

Pengenalan Dan Pelatihan E-Modul Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru Mts Raudlatus Syabab Sumberwringin Dalam Rangka Mengembangkan Inovasi Pembelajaran Kekinian

Ilham Saifudin¹, Luh Titi Handayani²

Teknik Informatika, Fakultas Teknik¹, Fakultas Ilmu Kesehatan²
Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

ilham.saifudin@unmuhjember.ac.id¹, luhtiti@unmuhjember.ac.id²

First received: 30-11-2021

Final proof received: 23-12-2021

ABSTRAK

Sekolah yang menjadi target atau mitra dari pengabdian masyarakat ini adalah MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin merupakan salah satu sekolah Madrasah Thanawiyah swasta favorit yang berada di Kabupaten Jember. Dari data yang dihimpun dari humas MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin diperoleh rata-rata guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin masih belum mengenal mengenai E-modul. Jika diprosentasi 75% guru-guru yang belum mengenal E-modul, sedangkan sisanya sebanyak 25% mengenal E-modul. Setelah menyiapkan alat bantu dan panduan dalam pembuatan E-modul Interaktif, maka ditawarkan solusi selanjutnya (solusi kedua) yaitu program pelatihan dan pendampingan pembuatan E-modul Interaktif kepada guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin. Dengan ketersediaan teknologi berupa Canva yang disajikan dalam bentuk gratis, maka solusi ketiga yang ditawarkan yaitu program penyediaan pelatihan dan pendampingan pembuatan E-modul kepada guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin dan cara mengimplementasikannya terhadap siswa.

Kata kunci: Teknologi; E-Modul; Canva.

ABSTRACT

The target school or community service partner is MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin which is one of the favorite private Madrasah Thanawiyah schools in Jember Regency. From the data collected from the public relations of MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin, it is found that the average teachers of MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin still do not know about E-modules. If presented, 75% of teachers were not familiar with E-modules, while the rest of it, 25% were familiar with E-modules. After preparing the tools and guidance in making the Interactive E-module, the next solution (the second solution) is offered, namely the training

program and the assistance of making the Interactive E-module to MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin teachers. With the availability of technology in the form of Canva which is presented in a free form, the third solution offered is the provision of training programs and mentoring for making E-modules for MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin teachers and how to implement them for the students.

Keywords: Technology; E-Modul; Canva.

1. PENDAHULUAN

Pada era industri 4.0 penggunaan teknologi kian berkembang pesat. Setiap detik, menit, bahkan jam lahirnya sebuah inovasi teknologi di berbagai bidang, seperti: pertanian, perdagangan, pemerintahan, perikanan, astronomi, komunikasi, pendidikan dan lain-lain. Tujuan dari menggunakan teknologi dimaksudkan untuk mempermudah atau membantu pekerjaan lebih efisien dan dapat disimpan sebagai bukti kinerja tersebut telah dilakukan. Penggunaan teknologi dapat merubah suatu peradaban dan kebudayaan dilingkungan sekitar. Dalam kaitan hal ini, di dunia pendidikan tentunya banyak sekali perubahan perilaku yang sebelumnya proses mengajar konvensional. Namun adanya teknologi, proses pembelajaran dilakukan secara digital.

Dunia pendidikan di Indonesia akhir-akhir ini mengalami arah yang terus mengikuti arus perkembangan teknologi. Ini semua berangkat dari perkembangan jaman, dimana siswa tidak lagi menggunakan cara-cara lama dalam belajar, sebagai contoh: siswa sekarang lebih senang belajar dengan menggunakan gawai. Jadi dalam hal ini guru sebagai fasilitator dalam mengarahkan siswa di kelas agar tidak terjadi kesalahpahaman dalam belajar. Guru dapat mengarahkan siswa dalam belajar sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan. Siswa dapat bebas dalam mencari sumber belajar dengan menggunakan internet. Salah satunya, siswa dapat belajar dengan melihat konten-konten video pembelajaran, buku teks digital, gambar interaktif, suara rekaman, dan lain-lain sebagainya. Adapun dari penggabungan konten-konten pembelajaran tersebut dapat dirangkum atau digabungkan menjadi format E-modul.

Modul adalah suatu paket pengajaran yang berkenaan dengan satu unit terkecil bertahap dari suatu pelajaran tertentu. Adapun maksud bertahap, sebab modul dipelajari secara individual dari satu unit ke unit lainnya (Hamalik, 1993). Definisi lain menyebutkan bahwa modul adalah bahan ajar yang disusun secara sistematis dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik sesuai dengan tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar mereka dapat belajar mandiri dengan bantuan yang minimal dari pendidik (Prastowo, 2015). Sedangkan Modul elektronik merupakan versi elektronik dari sebuah modul yang sudah dicetak yang dapat dibaca pada komputer dan dirancang dengan software yang diperlukan. E-modul merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik. Sedangkan menurut Wijayanto Modul elektronik atau e-modul merupakan tampilan informasi dalam format buku yang disajikan secara elektronik dengan menggunakan hard disk, disket, CD, atau flashdisk dan dapat dibaca

dengan menggunakan komputer atau alat pembaca buku elektronik (Priyanthi, Agustini, & Santyadiputra, 2017).

Sekolah yang menjadi target atau mitra dari pengabdian masyarakat ini adalah M. MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin merupakan salah satu sekolah Madrasah Thanawiyah swasta favorit yang berada di Kabupaten Jember. Dikatakan favorit dikarenakan menjadi pilihan masyarakat di daerah Sumber Wringin Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember. Untuk akreditasi yang disandang MTS Raudlatus Syabab Sumberwringin tersebut dengan predikat B. Alamat MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin berada di Jl. KH. A. Syukri No. 02 Desa Sumber Wringin Kecamatan Sukowono Kabupaten Jember. Dari data yang dihimpun dari humas MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin diperoleh rata-rata guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin masih belum mengenal mengenai E-modul. Jika diprosentasi 75% guru-guru yang belum mengenal E-modul, sedangkan sisanya sebanyak 25% mengenal E-modul. Dari beberapa keterangan, guru-guru membutuhkan pengenalan sekaligus pelatihan inovasi bahan ajar melalui E-modul ini. Hal ini penting, menurut mereka jaman semakin mengalami kemajuan pesat baik dalam hal penggunaan teknologi yang menjadi jembatan dalam penyampaian materi atau pembelajaran pada peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat merasakan pengalaman mengajar yang menarik dan yang paling penting materi dapat tersampaikan dengan baik.

2. METODE PELAKSANAAN

Berdasarkan solusi dan permasalahan yang diusulkan dalam kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini, maka diuraikan tahapan dalam melaksanakan solusi pada bidang kegiatan pelatihan ditunjukkan dalam Tabel 1, sedangkan kegiatan pendampingan ditunjukkan dalam Tabel 2.

Tabel 1 Tahapan Kegiatan Pelatihan E-modul

Solusi	Luaran	Tahapan
Program Pengenalan Canva sebagai Alat pembuatan E-modul	Guru-guru dapat mengenal Canva untuk pembuatan E-modul Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifikasi dan pengumpulan data lanjutan ke mitra. 2. Memberikan pengetahuan kepada guru-guru cara membuat modul menggunakan Canva. 3. Para guru yang mengikuti pengenalan dapat langsung membuat akun di canva.com dengan menggunakan akun email masing-masing. 4. Penjelasan seputar penggunaan tools yang terdapat pada Canva.
	Panduan cara membuat E-modul Interaktif menggunakan Canva	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat panduan cara membuat E-modul dengan menggunakan Canva. 2. Di dalam panduan tersebut memuat cara membuat akun di canva.com, cara

Solusi	Luaran	Tahapan
		mendesain E-modul (kover, menambah <i>shapes</i> , mengkombinasikan tulisan, menyematkan video, menyematkan audio dan lain-lain). Serta cara membagikan hasil pembuatan E-modul kepada peserta didik/siswa.
Program Pelatihan Pembuatan E-modul dengan menggunakan Canva	Pelatihan Pembuatan E-modul Interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para peserta yaitu guru telah mendapat penduan dan memiliki pengetahuan cara membuat E-modul menggunakan Canva. 2. Pelatihan praktek cara membuat E-modul Interaktif kepada peserta.
	Kemampuan Produksi Secara Mandiri E-modul interaktif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Para peserta dapat melanjutkan kegiatan pembuatan E-modul dengan cara menyelesaikan satu modul sesuai dengan kebutuhan pada setiap mata pelajarannya. 2. Melakukan evaluasi ketercapaian pelatihan pembuatan E-modul Interaktif sesuai rencana sebelumnya.

Dalam **program penyediaan Teknologi**, Tim pengusul bertindak sebagai (1) penyedia dan memilih teknologi yang akan dipakai dalam kegiatan pengenalan dan pelatihan E-modul interaktif dan disepakati dengan mitra terkait, (2) pembuat panduan dalam menyusun E-modul yang mudah dan dapat dipraktekkan oleh guru-guru. Mitra bertindak sebagai penyedia informasi mengenai seberapa tahu guru-guru dalam menyusun E-modul interaktif menggunakan Canva dan menyediakan fasilitas untuk pelatihan E-modul interaktif dengan peserta guru-guru sesuai dengan bidangnya.

Untuk **program pelatihan dan pendampingan pembuatan E-modul menggunakan Canva**, Tim pengusul bertindak sebagai pelatih dan pendamping kegiatan pembuatan E-modul, melakukan penilaian monev dan penggagas terjalannya kerjasama. Sedangkan mitra bertindak sebagai peserta pelatihan dan pendampingan. Pemberian motivasi dalam bentuk saling tukar pendapat/diskusi, tanya jawab, praktek, monev berkelanjutan dilakukan agar tercipta E-modul yang berkualitas.

Berikut akan dijelaskan tahapan untuk manajemen keuangan dan pemasaran dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Tahapan Kegiatan Pendampingan Produksi E-modul Mata Pelajaran

Jenis Kegiatan	Langkah-langkah Kegiatan
Pendampingan	1. Melakukan pendampingan kegiatan secara berkala saat dalam proses pembuatan E-modul.

Jenis Kegiatan	Langkah-langkah Kegiatan
	2. Pendampingan meliputi: mendesain kover E-modul, menyematkan video pembelajaran pada E-modul, mengkombinasikan tulisan yang sesuai, dan cara membagikan hasil E-modul kepada peserta didik.
Monev dari hasil pembuatan E-modul	1. Melakukan Evaluasi hasil dari pelatihan dan pendampingan E-modul berupa produk-produk yang dihasilkan oleh peserta (guru-guru). 2. Melakukan motivasi kepada peserta agar terus dapat menghasilkan karya berupa E-modul dengan mata pelajaran lainnya.

3. HASIL KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian ini merupakan salah satu wujud Tri Dharma Perguruan tinggi dengan skema pengabdian stimulus Universitas Muhammadiyah Jember yang berkerja sama dengan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM). Berikut di bawah ini merupakan hasil kegiatan tersebut.

1. Sosialisasi Canva kepada Guru-guru MTs Raudlatu Syabab Sumberwringin Jember
 Pada kegiatan ini Guru-guru MTs Raudlatu Syabab Sumberwringin Jember diberikan pengenalan mengenai Canva untuk pembuatan E-modul berbasis mata pelajaran. Di dalam sosialisasi tersebut memuat materi tujuan kegiatan, sasaran kegiatan, langkah-langkah membuat desain dan luaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini. Guru-guru MTs Raudlatu Syabab Sumberwringin yang hadir dan mengikuti acara ini sebanyak 29 peserta. Saat sesi penyampaian materi peserta sangat antusias dan menyimak dengan baik. Hal tersebut dibuktikan dengan beberapa guru yang bertanya cara memakainya dan fitur di dalamnya ada saja. Untuk lebih jelasnya di bawah ini merupakan foto-foto kegiatan pengabdian kepada masyarakat.



Gambar 1 Sosialisasi Canva untuk pembuatan E-Modul



Gambar 2: Peserta Menyimak Pemaparan Materi Sosialisasi

2. Praktek membuat E-Modul oleh Guru-guru MTs Raudlatu Syabab Sumberwringin Jember

Pada kegiatan praktek dilakukan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru-guru MTs Raudlatu Syabab Sumberwringin Jember. Ada yang mengajar mata pelajaran Matematika, Bahasa Inggris, TIK, dan lain-lain. Saat pelaksanaan praktek para guru sangat cepat dalam merespon materi yang telah diberikan. Dengan mudah para guru mempraktekannya, meski belum pernah menggunakan Canva untuk pembuatan E-Modul, Slide Presentasi, dan lain-lain. Para guru dengan mudah mempraktekkan dikarenakan sudah terbiasa menggunakan gadget.

Pada saat membuat E-Modul diawali dengan membuat akun Canva terlebih dahulu. Guru-guru ada yang menggunakan email, facebook dan lain-lain. Setelah itu guru-guru menentukan template/cetakan E-modul yang akan dibuat sesuai dengan karakter mata pelajaran masing-masing. Selanjutnya, membuat cover/halaman sampul, mengisi identitas modul, dan isian dalam modul. Guru-guru memadukan isi modul dengan beberapa video yang dikutip dari lama Youtube. Sehingga E-modul tampak lebih hidup dan tidak membosankan. Langkah selanjutnya, yaitu para guru menyimpan dan menshare/membagi hasil modul ke email pemateri sebagai bukti telah mengikuti dan berpartisipasi dalam pelatihan ini. Berikut di bawah ini merupakan gambar kegiatan dalam praktek pembuatan E-Modul menggunakan Canva.



Gambar 3 Praktek Pembuatan E-modul menggunakan Canva



Gambar 4 Proses Pengumpulan E-modul yang dibuat melalui Email

3. Hasil Karya E-modul menggunakan Canva oleh Guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin

Kegiatan ini para guru-guru memperkenalkan hasil karya E-Modul yang telah dibuat di laman Canva. Berikut di bawah ini merupakan contoh beberapa karya yang telah dihasilkan oleh para guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin. Selanjutnya setelah kegiatan ini, para guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin

dapat melanjutkan dan menyelesaikan E-modul dan dapat diimplementasikan pada kelas daring.



Gambar 5 Hasil Pembuatan Cover E-Modul Mata Pelajaran PAI



Gambar 6 Hasil Karya Isi E-Modul berupa Motivasi

4. SIMPULAN DAN SARAN

Adapun kesimpulan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah (1) guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin memiliki dapat mempraktekkan cara membuat E-Modul dengan menggunakan Canva dengan mudah, (2) guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin memiliki pengetahuan dalam membuat E-Modul sebagai bahan ajar yang kekinian dan dapat diaplikasikan dalam semua mata pelajaran memalui pembelajaran jarak jauh, (3) guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin memiliki kemampuan inovasi dalam membuat E-Modul sesuai dengan karakteristik mata pelajaran yang diampu. Adapun saran untuk para dosen dan guru dapat selalu melakukan inovasi kreatif melalui pembuatan E-modul. Para guru dan dosen dapat menggunakan aplikasi lain, seperti web, elearning dan lain-lain. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam menyampaikan isi dari mata pelajaran dan membuat siswa di kelas tidak merasa bosan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kepada Universitas Muhammadiyah Jember melalui LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) yang telah membiayai kegiatan ini, mudah-mudahan memberi manfaat untuk banyak orang, khususnya pimpinan dan guru-guru MTs Raudlatus Syabab Sumberwringin Jember dalam bidang inovasi pembelajaran melalui pembuatan E-Modul.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. (1993). *Sistem Pembelajaran Jarak Jauh dan Pembinaan Ketenagakerjaan*. Trigenda Karya. Bandung.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Priyanthi, K. A., Agustini, K., & Santyadiputra, G. S. (2017). Pengembangan E-Modul Berbantuan Simulasi Berorientasi Pemecahan Masalah Pada Mata Pelajaran Komunikasi Data (Studi Kasus : Siswa Kelas XI TKJ SMK Negeri 3 Singaraja). *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9267>