

PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS CANVA BERMUATAN KEARIFAN LOKAL

**Armita Novriana Rambe, Elvi Rahmi, Yanisha Dwi Astari,
Ustamina, Nur Akhiramadani**

Administrasi Bisnis Internasional, Politeknik Negeri Bengkalis
armitanovriana@polbeng.ac.id

Abstract

The Teachers are required to adapt to technological developments by integrating interactive learning media that are contextual and engaging for students. However, some teachers still face difficulties in designing interactive digital teaching materials based on local wisdom. The purpose of this community service activity was to improve teachers' competency in developing Canva-based interactive e-modules containing local wisdom at SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis. The activity was implemented through socialization, training, mentoring, and evaluation. The training was conducted over two days using a workshop model that focused on hands-on practice in creating digital e-modules using Canva. The results showed an increase in teachers' competence in operating and designing e-module by Canva application and integrating local Bengkalis Malay cultural values into learning content. Based on the evaluation results, more than 80% of participants demonstrated increased competency and creativity in developing digital learning media with "Good" category. This activity is expected to be the first step in creating sustainable, local wisdom-based learning innovations in the school environment.

Keywords: interactive e-modules, Canva, local wisdom, teacher competency.

Abstrak

Pada perkembangan teknologi saat ini, guru dituntut bisa mengintegrasikan media pembelajaran interaktif yang kontekstual dan menarik bagi peserta didik. Namun, Pada kenyataannya masih ada sebagian guru mengalami kesulitan dalam merancang bahan ajar digital yang interaktif berakar pada unsur kearifan lokal. Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan e-modul interaktif berbasis Canva yang bermuatan kearifan lokal budaya melayu Bengkalis di SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tahap sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama dua hari dengan model workshop yang berfokus pada praktik langsung pembuatan e-modul digital menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva, merancang e-modul yang menarik dan kontekstual, serta mengintegrasikan nilai-nilai budaya lokal Melayu Bengkalis ke dalam konten pembelajaran. Berdasarkan hasil evaluasi, lebih dari 80% peserta menunjukkan peningkatan kompetensi dan kreativitas dalam pengembangan media pembelajaran digital dengan kategori "Baik". Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam menciptakan inovasi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Keywords: e-modul interaktif, Canva, kearifan lokal, kompetensi guru.

PENDAHULUAN

Era disrupsi membawa perubahan dan transformasi yang besar dan masif pada berbagai aspek kehidupan manusia, salah satu transformasi tersebut adalah penyelenggaraan pendidikan di Indonesia (Mahrani et al., 2022). Saat ini penggunaan platform pembelajaran digital, media sosial sudah menjadi bagian integral dalam proses pembelajaran di dalam kelas (Lubis et al., 2020). Perkembangan teknologi ini mendorong guru untuk berkembang dan mampu menyesuaikan diri dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif. Sarana media pembelajaran dalam arti memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran praktis, praktis dalam hal penggunaannya, waktu, serta hasil yang bisa di dapat (Harpiani et al., 2022). Peran guru semakin kompleks selain sebagai informan tapi juga sebagai fasilitator dengan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik kepada siswa. Namun, pada kenyataannya kesenjangan terjadi antara kemajuan teknologi di dunia pendidikan dengan kemampuan guru dalam mengelola teknologi dalam pembelajaran itu sendiri. Sehingga, fenomena ini menjadi perhatian yang perlu dipecahkan. Urgensi meningkatkan kompetensi guru dalam perkembangan teknologi ke pembelajaran semakin penting. Selain itu, guru masih kurang mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal yang bersifat kontekstual dalam pembelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin populer adalah e-modul interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif (Prastowo,

2012). Canva merupakan aplikasi berbasis online yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran dengan beberapa templat menarik, sajian bentuk, gambar, warna, dan huruf yang bervariasi (Salamah et al., 2024). Platform ini menyediakan berbagai template dan fitur interaktif yang memungkinkan guru menyusun materi ajar yang menarik secara visual tanpa memerlukan keahlian desain tingkat lanjut (Hadi & Arief, 2021). Hal ini telah menjadi tren global (Lin, 2017). Dengan, bantuan platform digital guru terbantu dalam mengembangkan setiap ide kreatif untuk menciptakan materi ajar interaktif. Selain itu, penggunaan media pembelajaran memiliki kemampuan dalam menciptakan suasana belajar yang hidup dan berkembang (Nurqozin et al., 2023). Bahwa penggunaan e-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva merupakan upaya yang dapat meningkatkan hasil belajar (Hermara et al., 2025).

Pengetahuan guru terhadap aplikasi desain visual seperti Canva masih sangat terbatas, padahal platform ini dapat mempermudah guru dalam menyusun e-modul interaktif yang menarik, dinamis, dan mudah diakses siswa, baik di kelas maupun di luar kelas (Lestari & Pratama, 2022). Dari segi muatan lokal, guru belum secara sistematis memasukkan nilai-nilai budaya Bengkulu ke dalam pembelajaran. Udaya lokal berperan sebagai identitas bangsa yang memberikan konteks dalam pemanfaatan teknologi (Sari et al., 2025). Integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dan mendalam bagi peserta didik (Nugraheni & Wahyuni, 2021). Ditegaskan oleh Zulkifli, H bahwa kearifan lokal budaya Melayu Bengkulu, seperti adat istiadat,

bahasa, dan nilai-nilai sosial, memiliki potensi besar untuk dijadikan sebagai sumber belajar yang kontekstual dalam pembelajaran di sekolah (Zulkifli & Amiruddin, 2021). Kekayaan budaya Melayu bengkalis memberikan potensi untuk terus dilestarikan oleh generasi selanjutnya. Pantun Melayu Bengkulu tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga mengandung pesan moral dan pendidikan karakter yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran (Hasanuddin & Fadillah, 2020). Selanjutnya, Yusriadi menyatakan bahwa Nilai gotong royong yang hidup dalam masyarakat Melayu Bengkulu mencerminkan solidaritas dan kerjasama, yang sangat relevan dengan penguatan karakter peserta didik (Yusriadi et al., 2022).



Gambar 1. Koordinasi ke mitra

Sebagai mitra kegiatan ini guru SMPS IT Ibu Harapan Bengkulu berdasarkan observasi awal dan hasil diskusi bersama pihak sekolah, diketahui bahwa para guru di SMPS IT Ibu Harapan memiliki semangat tinggi dalam meningkatkan mutu pembelajaran, namun masih menghadapi kendala dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pengembangan media pembelajaran. Sedangkan perkembangan teknologi digital telah menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif (Rahma & Mufidah, 2025).

Dalam mengenal tantangan ini yang berkaitan dengan kesiapan guru dalam mengadopsi teknologi, keterbatasan infrastruktur digital, dan kurangnya model pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi secara efektif (Syahputra, 2022). Dengan demikian, mengeksplorasi inovasi pendidikan melalui integrasi teknologi dalam pembelajaran kolaboratif sangat efisien (Mahsus & Latipah, 2021).

Dengan demikian kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini menekankan apda dua kegiatan yaitu sosialisai dan pelatihan berkelanjutan. Melalui sosialisasi diharapkan guru memiliki pengetahuan tambahan untuk menciptakan media dan amteri ajar yang interaktif dan dapat ,eningkatkan mutu pembelajaran. Guru beserta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis online salah satunya adalah canva Selain itu, melalui kegiatan pelatihan para guru diharapkan mempunyai kemampuan mendesain dan mengembangkan *e-modul* pembelajaran dengan mengangkat nilai kearifan lokal khususnya budaya Melayu Bengkulu. Materi pemebelajaran yang interaktif akan mendorong minat belajar sisiwa. Capaian pembelajaran bisa tercapai maksimal. Disamping itu, melalui integrasi nilai budaya Melayu Bengkulu dalam pemebelajaran akan memperkuat karakter sisiwa dalam menumbuhkan rasa cinta dan meneladani nilai-nilai luhur budaya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, melalui pembelajaran berbasis budaya lokal siswa dapat melestarikannya. (Shih, 2022) menyatakan bahwa Mengintegrasikan budaya dan komunitas lokal ke dalam kursus, menempatkan kursus di area pembelajaran, dan mengembangkan kurikulum yang kaya akan humaniora dapat membantu

menumbuhkan identitas budaya. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini menjadi solusi konkret untuk meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis Canva yang bermuatan nilai-nilai kearifan lokal.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pengembangan *e-modul* interaktif, Mengembangkan *e-modul* yang memadukan unsur kearifan lokal Melayu Bengkalis dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kompetensi pedagogik dan kreativitas guru dalam merancang media pembelajaran digital yang kontekstual.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini Menggunakan metode dengan mengadopsi pendekatan Participatory Action Research (PAR) melalui **kegiatan pelatihan dan pendampingan** yang melibatkan dosen dan mahasiswa dalam satu kolaborasi program. Metode yang dipilih berdasarkan karakteristiknya yang kolaboratif, praktis, dan reflektif, sehingga sangat sesuai untuk tujuan pengembangan profesionalisme guru (Rahma & Mufidah, 2025). Dosen memiliki peran memfasilitasi (**fasilitator**), **pemateri**, dan **pendamping teknis** dalam pembuatan e-modul dengan muatan budaya Melayu bengkalis. Mahasiswa dilibatkan melalui kegiatan **nyata** sebagai pelaksana lapangan, seperti membantu guru dalam praktik kegiatan sosialisasi dan pelatihan. (Sari et al., 2025) menjelaskan bahwa kombinasi antara workshop dan pendampingan efektif untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan hasil pelatihan dalam

praktik pembelajaran. Pendekatan ini mengacu pada model pelaksanaan berbasis **pelatihan partisipatif dan learning by doing**, agar peserta secara aktif dapat menguasai keterampilan baru (Syahputra, 2022).



Gambar 2. Observasi awal pembelajaran Guru

Profil mitra kegiatan ini adalah **SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis**, SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis merupakan salah satu sekolah menengah pertama swasta berbasis keislaman yang terletak di Kabupaten Bengkalis, Provinsi Riau. Sekolah ini memiliki visi untuk mencetak generasi yang cerdas secara akademik, kuat secara spiritual, serta berakar pada budaya dan nilai-nilai lokal. Peserta kegiatan ini terdiri dari 18 guru mata pelajaran.



Gambar 3. Tim Pelaksana PKM Diskusi dengan guru mata pelajaran

Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan Pengabdian

melalui tiga tahapan, yaitu **pra-kegiatan, kegiatan inti, dan evaluasi**, sebagaimana dijelaskan pada uraian berikut ini:

1. Tahap Persiapan Sosialisasi dan pelatihan : Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan tanggal dan tempat pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, analisis kebutuhan guru sebagai mitra, mempersiapkan materi sosialisasi dan e-modul interaktif sebagai bahan contoh untuk pelatihan.

2. Tahap Sosialisasi: Pada tahap ini Tim pelaksana kegiatan memberikan penjelasan terkait inovasi pembelajaran berbasis teknologi menggunakan Canva untuk membantu guru mendesain modul ajar berbasis budaya kearifan lokal Melayu bengkalis pada setiap mata pelajaran yang dimapu oleh guru. Pengenalan konsep *e-modul* interaktif berbasis Canva ini menuntut guru agar lebih kreatif dalam mengembangkan materi ajar dengan memasukkan nilai budaya Melayu Bengkulu seperti cerita rakyat, pantun daerah, lagu daerah dan filosofi budaya Melayu Bengkulu.

3. Tahap Pelatihan dan Workshop: Pada tahap kegiatan pelaksanaan pelatihan guru diberikan pelatihan intensif selama dua hari melalui kegiatan praktik langsung pembuatan *e-modul* digital menggunakan Canva. Materi pelatihan mencakup pengenalan fitur Canva, desain layout *e-modul*, integrasi multimedia, serta penyisipan konten berbasis kearifan lokal.



Gambar 4. Sosialisasi dan pelatihan pembuatan *e-modul* interaktif

4. Tahap Pendampingan: Setelah pelatihan, peserta mendapatkan pendampingan dalam menyempurnakan hasil rancangan *e-modul* dan menyesuaikan dengan karakteristik mata pelajaran. Setiap guru didampingi oleh Tim pelaksana dan mahasiswa dan pada akhirnya setiap guru mampu membuat *e-modul* masing-masing sesuai mata pelajaran yang diajarkan di sekolah SMPS IT Ibu Harapan.

5. Tahap Evaluasi: Evaluasi dilakukan melalui observasi hasil karya, angket kepuasan peserta, dan wawancara reflektif untuk mengukur peningkatan kompetensi guru setelah pelatihan. Penyebaran angket dilakukan setelah guru menyelesaikan *e-modul*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan yang telah dilaksanakan, hasil menunjukkan hasil yang baik. Pertama, pada pra-kegiatan,

tim pelaksana melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru mitra di SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis. Koordinasi ini bertujuan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan kegiatan serta jadwal pelaksanaan. Selain itu, dilakukan **survei awal kebutuhan mitra** melalui metode wawancara dan dilanjutkan observasi di kelas. Hasil survei menunjukkan bahwa guru sudah mulai mengenal media digital, namun belum optimal dalam penggunaan pembuatan bahan ajar berbasis teknologi dan mengintegrasikan **kearifan lokal Melayu Bengkalis** dalam pembelajaran.

Kegiatan ini dilaksanakan selama dua **hari**, mencakup pelatihan sekaligus workshop, dan pendampingan. Kegiatan diawali dengan sosialisasi yang memperkenalkan fitur, manfaat, dan prinsip pembelajaran digital berbasis kearifan lokal. (Ananda & Fadhilaturrahmi, 2020) menekankan bahwa kegiatan pelatihan berbasis kearifan lokal bisa meningkatkan kemampuan para guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara kontekstual. Pada hari pertama, para guru diberi pengetahuan melalui sosialisasi tentang pengembangan bahan ajar pembuatan e-modul dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya melayu bengkalis berbantu canva. Kemudian, pada hari kedua, peserta mengikuti **pelatihan cara pembuatan konten pembelajaran digital**. Dalam kegiatan ini, guru diberikan pelatihan cara membuat e-modul interaktif berbantu canva sesuai dengan mata pelajaran masing-masing dengan mengintegrasikan nilai-nilai budaya Melayu Bengkalis kedalam materi pembelajaran. Pada kegiatan ini, setiap guru diberi pelatihan dan bimbingan teknis secara bersamaan dan pada akhir

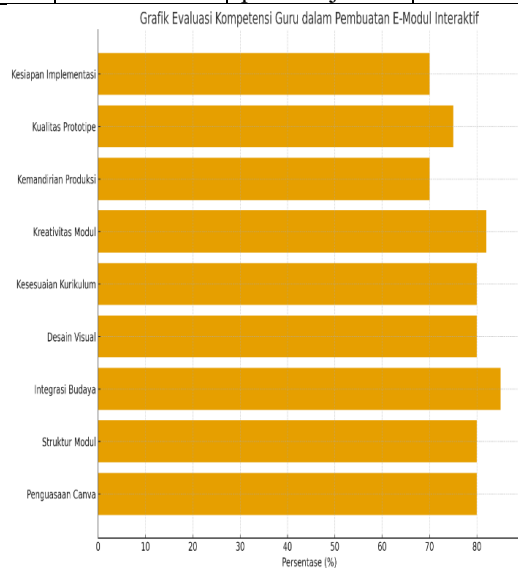
kegiatan guru diharapkan mampu mengembangkan bahan ajar berupa e-modul interaktif dengan nilai budaya Melayu bengkalis sebagai luaran produk hasil kegiatan. Kegiatan ini dibantu oleh mahasiswa dalam proses sosialisasi dan pelatihan.

Tahap selanjutnya yaitu monitoring melalui observasi langsung dan **wawancara singkat** dengan siswa dan guru sebagai peserta pelatihan. Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan pemahaman guru terhadap pembelajaran digital. Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada peserta: 1) **80% guru** menyatakan e-modul interaktif berbantu canva dengan nilai budaya kearifan lokal sangat menarik dan membantu proses pembelajaran, 2) **85% siswa** merasa lebih tertarik belajar dan mudah memahami materi melalui penggunaan e-modul dibanding buku cetak.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Kompetensi Guru dalam Pembuatan E-Modul interaktif Berbasis Budaya Melayu Bengkalis berbantu Canva

N o	Aspek Evaluasi	Hasil Singkat	Kategori
1	Penguasaan Canva	80% guru mampu menggunakan fitur dasar-lanjutan	Baik
2	Perancangan Struktur Modul	80% guru membuat struktur modul runtut	Baik
3	Integrasi Budaya Melayu Bengkalis	85% guru memasukkan unsur budaya lokal	Sangat Baik
4	Desain Visual & Multimedia	80% sesuai standar estetika & interaktif	Baik
5	Kesesuaian dengan Kurikulum	80% sesuai CP & materi ajar	Baik
6	Kreativitas Modul	82% menunjukkan inovasi	Sangat Baik

7	Kemandirian Produksi Modul	70% mampu menyelesaikan modul sendiri	Cukup Baik
8	Kualitas Prototipe Modul	75% prototipe layak dikembangkan	Baik
9	Kesiapan Implementasi	70% siap digunakan dalam pembelajaran	Cukup Baik



Berdasarkan hasil evaluasi diatas menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dalam pemebelajaran dapat meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkna materi ajar berbasis digital dan membantu guru dalam prose pemebelajaran, mencapai target capaian pembelajaran dan mengakar sisiwa dnegan lebih semangat. Namun, pada kegiatan PKM ini terdapat beberapa kendala seperti, sebagian guru masih perlu pendampingan khusus dan berkelanjutan karena belum familiar dnegan e modul dan teknologi pemebelajaran, selain itu rentang waktu pembuatan e-modul menjadi kendaah sehingga perlu penmabahan waktu untuk menyelesaikan 1 e-modul setiap guru. Berdasarkan permasalahan ini, tim pelaksana mencari Solusi dan memberikan bantuan tempalte canva berbayar untuk bisa digunakan oleh

guru dengan pendampingan berkelnjautan secara daring. Waktu penyelesaian e- modul diperpanjang. Dengan kegiatan ini terbukti bahwa teknologi digital telah membawa revolusi signifikan (Putri & Ulva, 2024).

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan **lancar dan sesuai rencana yang di jadwalkan**, dengan capaian hasil yang menunjukkan pada peningkatan literasi. Disisi lain, hal ini juga memberikan kesempatan guru dan sisiwa untuk mnegnal serta melestarian kearifan lokal melalui pembelajaran digital e-modul ajar. Namun, kegiatan pelatihan ini bukanlah solusi jitu yang harus diakui sebagai satu-satunya dalam mengatasi rendahnya literasi siswa di era digital. Keberhasilan program ini tentu sangat bergantung pada antusiasme dan komitmen partisipan dan berkelanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Setelah kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini selesai, maka dapat memberikan pelatihan berbasis teknologi berupa pendampingan pembuatan e-modul ajar berbasis budaya Melayu bengkalis kepada para guru menjawab permasalahan masih kurangnya kompetensi guru dalam mengembangkan media atau materi ajar berbasis digital dengan mengintegrasikan nilai-nilai kearifan lokal kedlaamsetiap materi ajar. Sebelum kegiatan dilaksanakan kompetensi digital guru dalam mengembangkkn materi ajar rata-rata masih 68%. Setelah diberikan sosialisasi dan pelatihan maka terjadi peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkkn modul ajar menjadi 80%. Peningkatan ini membuktikan bahwa inovasi teknologi yang

diterapkan ke mitra bermanfaat dan tepat guna. Dengan kata lain, Kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa kompetensi guru dalam merancang E-Modul interaktif berbasis Canva mengalami peningkatan yang signifikan. Mayoritas guru telah mampu mengoperasikan Canva, menyusun struktur modul yang runtut, dan menghasilkan prototipe modul dengan kualitas baik. Integrasi unsur budaya Melayu Bengkalis juga mulai terlihat meskipun masih perlu penguatan. Selain itu, guru menunjukkan kreativitas yang cukup baik serta kesiapan untuk menerapkan modul dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan pedagogik dan digital guru, serta mendorong pelestarian budaya lokal melalui media pembelajaran modern.

Tindakan lanjutan yang perlu dilakukan berupa pendampingan lanjutan untuk penguatan integrasi kearifan lokal dalam modul. Kemudian, guru disarankan mengembangkan repositori e-modul sebagai pusat berbagi konten pembelajaran. Terakhir, uji coba modul di kelas penting dilakukan untuk memperoleh masukan perbaikan. Tim Pkm berharap guru dan pihak sekolah secara berkelanjutan terus mengembangkan materi ajar berupa e-modul untuk setiap mata pelajaran dan kontekstual sehingga siswa tidak hanya memahami materi ajar tapi juga melestarikan budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Kemdiknas sebagai pemberi dana hibah sekam Pemberdayaan masyarakat. Kemudian, Pusan Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P3M) Politeknik

Negeri Bengkalis yang sebagai perantara dan pusat informasi di tingkat Perguruan Tinggi dalam menginformasikan, mengarahkan dan menegvalausi kegiatan PKM mulai dari awal pengajuan proposal sampai akhir laporan Tim penulis diberikan kebebasan untuk menuliskan kalimat ini dengan di struktur yang baik. Terimakasih kepada Mitra yaitu para guru dan pimpinan SMPS IT Ibu Harapan Bengkalis sebagai mitra yang berkolaborasi dan dengan tangan terbuka memberikan persetujuan bekerjasama sehingga kegiatan ini berjalan dengan baik dan tujuan tercapai. Kemudian, terimakasih atas semua bantuan semua pihak untuk kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Ananda, R., & Fadhilaturrahmi, F. (2020). Pelatihan Berbasis Kearifan Lokal untuk Peningkatan Kemampuan Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of Local Wisdom Education*.
- Hadi, S., & Arief, M. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 4(2), 87–95.
- Harpiani, S., Baktiar, M., & Ulhaq, M. Z. (2022). Pengembangan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 2(2), 2809–476.
- Hasanuddin, R., & Fadillah, N. (2020). Pantun Melayu sebagai media pendidikan karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

- Jurnal Warisan Budaya*, 5(1), 55–63.
- Hermara, E. S., Mirawati, M., & Muhajang, T. (2025). Pengembangan E-Modul Menggunakan Aplikasi Canva pada Tema Selalu Berhemat Energi Subtema Manfaat Energi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3), 246–252.
<https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33018>
- Lestari, W., & Pratama, A. F. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media pengembangan e-modul interaktif dalam pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(3), 150–158.
- Lin, M. H. (2017). A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome. *EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education*.
<https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Lubis, M., Yusri, D., & Gusman, M. (2020). Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis E-Learning (Studi Inovasi Pendidik MTS. PAI Medan di Tengah Wabah Covid-19). *Fitrah: Journal of Islamic Education*, 1(1), 1–18.
- Mahrani, M., Sari, S. M., & Siregar, S. D. (2022). Transformation of literacy program implementation based on digital learning platform in the era of disruption in Indonesia. *International Journal of Health Sciences*, 6(S2), 9728–9737.
<https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS2.7534>
- Mahsus, M., & Latipah, E. (2021). Metodologi Eduinnova: Pembelajaran kolaboratif yang diintegrasikan dengan teknologi untuk meningkatkan keaktifan dan interaksi siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 1–8.
- Nugraheni, T., & Wahyuni, S. (2021). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan karakter dan pemahaman budaya siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial*, 5(1), 33–40.
- Nurqozin, M., Samsu, & Putra, D. (2023). Pembelajaran Berbasis Media Digital dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada Sekolah Menengah Kejuruan Islam Terpadu Tebuireng III Indragiri Hilir Riau. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(4).
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. DIVA Press.
- Putri, A., & Ulva, M. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran: Sebuah Revolusi Signifikan. *Journal of Educational Technology*.
- Rahma, P. A. A., & Mufidah, V. N. (2025). Implementasi Teknologi Digital Dalam Pengelolaan Kelas Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 110–120.
<https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i1.488>
- Salamah, U., Lumbanraja, S., Salsabila, N. A., & Wibowo, R. (2024). Pemanfaatan Canva sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik. *Prosiding Diskusi Panel Nasional*

- Pendidikan Matematika*, 10(1), 19–24.
- Sari, G. A. P. P., Susanti, N. G. A. P. W., Lestari, N. K. G. W., & Chunai, A. H. (2025). Peran Generasi Muda dalam Integrasi Teknologi dan Pelestarian Budaya Menuju Indonesia Emas 2045. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 5. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/11287>
- Shih, Y. (2022). Designing Culturally Responsive Education Strategies to Cultivate Young Children's Cultural Identities. *Children*, 9. <https://doi.org/10.3390/children9121789>
- Syahputra, R. (2022). Tantangan Implementasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAI. *Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 112–128.
- Yusriadi, Rahman, H., & Misnawati. (2022). Nilai-nilai budaya lokal dalam praktik gotong royong masyarakat Melayu Riau. *Jurnal Sosiologi Pendidikan*, 6(2), 120–129.
- Zulkifli, H., & Amiruddin, A. (2021). Kearifan lokal budaya Melayu Bengkalis sebagai sumber pembelajaran kontekstual di sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Melayu*, 3(2), 91–100.