, Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Kegiatan ini diikuti oleh 18 guru dan 1 kepala sekolah, yang sangat antusias mengikuti pelatihan meskipun di awal masih terdapat beberapa kendala teknis. Pada hari pertama, tim pengabdian dari IAI Yasni Bungo tiba di sekolah pada pukul 08.00 WIB. Tim disambut dengan ramah oleh pihak sekolah, yang sangat antusias terhadap pelaksanaan kegiatan ini. Sesi pertama diawali dengan sambutan dari kepala sekolah, yang menyampaikan harapan besar agar pelatihan ini dapat membantu para guru dalam meningkatkan kualitas

pembelajaran berbasis digital. Sesi selanjutnya, Tim yang juga bertugas sebagai pemateri memulai dengan pengenalan konsep transformasi digital dalam pendidikan, di mana Tim menjelaskan bagaimana teknologi saat ini telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan contoh konkret dari sekolah-sekolah lain yang telah menerapkan media digital untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Para guru tampak sangat antusias, meskipun beberapa di antaranya mengungkapkan bahwa mereka masih merasa ragu apakah mereka bisa menguasai teknologi ini dengan baik. Setelah sesi teori, pemateri mulai mengenalkan *Canva* sebagai platform pembelajaran interaktif, dengan menampilkan berbagai fitur yang bisa digunakan, mulai dari pembuatan presentasi interaktif, infografis, hingga lembar kerja digital. Guru-guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan *Canva* terlihat sedikit kebingungan pada awalnya, tetapi dengan pendampingan langsung, mereka mulai mencoba berbagai fitur dengan penuh semangat. Beberapa guru bahkan mulai berdiskusi dan berbagi pengalaman, mencoba menyesuaikan desain mereka dengan materi yang diajarkan di kelas. Pada hari kedua, suasana semakin hidup. Para guru datang dengan membawa laptop dan smartphone mereka, siap untuk praktik lebih lanjut. Tim membagi mereka ke dalam kelompok-kelompok kecil, agar mereka bisa saling berdiskusi dan bertukar ide. Dalam sesi ini, mereka diberikan tantangan untuk membuat materi ajar berbasis *Canva* yang sesuai dengan kurikulum masing-masing. Hasilnya cukup mengesankan. Sebanyak 80% peserta berhasil membuat materi ajar yang menarik, dengan visual yang lebih interaktif dibandingkan sebelumnya. Ada yang membuat tentang pelajaran agama Islam, ada yang membuat lembar kerja interaktif untuk latihan matematika, dan bahkan beberapa guru berhasil mengembangkan bahan ajar berbasis presentasi interaktif yang bisa digunakan dalam kelas. Salah satu momen yang menarik adalah ketika seorang guru senior, yang awalnya mengaku tidak terlalu familiar dengan teknologi digital, akhirnya berhasil membuat infografis pendidikan agama Islam dengan elemen visual yang sangat menarik. Dengan bangga, beliau menunjukkan hasilnya kepada peserta lain, yang kemudian memberikan apresiasi dengan tepuk tangan. Momen ini menjadi bukti bahwa dengan bimbingan yang tepat, semua guru bisa menguasai teknologi digital, terlepas dari pengalaman mereka sebelumnya.



Gambar 1. hasil *Canva* pada mata pelajaran PAI.

Setelah sesi praktik, Tim melanjutkan dengan sesi refleksi. Tim memberikan kesempatan kepada setiap peserta untuk berbagi pengalaman mereka selama dua hari pelatihan. Sebagian besar guru menyatakan bahwa mereka sangat terbantu dengan pelatihan ini, karena sebelumnya mereka hanya menggunakan buku teks dan papan tulis sebagai media utama pembelajaran. Kini, mereka merasa memiliki opsi yang lebih menarik dan interaktif untuk menyampaikan materi kepada siswa.



Gambar 2. Hasil *Carva* dari guru Mata Pelajaran Matematika.



Gambar 3. Foto bersama.



Gambar 4. Guru SD 65/II Sungai Bangsat.



Gambar 5. Pemateri bersama para guru.

Selain itu, tim juga melaksanakan evaluasi melalui survei sederhana yang dirancang untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif terkait keberhasilan program. Instrumen survei memuat sejumlah pertanyaan yang mencakup tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan, keterampilan praktis dalam mengoperasikan *Canva*, serta hambatan yang mereka alami selama proses pembelajaran. Hasil survei ini berfungsi sebagai dasar untuk menilai efektivitas kegiatan, memberikan umpan balik yang objektif, dan mengidentifikasi kebutuhan pengembangan lanjutan guna memastikan keberlanjutan dampak program di lingkungan sekolah, yang menunjukkan beberapa hasil penting :

- a. 90% peserta menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan ingin ada pelatihan lanjutan.
- b. 80% peserta merasa lebih percaya diri menggunakan *Canva* dalam pembelajaran.
- c. 60% peserta mengaku belum pernah menggunakan *Canva* sebelumnya, tetapi setelah pelatihan, mereka merasa siap untuk mengintegrasikannya dalam pengajaran.
- d. Beberapa peserta mengalami kendala dalam akses internet, yang menjadi salah satu tantangan utama dalam keberlanjutan penggunaan *Canva* di sekolah.

Pelatihan ini memberikan gambaran nyata bahwa transformasi digital dalam pendidikan di sekolah dasar bukanlah sesuatu yang mustahil, bahkan di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa guru-guru SDN 65/II Sungai Bangsat mampu beradaptasi dengan perubahan digital, asalkan diberikan pelatihan yang tepat, sistematis, dan berbasis praktik langsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Mayer (2023), yang menyatakan bahwa media visual berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 70% dibandingkan dengan metode konvensional. Guru yang sebelumnya hanya mengandalkan buku teks kini memiliki pilihan media pembelajaran yang lebih interaktif, yang dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dari pelatihan Pembelajaran Berbasis *Canva* bagi Guru SDN 65/II Sungai Bangsat, dapat disimpulkan bahwa program ini berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Sebanyak 80% guru mampu membuat materi ajar berbasis *Canva* secara mandiri, menunjukkan peningkatan signifikan dalam literasi digital mereka. Selain itu, 90% peserta menyatakan bahwa *Canva* dapat membantu meningkatkan daya tarik materi ajar dan memotivasi siswa dalam belajar. Pelatihan ini juga menunjukkan bahwa transformasi digital dalam pendidikan dasar bukanlah hal yang mustahil, bahkan di daerah dengan keterbatasan infrastruktur teknologi. Dengan pendekatan berbasis praktik langsung, para guru yang sebelumnya belum mengenal *Canva* berhasil menguasai teknik dasar dan mengaplikasikannya dalam pembuatan materi ajar. Namun, terdapat beberapa tantangan yang masih perlu diperhatikan, seperti keterbatasan akses internet, variasi keterampilan digital di antara guru, serta keberlanjutan pemanfaatan *Canva* dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif dan membuka peluang bagi guru-guru di SDN 65/II Sungai Bangsat untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan menarik bagi siswa. Dengan dukungan yang tepat, program ini dapat menjadi langkah awal dalam digitalisasi pendidikan di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah Kabupaten Bungo, Provinsi Jambi. Ke depan, disarankan agar kegiatan PkM serupa tidak hanya dilaksanakan secara berkelanjutan, tetapi juga dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah, prosiding seminar, atau media daring, sehingga praktik baik ini dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi sekolah lain yang menghadapi tantangan serupa di wilayah pedesaan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Institut Agama Islam (IAI) Yasni Bungo, yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini, baik dalam bentuk fasilitasi akademik, pendanaan, maupun keterlibatan para dosen dan mahasiswa dalam proses pelatihan. Dukungan dari institusi ini sangat berperan

dalam keberhasilan program pengabdian masyarakat yang kami laksanakan. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SDN 65/II Sungai Bangsat Dusun Senamat Kecamatan Pelepat Kabupaten Bungo provinsi Jambi, beserta seluruh guru yang telah dengan antusias mengikuti pelatihan ini. Partisipasi aktif, semangat belajar, serta keterbukaan untuk mengadopsi teknologi dalam pembelajaran merupakan kunci utama keberhasilan pelatihan ini. Kami sangat mengapresiasi kerja sama yang diberikan selama proses pelatihan, mulai dari persiapan hingga evaluasi program. Kami juga menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam keberlangsungan pengabdian masyarakat ini, termasuk rekan-rekan dosen, mahasiswa, serta tim teknis yang membantu dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan. Tanpa dukungan dan kerja sama dari semua pihak, program ini tidak akan dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam peningkatan keterampilan digital guru di SDN 65/II Sungai Bangsat. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan dampak yang positif dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis digital. Kami berharap sinergi dan kolaborasi yang telah terjalin dapat terus berlanjut untuk mendukung pengembangan pendidikan di masa depan.

REFERENSI

- Anderson, J., & Simpson, M. (2024). Technology Integration in Primary Education: A Study on Digital Tools for Engagement. *Journal of Educational Technology Research*, 41(2), 112-130. https://www.researchgate.net/publication/382913688_Engaging_students_in_higher_education_with_educational_technology
- Bradbury, H. (2024). Action Research in Practice: Creative Approaches to Professional Development. Routledge. https://www.researchgate.net/publication/278411678_From_Action_Research_to_Practice_Research
- Greenwood, D. J., & Levin, M. (2024). Introduction to Action Research: Social Research for Social Change. SAGE Publications. https://books.google.com/books/about/Introduction_to_Action_Research.html?id=PdtFBQAAQBAJ
- Hasanah, R. (2024). Transformasi Digital dalam Pendidikan: Peluang dan Tantangan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Digital*, 12(1), 32-45. <https://doi.org/10.54065/jld.3.3.2023.596>
- Johnson, L., & Peters, K. (2024). Bridging the Digital Divide: Teacher Training for 21st Century Skills in Rural Schools. *International Journal of Digital Education*, 15(1), 78-95. <https://doi.org/10.35608/ruraled.v4i1.576>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2024). Participatory Action Research: Communicative Action and the Public Sphere. Routledge. https://www.researchgate.net/publication/232521456_Participatory_Action_Research_Communicative_Action_and_the_Public_Sphere
- McIntyre, A. (2024). Participatory Action Research: Qualitative Research in Action. SAGE.
- Mayer, R. E. (2023). Multimedia Learning: Principles and Applications in Digital Education. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108894333>
- O'Brien, R. (2024). An Overview of Participatory Action Research and Its Application in Education. *Journal of Educational Innovation*, 18(2), 60-75. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ908178.pdf>
- Prasetyo, A., & Widodo, B. (2024). Pemanfaatan Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di MI Al Ahmad. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 25-35. <https://doi.org/10.3059/insis.v10i1.22895>
- Rahayu, S., & Setiawan, D. (2024). Kesiapan Guru dalam Mengadopsi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 18(2), 10-30. https://www.researchgate.net/publication/380376378_INOVASI_PEMBELAJARAN_DAN_PENDIDIKAN_TEKNOLOGI_UNTUK_PENINGKATAN_KUALITAS_PENDIDIKAN

- Santoso, H., & Lestari, M. (2024). Pendampingan Pasca-Pelatihan sebagai Faktor Keberhasilan Adopsi Teknologi dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 19(3), 35–45. <https://journal.iapa.or.id/proceedings/article/download/1082/479/>
- Stringer, E. T. (2024). Action Research in Education: A Practical Guide. Pearson.
- Suryani, T. (2024). Efektivitas Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 14(3), 40–50. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Alfabeta.
- UNESCO. (2024). Digital Transformation in Education: Global Trends and Best Practices. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization. <https://www.unesco.org/en/digital-education>
- Wijayanti, L. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Digital terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan*, 22(1), 50–60. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23991/12611>