

Pelatihan Pembuatan E- LKPD Bagi Guru dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Berbasis Stem Menggunakan Canva di MI Al Istiqlal Karawang

Nurina Kurniasari Rahmawati, Fitriyani, Abdul Hakim Ma'ruf

STKIP Kusuma Negara

nurinakr@stkipkusumanegara.ac.id, fitriyani07@stkipkusumanegara.ac.id,

abdulhakim@stkipkusumanegara.ac.id

ABSTRACT.

Digital transformation in education requires teachers to develop the competence to integrate technology and innovative learning approaches into classroom practices. However, a needs analysis at MI Al Istiqlal Karawang revealed that 54% of teachers experienced difficulties in using digital learning media, 56% predominantly relied on conventional teaching methods, and 50% of the available learning media did not optimally support the learning process. This community service program aimed to enhance teachers' competence in understanding Science, Technology, Engineering, and Mathematics(STEM)-based learning, utilizing Canva, and developing interactive and contextual STEM-based Electronic Student Worksheets (E-LKPD). The program was implemented through needs analysis, socialization, hands-on training, E-LKPD development practice, mentoring, and evaluation. A total of 50 teachers from MI Al Istiqlal Karawang participated in the program. Evaluation was conducted through observation, product assessment, participant responses, and pre-test and post-test measures, with paired analysis conducted for 12 teachers with complete datasets. The results demonstrated an increase in the mean competency score from 22.33 in the pre-test to 28.42 in the post-test, representing an improvement of 6.08 points (27.2%). The paired sample t-test indicated a statistically significant difference between the pre-training and post-training scores ($t = 3.562$; $df = 11$; $p = 0.004 < 0.05$). Improvements were also observed in teachers' understanding of STEM-based digital learning media, Canva proficiency, E-LKPD development skills, and readiness to implement the developed media in classroom instruction. Furthermore, participants successfully produced STEM-based E-LKPDs for Mathematics, Science, and Pancasila Education. These findings indicate that practice-oriented training combined with mentoring is effective in strengthening teachers' digital and professional competencies and supporting the transformation toward innovative, interactive, and 21st-century learning.

Keywords: E-LKPD; STEM; Canva; teacher competence; digital learning media; teacher training.

ABSTRAK.

Transformasi digital dalam pendidikan menuntut guru memiliki kompetensi dalam mengintegrasikan teknologi dan pendekatan pembelajaran inovatif ke dalam praktik pembelajaran. Namun, hasil analisis kebutuhan di MI Al Istiqlal Karawang menunjukkan bahwa 54% guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran digital, 56% masih dominan menggunakan metode pembelajaran konvensional, dan 50% media pembelajaran yang tersedia belum mendukung pembelajaran secara optimal. Kegiatan pengabdian kepada

masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam memahami pembelajaran berbasis *Science, Technology, Engineering, and Mathematics* (STEM), memanfaatkan Canva, serta mengembangkan *Electronic Student Worksheets* (E-LKPD) berbasis STEM yang interaktif dan kontekstual. Kegiatan dilaksanakan melalui tahapan analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan, praktik pengembangan E-LKPD, pendampingan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 50 guru MI Al Istiqlal Karawang. Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk, angket respons, serta pre-test dan post-test; analisis berpasangan dilakukan pada 12 guru yang memiliki data lengkap. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata kompetensi dari 22,33 pada pre-test menjadi 28,42 pada post-test, atau meningkat sebesar 6,08 poin (27,2%). Uji *paired sample t-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pelatihan ($t = 3,562$; $df = 11$; $p = 0,004 < 0,05$). Peningkatan juga terlihat pada pemahaman konsep media digital berbasis STEM, kemampuan menggunakan Canva, keterampilan menyusun E-LKPD, serta kesiapan guru mengimplementasikannya dalam pembelajaran. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan E-LKPD berbasis STEM pada mata pelajaran Matematika, IPA, dan Pendidikan Pancasila. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam memperkuat kompetensi digital dan profesional guru serta mendukung transformasi pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21.

Kata kunci: E-LKPD; STEM; Canva; teacher competence; digital learning media; teacher training.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut guru untuk mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran agar kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga harus mampu memanfaatkan teknologi sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam membantu guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar, minat siswa, serta mempermudah pemahaman konsep yang dipelajari. Salah satu bentuk inovasi media pembelajaran yang berkembang saat ini adalah *Electronic-Lembar Kerja Peserta Didik* (E-LKPD). E-LKPD merupakan bahan ajar digital yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran secara mandiri maupun terstruktur. Selain penggunaan media digital, pendekatan STEM (*Science, Technology, Engineering, and Mathematics*) juga menjadi salah satu pendekatan pembelajaran yang relevan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif peserta didik. Integrasi STEM dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami konsep secara kontekstual dan aplikatif.

Berdasarkan hasil observasi awal di MI Al Istiqlal Karawang diketahui bahwa masih terdapat beberapa kendala yang dihadapi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa 50% media pembelajaran yang tersedia

belum mendukung proses pembelajaran secara optimal, 54% guru masih mengalami kesulitan menggunakan media pembelajaran digital, dan 56% guru masih lebih sering menggunakan metode pembelajaran konvensional. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif dan menarik. Canva merupakan salah satu platform desain digital yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pengembangan media pembelajaran. Melalui Canva, guru dapat membuat berbagai media interaktif, termasuk E-LKPD berbasis STEM yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pembuatan E-LKPD berbasis STEM menggunakan Canva bagi guru MI Al Istiqlal Karawang. Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman guru tentang pembelajaran berbasis STEM; (2) meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan Canva; (3) menghasilkan produk E-LKPD berbasis STEM yang dapat digunakan dalam pembelajaran; dan (4) meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan media digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa kolaborasi strategis antara tim pengabdian dan mitra sekolah mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang kontekstual, mendorong literasi digital, serta memperkuat karakter peserta didik melalui penguatan budaya lokal (Pratama et al., 2025).

Menurut Dwi, E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi merupakan media pembelajaran inovatif yang efektif, layak, dan mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di era pembelajaran digital (Muffidah & Sunanto, 2025). Penggunaan E-LKPD dalam kegiatan pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru serta tuntutan pembelajaran pada abad ke-21, penggunaan E-LKPD berbasis STEAM berbantuan canva mendukung pembelajaran berdiferensiasi di sekolah dasar dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan (Estuhono et al., 2024). Integrasi Canva sebagai media pendukung mampu meningkatkan daya tarik visual dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Sugandi et al., 2025).

Pemilihan E-LKPD berbasis Canva dikarenakan saat ini Canva sudah banyak diakses oleh banyak orang dan bersifat fleksibel. Canva merupakan sebagian dari satu dari banyaknya platform dengan tampilan terbaik dengan pengguna dari berbagai kalangan. Platform ini dapat diakses melalui situs web maupun aplikasi seluler dengan berbagai fitur dan template yang lengkap, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain dalam waktu yang relatif singkat. Dengan digunakannya E-LKPD berbasis Canva diharapkan bisa meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi pada zaman ini sesuai dengan kebutuhan peserta didik. E-LKPD berbasis Canva dapat mendukung penerapan pembelajaran yang lebih inovatif di sekolah dasar, dan berfungsi sebagai salah satu perangkat ajar dalam bentuk lembar kerja elektronik yang dapat dipergunakan dengan efektif selama pembelajaran (Setiyono et al., 2025).

METODE PENELITIAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan di MI Al Istiqlal Karawang yang berlokasi di Dusun Cirejag 1 RT 06 RW 03, Desa Cibalongsari, Kecamatan Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat. Kegiatan dilaksanakan selama tiga bulan yang meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, pendampingan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 50 orang guru yang berasal dari MI Al Istiqlal Karawang. Metode pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan sebagai berikut: (1) Analisis Kebutuhan Tahap awal dilakukan melalui observasi, wawancara, dan penyebaran angket kepada guru untuk mengidentifikasi kebutuhan, permasalahan, dan tingkat pemahaman guru terkait penggunaan media pembelajaran digital. (2) Sosialisasi Tim pengabdian memberikan materi mengenai: Konsep pembelajaran abad ke-21, Pendekatan STEM dalam pembelajaran, Pentingnya media pembelajaran digital, Pengembangan E-LKPD sebagai bahan ajar digital. (3) Pelatihan Canva Guru diberikan pelatihan mengenai: Pengenalan Canva for Education, Pembuatan akun Canva, Pemanfaatan template pembelajaran, Penggunaan fitur desain, Pembuatan media interaktif. (4) Praktik Penyusunan E-LKPD, Peserta menyusun E-LKPD berbasis STEM sesuai mata pelajaran yang diampu dengan bimbingan tim pengabdian. (5) Pendampingan Pendampingan dilakukan secara langsung maupun daring untuk membantu guru menyempurnakan produk E-LKPD yang telah dibuat. (6) Evaluasi Evaluasi dilakukan melalui: Pretest dan posttest, Observasi keterlibatan peserta, Penilaian produk E-LKPD, Angket respon peserta.

Kegiatan ini bertujuan meningkatkan pemahaman guru tentang pentingnya teknologi pembelajaran serta keterampilan teknis dalam merancang media digital yang kreatif dan interaktif. Pelatihan dilaksanakan melalui tiga tahapan, yaitu pengenalan fitur Canva, demonstrasi pembuatan media, dan praktik mandiri dengan pendampingan intensif (Astuti et al., 2025). Penggunaan E-LKPD berbasis STEM berbasis canva diperlukan untuk memperkuat keterampilan konseptual, eksploratif, dan reflektif siswa (Neza et al., 2026).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Elektronik lembar kerja peserta didik dengan canva merupakan salah satu platform yang dapat membantu guru membuat lembar kerja siswa (worksheet). Selain tampilannya menarik dan mudah digunakan, juga menyediakan banyak pilihan fitur didalamnya seperti teks, gambar, animasi dan video yang mendukung pembuatan beragam tugas dan soal yang diperlukan guru dalam menunjang proses dan pencapaian tujuan pembelajaran. Canva membantu guru dalam membuat materi, tugas untuk diberikan kepada siswa, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran lebih menarik. Selain itu memudahkan guru dalam mengecek dan mengoreksi hasil tugas atau jawaban siswa (Erawanto et al., 2025). Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa sebagian besar guru telah memiliki perangkat teknologi seperti laptop dan

telepon pintar, namun pemanfaatannya dalam pembelajaran masih terbatas. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran sederhana.

Tabel 1. Hasil Analisis Awal

Indikator	Persentase
Media belum mendukung pembelajaran	50%
Guru kesulitan menggunakan media digital	54%
Guru menggunakan metode konvensional	56%

Data tersebut menunjukkan perlunya peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang inovatif. Kegiatan sosialisasi dilaksanakan dengan memberikan materi tentang pembelajaran berbasis STEM dan pengembangan E-LKPD digital. Peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Diskusi yang dilakukan menunjukkan bahwa guru memiliki motivasi yang besar untuk meningkatkan kompetensi digital mereka.





Gambar 1. Kegiatan Sosialisasi STEM dan E-LKPD

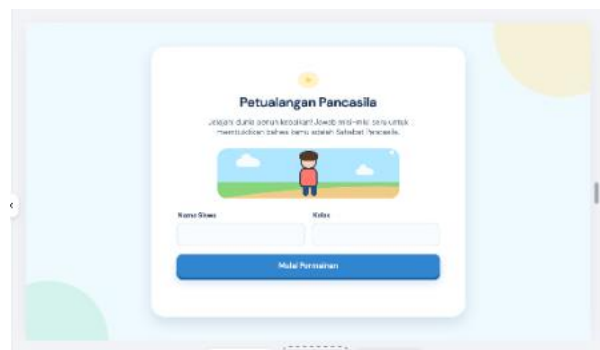
Pelatihan Canva dilaksanakan secara praktik langsung. Guru diperkenalkan dengan berbagai fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran

interaktif. Pada tahap ini peserta belajar membuat desain halaman, menyisipkan gambar, video, hyperlink, dan elemen interaktif lainnya.





Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Canva



Gambar 3. LKPD dalam bentuk Games Edukatif

El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat

Vol 6 No 4 (2026) 567 - 581 P-ISSN 2746-9794 E-ISSN 2747-2736

DOI: 10.47467/elmujtama.v6i4.13410

LKPD MATEMATIKA BERBASIS STEM

TEMA: MENENSAI TAMAN SEKOLAH

SCIENCE
Pengetahuan alam tentang sains

T
TEKNOLOGI
Penggunaan alat dan teknologi

E
ENJINIERING
Penerapan konsep sains dan teknologi

M
MATEMATIKA
Penerapan konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari

ORIENTASI MASALAH

Sebelum akan memulai kegiatan di taman sekolah, kalian diminta menarsang teman yang sudah dan bermanfaat.

Lusa telah pergi bersepeda, setelah pulang dengan alasan $2 \times 2 = 4$ km

Taman akan dibagi menjadi dua bagian :

$\frac{3}{4}$ m²
ditanam bunga

1 m²
perangi tanaman sayuran

Tugas kalian:
Berdasarkan informasi visual informasi di atas dan analisis permasalahan yang berkaitan dengan perantara, luas, keliling, dan perbandingan

AKTIVITAS STEM

5. SCIENCE (SAINS)
Penerapan konsep di alam sekitar

- Apakah informasi bunga di sekitar?
- Apakah informasi sayuran di sekitar?

6. TECHNOLOGY (TEKNOLOGI)
Gambarkan alat apa yang kalian pergi bersepeda untuk membantu kalian dalam menarsang teman sekolah.

Contoh: alat pengirim, pengirim video, handphone, aplikasi pengirim pesan

7. ENGINEERING (ENJINIERING)
Berdasarkan informasi visual yang ada di sekitar ini

• Gambar petak 1 buah : $0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$
 • Gambar petak 4 buah : $0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$
 • Gambar petak 8 buah : $0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$
 • Gambar petak 16 buah : $0,5 \text{ m} \times 0,5 \text{ m} = 0,25 \text{ m}^2$

• Warna bagian kanan $\frac{3}{4}$ petangi dengan warna merah
 • Warna bagian kanan $\frac{1}{4}$ petangi dengan warna hijau

☐ = BUNGA
☐ = SAYURAN

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Hitung luas bagian yang ditanam bunga dan sayuran.

a. Lusa taman bunga = $\frac{3}{4} \text{ m}^2$
 Hasil = $\frac{3}{4} \text{ m}^2$

b. Lusa taman sayuran = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$
 Hasil = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Sebelum kalian bangun lusa apakah kalian berhitung petangi. Lusa sayuran = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$
 Petangi = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$
 Keliling = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$
 Hasil = $\frac{1}{4} \text{ m}^2$

Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

TANTANGAN STEM

Berikut adalah teman yang pergi dengan, bermanfaat, dan ramah lingkungan. Tuliskan alasan mereka!

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?

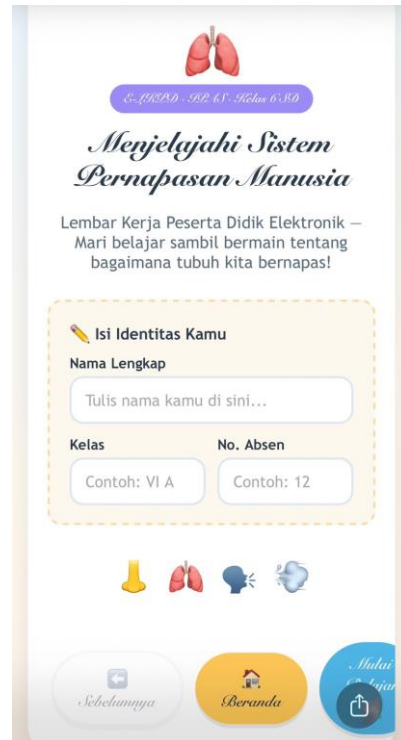
AKTIVITAS MATEMATIKA

- Apakah kalian pergi dengan menggunakan 1 taman bunga, atau dengan taman bunga yang pergi dengan dua bagian atau tiga bagian?

REFLEKSI

- Apakah kalian pergi dengan atau tidak?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak menggunakan sepeda?
- Bagaimana ketika kalian dalam menggunakan?
- Apakah kalian pergi dengan atau tidak dengan teman?
</

Gambar 4. LKPD dalam bentuk Manual/Konvensional



Gambar 5. E-LKPD dalam bentuk Digital

Banyak guru masih memandang LKPD hanya sekedar kumpulan soal untuk dijawab peserta didik, sehingga pembelajaran tidak berjalan efektif dikarenakan hanya berorientasi pada latihan atau evaluasi, oleh karena itu adanya inovasi berupa E-LKPD sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa ikut terlibat dan interaktif dalam implementasinya (Malahayati et al., 2025). Peserta menyusun E-LKPD berdasarkan mata pelajaran masing-masing. Produk yang dikembangkan memuat komponen STEM berupa kegiatan eksplorasi, pemecahan masalah, eksperimen sederhana, dan proyek mini yang dapat dilakukan siswa. Beberapa produk yang dihasilkan meliputi:

- E-LKPD Matematika berbasis STEM.
- E-LKPD IPA berbasis STEM.
- E-LKPD Pendidikan Pancasila berbasis STEM

Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru setelah mengikuti pelatihan.

Tabel 2. Hasil Pretest dan Posttest

Aspek Penilaian	Pretest	Posttest
Literasi Digital	58	86
Penggunaan Canva	52	89
Penyusunan E-LKPD	49	87

Terjadi peningkatan rata-rata sebesar 35–40 poin pada seluruh aspek yang diukur. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hasil angket, peserta memberikan respon yang sangat baik terhadap kegiatan pelatihan.

Tabel 3. Respon Peserta Pelatihan

Aspek	Rerata
Materi	4,7
Narasumber	4,8
Pelaksanaan	4,6
Kebermanfaatan	4,9

Kategori keseluruhan: Sangat Baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dinilai relevan dengan kebutuhan guru serta memberikan manfaat nyata dalam mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi. Untuk analisis pre-post pada artikel PKM seharusnya menggunakan responden yang sama. Dari file yang tersedia, saya hanya dapat membandingkan 12 responden pertama pada data post-test dengan 12 responden pre-test. Apabila sebenarnya seluruh 45 responden juga mengisi pre-test, maka diperlukan file pre-test lengkap agar hasil statistik valid.

Hasil Analisis Angket *Pre-test* dan *Post-test*

Pengukuran dilakukan untuk mengetahui perubahan pengetahuan, pemahaman, serta kesiapan guru dalam membuat E-LKPD berbasis STEM menggunakan Canva sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Instrumen terdiri atas 9 indikator dengan skala Likert 1–5. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor pada seluruh indikator setelah pelaksanaan pelatihan. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pengembangan E-LKPD berbasis STEM

Tabel 4. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test

No	Indikator	Pre	Post	Δ
1	Memahami konsep media pembelajaran digital berbasis STEM	2,08	2,92	0,84
2	Mengetahui contoh media pembelajaran digital berbasis STEM	2,33	2,92	0,59
3	Membedakan media pembelajaran digital berbasis STEM	2,08	2,67	0,59
4	Memahami konsep dan komponen E-LKPD	2,42	3,00	0,58
5	Mengetahui manfaat E-LKPD berbasis STEM	2,83	3,33	0,50
6	Mengetahui langkah membuat E-LKPD menggunakan Canva	2,25	3,08	0,83
7	Mampu memanfaatkan fitur Canva	2,50	3,25	0,75
8	Tertarik membuat E-LKPD berbasis STEM	3,08	3,67	0,59
9	Berencana menggunakan Canva secara rutin	2,75	3,58	0,83

Secara umum seluruh indikator mengalami peningkatan. Peningkatan terbesar terjadi pada:

- Pemahaman konsep media pembelajaran digital berbasis STEM (+0,84)
- Pengetahuan langkah-langkah membuat E-LKPD menggunakan Canva (+0,83)
- Niat menggunakan Canva secara berkelanjutan (+0,83)

Temuan tersebut menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan konseptual peserta, tetapi juga meningkatkan motivasi dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan hasil pelatihan pada proses pembelajaran. Selain itu, kemampuan memanfaatkan fitur Canva juga meningkat cukup tinggi (+0,75), menunjukkan bahwa praktik langsung selama pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan digital guru.

Analisis Skor Total *Jumlah responden = 12 guru*

Pre-test

- Mean = 22,33
- Standar Deviasi = 4,48

Post-test

- Mean = 28,42
- Standar Deviasi = 5,05

Terjadi peningkatan rata-rata sebesar

$28,42 - 22,33 = 6,08$ poin

atau sekitar

27,2% dibandingkan kondisi awal.

Uji Paired Sample t-Test

Hipotesis

H₀ : Tidak terdapat perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

H_a : Terdapat perbedaan skor sebelum dan sesudah pelatihan.

Hasil perhitungan

- Jumlah responden = 12
- t hitung = 3,562
- df = 11
- Sig. (p-value) = 0,004

Karena $p = 0,004 < 0,05$ maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai sebelum dan sesudah pelatihan. Dengan demikian pelatihan pembuatan E-LKPD berbasis STEM menggunakan Canva terbukti memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kompetensi guru. Berdasarkan hasil analisis angket sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan, diperoleh peningkatan rata-rata skor kompetensi guru dari 22,33 menjadi 28,42 atau meningkat sebesar 6,08 poin (27,2%). Peningkatan terjadi pada seluruh indikator yang diukur, terutama pada aspek pemahaman konsep media pembelajaran digital berbasis STEM, kemampuan menyusun E-LKPD menggunakan Canva, serta komitmen guru untuk mengimplementasikan Canva dalam pembelajaran. Hasil uji Paired Sample t-Test menunjukkan nilai $t = 3,562$ dengan signifikansi sebesar 0,004 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis STEM menggunakan Canva.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan berbasis praktik (hands-on training) mampu meningkatkan literasi digital guru. Selama kegiatan, peserta memperoleh pengalaman langsung dalam merancang E-LKPD menggunakan Canva, mulai dari memilih template, menyusun aktivitas berbasis STEM, hingga menghasilkan produk pembelajaran yang siap digunakan di kelas. Peningkatan terbesar terjadi pada indikator kemampuan teknis penggunaan Canva dan kesiapan guru untuk mengimplementasikan hasil pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi, demonstrasi, praktik mandiri, serta pendampingan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru. Temuan ini juga memperkuat bahwa penggunaan Canva sebagai platform pengembangan E-LKPD merupakan alternatif yang mudah, fleksibel, dan relevan dalam mendukung transformasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan E-LKPD berbasis STEM menggunakan Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru MI Al Istiqlal Karawang dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep STEM dan mampu mengembangkan E-LKPD yang interaktif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan produk E-LKPD yang dapat digunakan secara langsung dalam proses pembelajaran. Diperlukan

pendampingan lanjutan agar implementasi E-LKPD dapat dilakukan secara berkelanjutan dan dikembangkan pada berbagai mata pelajaran lainnya. Melalui pelatihan ini diharapkan para guru mampu memperoleh pemahaman tentang tentang konsep dan penerapan STEM dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan dengan media berbasis digital.

Secara keseluruhan kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MI Al Istiqomah Karawang dan diharapkan dapat menjadi model untuk pengembangan kompetensi guru dan pembelajaran digital yang inovatif dan kreatif di sekolah lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Ketua STKIP Kusuma Negara Jakarta dan Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) atas dukungan dan kebijakan yang diberikan dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Direktorat Jendral Riset dan Pengembangan Kementerian Pendidikan Tinggi Sains dan Teknologi Kementerian (Kemdiktisaintek) yang telah mendukung terlaksananya program kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Anggaran 2026 Skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat, Ruang Lingkup Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat dengan baik. Dukungan ini memberikan kontribusi penting dalam pelaksanaan kegiatan, peningkatan kompetensi mitra, serta keberlanjutan penerapan inovasi yang dihasilkan untuk memberikan manfaat bagi masyarakat. Kami juga berterima kasih kepada pihak MI Al Istiqomah Karawang atas izin dan bantuan dalam menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan. Penghargaan yang tulus kami berikan kepada semua pihak yang berkontribusi, sehingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik. Semoga artikel ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca serta menjadi referensi yang berguna untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. D., Umsyani, R. A., Wulandari, R. I., Baco, R. H., & Shafariana, S. (2025). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva bagi Guru SMA Negeri 5 Takalar. *Intisari: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 53–62.
- Erawanto, U., Sari, H. P., Triantoro, M., & Primasari, Y. (2025). Pendampingan pelatihan pembuatan e-LKPD menggunakan platform Liveworksheet bagi guru SMP Al-Muhafizhoh Kota Blitar. *JANITA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 37–46.
- 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.

Malahayati, E. N., Sulistiana, D., & Fauzi, A. (2025). *Pengembangan LKPD digital dan media interaktif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis teknologi*. Penerbit NEM.

Muffidah, D. N., & Sunanto, L. (2025). Pengembangan E-LKPD berbasis Canva dengan fitur gamifikasi pada pembelajaran di sekolah dasar. *Sinergi: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(2), 746–755.

Neza, A., Agus, S., & Ningsih, A. G. (2026). Needs Analysis for Developing a STEM Based E-LKPD Integrated with PjBL to Enhance Students' Cognitive Learning Outcomes in Elementary Mathematics. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 9(1), 1–11.

Pratama, M. P., Gasong, D., & Garonga, M. (2025). Pemberdayaan Guru SMA melalui Pelatihan Penyusunan LKPD Digital Terintegrasi STEM dan Nilai Budaya Lokal. *To Maega: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(3), 595–606.

Setiyono, B., Amanda, D., Rahmayeni, D., & Ramadhani, L. (2025). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK MENGGUNAKAN E-LKPD BERBASIS CANVA PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 10 KOTO BARU. In *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD* (Vol. 3). <http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>

Sugandi, A. I., Pramesti, N., & Linda, L. (2025). Pengembangan LKPD Berbasis Pobleem Base Learning Berbantuan Canva Dalam Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Siswa SMP. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 10(2), 221–234.