

Pelatihan dan Pengembangan Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Etnobudaya Mendukung Literasi Teknologi dan Kualitas Pembelajaran Guru SMK

Vita Riahi Saragih^{1*}, Rina Devi Romauli Siahaan², Dewi Wahyuni³, Eva Pratiwi Pane⁴, Apriani Sijabat⁵, Flora Yulia Br Siahaan⁶, Alia Christin Silaban⁷, Yesa Nurcahaya Hutabarat⁸, Cleo Angeline Benedith Sirait⁹

^{1,2,4,5,6,7,8,9} Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Pematangsiantar, Indonesia

³ Universitas Dharmawangsa, Medan, Indonesia

*e-mail korespondensi: vitariahni91@gmail.com

Abstract

Rapidly developing technology today influences the learning process, necessitating training in technology-based media development. The use of Canva and Gamma applications in providing teaching materials by teachers is an important element of daily activities at school. Teaching materials that are considered effective are usually practical and easy to use. However, not all teachers at the school utilize the Canva application as a learning medium. The purpose of Community Service (PkM) through this technical training is to improve the knowledge and skills of teachers at SMK Swasta Surya Pematangsiantar in designing and developing ethnocultural-based digital teaching modules to support technological literacy and learning quality. The PkM method is carried out using an interactive approach and socialization that aims to build motivation, through the stages of planning implementation, as well as work procedures, namely the planning, action, observation, and evaluation stages as appropriate. This Canva and Gamma technical training was held in August 2025 with the participation of 30 participants. The PkM activity produced quite good achievements, where in each instructional objective there were changes in indicators that showed satisfactory progress. Participants had a good understanding of Canva and Gamma and found them useful in developing learning modules. Based on technical and supporting factors, this technical training resulted in significant improvements in participants' knowledge and skills.

Keywords: teaching modules; interactive; ethnocultural; technological literacy; learning quality

Abstrak

Teknologi yang berkembang pesat pada masa kini memengaruhi proses pembelajaran, sehingga diperlukan pelatihan dalam pengembangan media berbasis teknologi. Pemanfaatan aplikasi Canva dan Gamma dalam penyediaan bahan ajar oleh guru termasuk elemen penting dari kegiatan sehari-hari di sekolah. Bahan ajar yang dianggap efektif biasanya bersifat praktis dan mudah digunakan. Namun, tidak semua guru di sekolah memanfaatkan aplikasi Canva dan Gamma sebagai media pembelajaran. Tujuan dari Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) melalui pelatihan teknis ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru di SMK Swasta Surya Pematangsiantar dalam merancang dan mengembangkan modul ajar digital berbasis etnobudaya dalam mendukung literasi teknologi dan kualitas pembelajaran. Metode PkM dilakukan dengan pendekatan interaktif dan sosialisasi yang bertujuan untuk membangun motivasi, melalui tahapan perencanaan pelaksanaan, serta prosedur kerja yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan yang evaluasi sesuai. Pelatihan teknis Canva dan Gamma ini diselenggarakan pada bulan Agustus 2025 dengan partisipasi dari 30 peserta. Kegiatan PkM menghasilkan pencapaian yang cukup baik, dimana pada setiap tujuan instruksional terdapat perubahan indikator yang menunjukkan perkembangan yang memuaskan. Peserta memiliki pemahaman yang baik tentang aplikasi Canva atau Gamma dan mengakui bahwa aplikasi tersebut berguna dalam membantu menyusun modul pembelajaran. Berdasarkan faktor teknis dan faktor pendukung, diketahui bahwa pelatihan teknis ini membawa perubahan pada pengetahuan dan keterampilan peserta.

Kata Kunci: modul ajar; interaktif; etnobudaya; literasi teknologi; kualitas pembelajaran

Accepted: 2025-09-15

Published: 2025-10-09

PENDAHULUAN

Di dalam era yang serba digital ini, penguasaan teknologi dalam pendidikan menjadi sebuah keharusan, terutama dalam meningkatkan hasil belajar dan kualitas pembelajaran siswa. Modul ajar dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa

situasi belajar lebih mengasikkan dan menarik, sebagai penentu kesuksesan proses pembelajaran serta sebagai sumber belajar yang membantu guru untuk memperkaya pengetahuan peserta didik. Ada tiga fungsi terintegrasi pada media pembelajaran, yaitu: (1) Stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami materi; (2) Sebagai mediasi penghubung antara guru dan peserta didik; dan (3) Sebagai informasi yang menampilkan penjelasan dari guru (Nurrita, T., 2018). Guru dituntut memberikan pengajaran yang baik, menciptakan suasana belajar yang kondusif, kreatif dan inovatif menggunakan media belajar agar siswa dapat memahami materi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sehingga diperlukan adanya pelatihan pembuatan media teknologi berupa modul ajar (Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R., 2021; Purba, N.A., Saragih, V.R., dan Pane, E.P., 2022).

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 36 guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar diperoleh bahwa 33,33% menyatakan kurang terampil dalam menggunakan teknologi ketika menyusun bahan ajar. Oleh karena itu, tim PKM berusaha menyelesaikan permasalahan mitra melalui kegiatan pelatihan dan pengembangan modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya dalam mendukung literasi teknologi dan kualitas pembelajaran SMK dengan pendekatan *deep learning*.

Salah satu teknologi yang bisa digunakan adalah Canva dan Gamma. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara *online*. Menu desain Canva meliputi membuat buku *online* atau e-modul, presentasi, video, poster, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui *web browser* dan *handphone* (iOS dan Android). Tersedianya *template* dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula (Analicia, T., & Yogica, R., 2021). Media pembelajaran menggunakan Canva praktis untuk pembelajaran dan layak diterapkan dalam proses pembelajaran, menarik dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa (Tanjung, R. E., & Faiza, D., 2019). Kelebihan aplikasi canva adalah memiliki beragam desain, meningkatkan kreavitas guru, menghemat waktu dalam media pembelajaran, memiliki banyak fitur, tidak harus menggunakan laptop (Rizanta, G. A., & Arsanti, M., 2022). Hasil penelitian menyatakan menggunakan aplikasi Canva terbukti mudah dengan guru-guru yang dapat membuat materi dan video persentasi menjadi lebih menarik. Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang suatu pendidikan terlebih dengan mengedepankan teknologi dan komunikasi salah satunya dengan aplikasi canva (Pane, Eva Pratiwi dan Siahaan, Fine Eirene., 2022). Gamma adalah platform berbasis kecerdasan buatan (AI) yang membantu pengguna membuat presentasi, dokumen, dan situs web dengan cepat dan mudah. Dengan hanya memasukkan ide atau perintah singkat, AI akan secara otomatis menghasilkan desain visual yang menarik, konten, dan tata letak yang profesional. Pengguna dapat menyesuaikan hasilnya, mengekspor ke format umum seperti PPT, dan berbagi langsung ke platform sosial.

Literasi teknologi dan kualitas pembelajaran dalam perkembangannya menjadi bagian yang penting untuk diperhatikan, karena dengan literasi teknologi individu akan dapat mempersiapkan diri dalam menghadapi dan menjalani apa yang akan terjadi dimasa mendatang, maka sebagai seorang pendidik perlu melakukan upaya dalam peningkatan kualitas pembelajaran (As'ari, A. R., Kurniati, D., & Subanji., 2019). Upaya ini dapat dilakukan dengan berbagai inovasi seperti pelatihan terhadap guru terutama dalam membelajarkan literasi numerasi (Saragih, V. R., Sianipar, V. M. B., Purba, N. A., & Pane, E. P., 2023). Guru yang baik adalah guru yang efektif, yaitu guru yang membantu siswa memperoleh pengetahuan dan fasilitas dengan angka, hubungan angka dan operasi angka berdasarkan jaringan pemahaman, teknik, strategi, dan keterampilan aplikasi yang terintegrasi. Belajar

bagaimana menerapkan pengetahuan dan fasilitas ini dengan angka, hubungan angka dan operasi angka dalam berbagai konteks. Guru yang sangat efektif adalah kunci pembelajaran dan keberhasilan (Pane, Eva Pratiwi, dkk., 2023). Peningkatan sekolah yang berkelanjutan dan keberhasilan siswa tergantung juga pada kualitas pengajaran di kelas. Upaya ini tidak hanya memberikan bentuk pelatihan literasi numerasi tetapi bagaimana pembelajaran juga dapat diintegrasikan dengan *art education*.

Indikator keberhasilan suatu pembelajaran berdiferensiasi adalah siswa merasa nyaman dalam belajar, adanya peningkatan keterampilan baik segi *hard skill* atau *soft skill*, dan adanya kesuksesan belajar dari seorang siswa (Faiz, Aiman, dkk., 2022). Siswa mampu merefleksikan kemampuan dirinya dimulai dari titik awal pembelajaran sampai peningkatan diri selama proses pembelajaran dan di akhir pembelajaran (Pane, E.P., Saragih, V.R., dkk., 2024). Pembelajaran berdiferensiasi ini bukan berarti mencapai tujuan akhir siswa harus mencapai ketuntasan minimal yang diharapkan tetapi melalui pembelajaran akan ada pergeseran penambahan nilai ke arah yang lebih baik (Sugiyono, 2016).

Dari hasil wawancara dengan kepala sekolah SMK Swasta Surya Pematangsiantar, Ibu Bintang Saurma Pasaribu, S,Pd., M.Pd. diperoleh informasi bahwa guru-guru SMK 50% lebih anggotanya belum memahami dan menguasai penyusunan modul ajar digital yang interaktif dengan berbasis etnobudaya yang sangat berkaitan dengan implementasi kurikulum merdeka guna mendukung literasi teknologi dan kualitas pembelajaran. Sehingga mitra menyambut dengan semangat dan antusias sebagai mitra dalam program Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat ini dan berharap pemahaman dan keterampilan guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar dapat meningkat kuantitas dan kualitasnya setelah selesai pelatihan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka permasalahan yang dihadapi mitra sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman mengenai pengembangan modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya untuk diterapkan dalam proses pembelajaran pada pendekatan *deep learning*.
2. Kurangnya kecakapan dan pemahaman akan modul ajar berbasis teknologi yang menunjang proses pembelajaran baik itu daring maupun luring, seperti aplikasi Canva dan media lainnya.
3. Kurangnya sosialisasi, pelatihan dan pendampingan literasi teknologi bagi guru-guru SMK di Kota Pematangsiantar.

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi digitalisasi guru dan menghasilkan guru-guru yang profesional, terampil dan cakap menggunakan teknologi informasi dengan fokus pengabdian yang dilakukan adalah pendidikan. Dengan diadakannya pelatihan dan pengembangan modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya bagi guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar diharapkan ada peningkatan dari sebelumnya untuk menjawab permasalahan prioritas yang terjadi, yaitu guru dapat menyusun modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya sendiri dengan aplikasi Canva sebagai media dalam mendukung pendekatan *deep learning*.

METODE

Kegiatan PkM ini menggunakan metode Pendidikan (edukasi), Pelatihan dan Pendampingan. Pendidikan/edukasi penekanan kembali betapa pentingnya literasi teknologi dan literasi digital dalam mendukung proses belajar mengajar di kelas dan menerapkan pendekatan *deep learning* sehingga mendapatkan hasil yang lebih baik. Pelatihan modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya, yaitu bagaimana menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran yang tepat di kelas. Bagaimana pemilihan media yang tepat dengan model dan metode pembelajaran di kelas dan dilatih bagaimana bisa menghasilkan produk berupa modul,

bahan ajar sederhana berbantuan media canva, atau media animasi yang sesuai dengan mata pelajaran dan media lainnya yang akan menunjang proses pembelajaran di kelas. Pendampingan, keberlanjutan dari pelatihan yang sudah dilakukan oleh tim bersama mahasiswa. Tim dan mahasiswa wajib mendampingi para guru-guru di SMK Swasta Surya Pematangsiantar dan mengikuti kegiatan pelatihan ini sampai tujuan mampu menggunakan media berbasis teknologi itu di dalam kelas.



Gambar 1. Masalah, Solusi dan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

Tahapan Pelaksanaan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM)

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) ini ada tiga yakni Pendidikan/Edukasi, Pelatihan dan Pendampingan. Namun, ketiga metode ini diuraikan dalam bentuk langkah-langkah atau tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Pertama. Diskusi Menemukan Masalah. Dalam pendidikan/edukasi tim, mahasiswa dan mitra/guru-guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar dan mengikuti kegiatan pelatihan dalam PKM ini duduk bersama diskusi menemukan masalah yang selama ini terjadi ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Tahap Kedua. Sosialisasi modul ajar digital interaktif berbasis etnbudaya. Dengan diadakannya sosialisasi tentang modul ajar digital interaktif berbasis etnbudaya, maka berinteraksi dan berkomunikasi secara efektif dengan mitra, menggali dan memperoleh informasi dari mitra sasaran.
3. Tahap Ketiga. Pelatihan penggunaan aplikasi, misalnya Canva. Dengan adanya pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan Gamma dipastikan setiap guru mampu menggunakan teknologi/smartphone yang ada pada dirinya dijadikan sebagai media pembelajaran.
4. Tahap Keempat Pendampingan I. Setelah dilakukannya pelatihan terhadap guru-guru/mitra maka dapat dipastikan bahwa tim wajib mengadakan pendampingan supaya para guru mengetahui tujuan diadakannya kegiatan pengabdian.
5. Tahap Kelima Pendampingan II. Pendampingan tak cukup hanya sekali maka dilanjutkan dengan pendampingan tahap kedua untuk memaksimalkan kemampuan dan ilmu yang dipunya oleh guru-guru sehingga kompetensi semakin meningkat.
6. Tahap Terakhir Evaluasi, perlu dilakukan evaluasi untuk melihat peningkatan pemberdayaan mitra yakni pengetahuan sebelum dan sesudah kegiatan. Evaluasi perlu dilakukan supaya melihat sejauh mana perjalanan dan peningkatan pengetahuan dan kecakapan guru-guru ketika pelatihan modul ajar berbasis literasi, numerasi dan pembelajaran berdiferensiasi dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada awal penyelenggaraan PkM, tim PkM menyebarkan angket persepsi kepada peserta sebagai langkah pra-non tes. Pelaksanaan pra-non tes bertujuan untuk membantu tim PkM memastikan bahwa program yang dirancang sesuai kebutuhan peserta serta memberikan manfaat yang nyata. Pra-non tes dilakukan oleh tim pelaksana PkM sebagai sarana untuk memperoleh informasi awal dari peserta melalui pertanyaan terkait penggunaan aplikasi Canva dan Gamma dalam mendukung penyusunan modul ajar bagi guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar. Pasca-non tes dilakukan pada penutupan kegiatan, di mana peserta diminta tim PkM untuk menjawab angket dengan pertanyaan yang hampir sama seperti pra-non tes. Berdasarkan hasil pasca-non tes, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan PkM berdampak signifikan terhadap peserta. Kegiatan ini juga menjadi bagian dari evaluasi menyeluruh guna meningkatkan kualitas program PkM ke depan

Pra-non tes dan pasca-non tes tercermin dalam Tujuan Instruksional Khusus, yakni menggambarkan apa yang perlu dipahami peserta sebelum kegiatan dan apa yang sudah dipahami setelah kegiatan. Pra-non tes dan pasca-non tes menunjukkan adanya perkembangan pemahaman peserta, yang kemudian berhasil diidentifikasi oleh tim PkM terkait materi yang telah disampaikan.

Berdasarkan Tujuan Instruksional Khusus dan hasil evaluasi kinerja peserta diperoleh hasil pengukuran parameter yang meliputi: (1) Pemahaman dasar mengenai aplikasi Canva dan Gamma; (2) Pemahaman tentang cara menyusun modul ajar menggunakan Canva dan Gamma; (3) Pemahaman umum mengenai manfaat aplikasi Canva dan Gamma; (4) Penggunaan fitur-fitur *template* dan elemen dalam Canva dan Gamma; dan (5) Pemanfaatan Canva dan Gamma untuk membantu dalam penyusunan modul ajar. Pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta adalah identik, baik sebelum kegiatan (pra-non tes) maupun setelah kegiatan (pasca-non tes). Struktur pertanyaan non-tes dalam kegiatan PkM bimbingan teknis ini menggunakan format pilihan ganda dengan skala Likert. Komposisi Tujuan Instruksional Khusus Pra-non tes dan pasca-non tes Pelaksanaan PkM, ditunjukkan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Komposisi Tujuan Instruksional Khusus Pra-non dan Pasca-non Tes Pelaksanaan PkM

Tujuan Instruksional Khusus	Jumlah Soal	Proporsi
Pemahaman dasar mengenai aplikasi Canva dan Gamma	2	20
Pemahaman tentang cara menyusun modul ajar menggunakan Canva dan Gamma	2	20
Pemahaman umum mengenai manfaat aplikasi Canva dan Gamma	2	20
Penggunaan fitur-fitur <i>template</i> dan elemen dalam Canva dan Gamma	2	20
Pemanfaatan Canva dan Gamma untuk membantu dalam penyusunan modul ajar	2	20

Penggunaan instrumen pra-non tes dan pasca-non tes menjadi kunci dalam mengevaluasi efektivitas bimbingan teknis aplikasi Canva dan Gamma pada kegiatan pengabdian masyarakat, sekaligus memastikan peserta memperoleh manfaat maksimal dari pelatihan. Pelaksanaan pra-non tes dan pasca-non tes bagi peserta bimbingan teknis aplikasi Canva dan Gamma dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat penting dengan pertimbangan berikut:

1. Tingkatkan Pemahaman Awal dan Kemajuan yang Dicapai.

Pra-non tes berguna untuk menilai pemahaman awal peserta mengenai penggunaan aplikasi Canva sebelum mereka mendapatkan bimbingan. Pasca-non tes selanjutnya memberikan gambaran tentang seberapa besar kemajuan pemahaman mereka setelah mengikuti bimbingan teknis. Hal ini krusial untuk memastikan bahwa peserta benar-benar memperoleh manfaat dari bimbingan tersebut.

2. Evaluasi Keberhasilan Bimbingan Teknis.

Melalui perbandingan hasil pra-non tes dan pasca-non tes, penyelenggara dapat mengevaluasi sejauh mana bimbingan teknis tersebut berhasil dalam meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva. Apabila skor pasca-non tes menunjukkan peningkatan yang signifikan, hal ini mengindikasikan bahwa bimbingan telah efektif dalam memberikan manfaat kepada peserta.

3. Memodifikasi Konten dan Pendekatan Pengajaran.

Hasil pra-non tes dapat memberikan pandangan kepada penyelenggara mengenai area-area di mana peserta mungkin mengalami kesulitan atau memerlukan bantuan tambahan. Data ini dapat dimanfaatkan untuk menyesuaikan konten dan metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan peserta, sehingga dapat meningkatkan efektivitas bimbingan.

4. Memotivasi Keterlibatan Aktif.

Pengetahuan bahwa akan ada evaluasi di akhir bimbingan, baik melalui pra-non tes maupun pasca-non tes, dapat memotivasi peserta untuk terlibat secara aktif selama sesi bimbingan. Ini dapat memastikan bahwa peserta benar-benar memperhatikan dan aktif dalam proses pembelajaran.

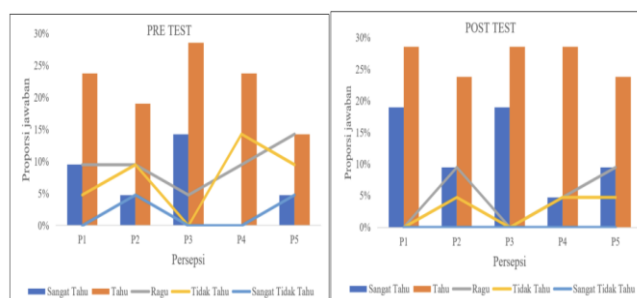
5. Memberikan Masukan.

Skor pasca-non tes juga dapat memberikan masukan kepada peserta mengenai sejauh mana kemajuan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva dan Gamma. Ini bisa menjadi dorongan tambahan bagi mereka untuk terus meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat ini.

Tabel 2. Peningkatan Tujuan Instruksional Khusus dalam Kegiatan PkM

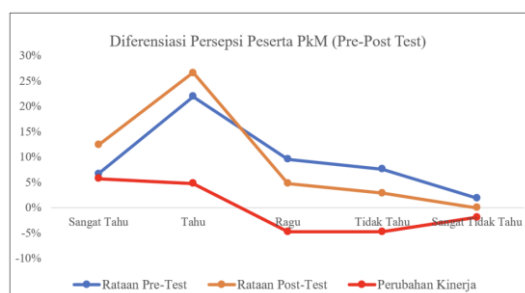
Tujuan Instruksional Khusus	Pencapaian Tujuan Instruksional Khusus (%)		
	Pra-non tes	Pasca-non tes	Kenaikan
Pemahaman dasar mengenai aplikasi Canva dan Gamma	70,00	100,00	30,00
Pemahaman tentang cara menyusun modul ajar menggunakan Canva dan Gamma	50,00	70,00	20,00
Pemahaman umum mengenai manfaat aplikasi Canva dan Gamma	90,00	100,00	10,00
Penggunaan fitur-fitur <i>template</i> dan elemen dalam Canva dan Gamma	50,00	77,78	27,78
Pemanfaatan Canva dan Gamma untuk membantu dalam penyusunan modul ajar	40,00	70,00	30,00
Rata-Rata	60,00	83,56	23,56

Tabel 2 menampilkan kemajuan pencapaian Tujuan Instruksional Khusus dari kegiatan bimbingan teknis Canva. Tabel menunjukkan bahwa nilai rata-rata kinerja Tujuan Instruksional Khusus sebelum dan setelah bimbingan teknis adalah 60,00 % dan 83,56 %. Tabel ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata kinerja Tujuan Instruksional Khusus sebelum dan setelah bimbingan teknis mengalami perubahan sebesar 23,56 %.



Gambar 2. Pendistribusian Persepsi Peserta PkM (Pra-non dan Pasca-non Tes)

Terjadi perubahan persepsi pada peserta bimbingan teknis Canva dan Gamma dalam mendukung pembuatan modul ajar. Peserta menunjukkan peningkatan pemahaman dalam penggunaan aplikasi Canva dan Gamma. Singkatnya, keberhasilan kegiatan PkM telah mencapai target yang ditetapkan dan hasilnya memuaskan. Para peserta pelatihan aplikasi bimbingan teknis Canva dan Gamma sebagai media pendukung pembelajaran guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar menunjukkan peningkatan pengetahuan yang signifikan dalam memahami materi bimbingan teknis selama pelaksanaan PkM (Bakri et al., 2021). Ilustrasi pendistribusian persepsi dari partisipasi peserta PkM, baik pra-non tes pasca-non tes, ditampilkan pada Gambar 1. Sedangkan ilustrasi perkembangan kinerja Tujuan Instruksional Khusus pra-non tes pasca-non tes dari kegiatan PkM ditampilkan pada Gambar 2 berikut:



Gambar 3. Perbandingan Tingkat Pencapaian Pemahaman terhadap Pelatihan

Indikator keberhasilan yang mampu mengukur tujuan instruksional spesifik dari kegiatan pengabdian masyarakat terkait bimbingan teknis pemanfaatan aplikasi Canva dan Gamma sebagai media pembelajaran guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar meliputi berbagai aspek, seperti pola pikir, keterampilan, dan produktivitas (Nadeak et al., 2023; Resmini et al., 2021). Penjelasan untuk setiap indikator ditampilkan pada Tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Manfaat Pembelajaran Canva dan Gamma dari Aspek Pola Pikir, Keterampilan dan Produktivitas

Aspek	Deskripsi
Pola Pikir	<p>a. Peningkatan Pemahaman Konsep Desain Grafis.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Persentase peserta yang mampu menjelaskan prinsip-prinsip desain grafis yang diterapkan dalam pembuatan modul ajar berbasis literasi, numerasi dan pembelajaran berdiferensiasi menggunakan Canva dan Gamma. b. Tingkat kepercayaan diri peserta dalam menerapkan konsep desain grafis dalam konteks pembuatan modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya. <p>b. Kreativitas dalam Penggunaan Aplikasi Canva dan Gamma.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> c. Jumlah dan variasi ide yang dihasilkan oleh peserta dalam membuat modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya menggunakan Canva dan Gamma. d. Kualitas dan orisinalitas desain yang diproduksi oleh peserta dalam penggunaan Canva dan Gamma.
Keterampilan	<ul style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan Teknis dalam Mengoperasikan Aplikasi Canva dan Gamma. <ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat kemahiran peserta dalam menggunakan fitur-fitur utama Canva dan Gamma, seperti manipulasi teks, gambar, dan elemen desain lainnya. b. Waktu yang dibutuhkan peserta untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan menggunakan Canva dan Gamma. 2. Keterampilan Penggunaan Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Etnobudaya. <ul style="list-style-type: none"> a. Kemampuan peserta dalam memanfaatkan fitur interaktif Canva dan Gamma untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. b. Kemampuan peserta dalam merancang modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya yang menarik dan interaktif menggunakan Canva dan Gamma.
Produktivitas	<ul style="list-style-type: none"> 3. Produksi Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Etnobudaya yang Berkualitas. <ul style="list-style-type: none"> a. Jumlah modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya yang berhasil diproduksi oleh peserta menggunakan Canva dan Gamma. b. Tingkat kesesuaian modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya dengan kurikulum dan kebutuhan pembelajaran sesuai bidang studi masing-masing guru. 4. Penggunaan Efektif Waktu dan Sumber Daya <ul style="list-style-type: none"> a. Efisiensi penggunaan waktu selama kegiatan bimbingan teknis dalam mempelajari dan mengaplikasikan Canva dan Gamma. b. Pemanfaatan sumber daya yang tersedia, seperti template atau panduan Canva dan Gamma, untuk meningkatkan produktivitas peserta dalam pembuatan materi pembelajaran. 5. Implementasi Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Etnobudaya <ul style="list-style-type: none"> a. Tingkat adopsi dan implementasi modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya yang dibuat menggunakan Canva dan Gamma di lingkungan pembelajaran peserta. b. Tanggapan dan umpan balik dari siswa dan sesama guru terhadap modul ajar digital interaktif berbasis etnobudaya yang telah dibuat menggunakan Canva dan Gamma.

Tim pelaksana pengabdian masyarakat harus melakukan pemantauan selama kegiatan berlangsung, karena terdapat beberapa tujuan khusus yang berkaitan dengan sifat dan tujuan dari kegiatan tersebut, yaitu:

1. Pengawasan terhadap pemanfaatan aplikasi Canva dan Gamma.

Pemantauan akan memungkinkan tim untuk memantau sejauh mana peserta menguasai penggunaan aplikasi Canva dan Gamma sebagai alat bantu dalam media pembelajaran. Melalui pemantauan aktivitas peserta selama bimbingan teknis, tim dapat mengevaluasi sejauh mana peserta memahami dan menguasai berbagai fitur serta teknik yang disediakan oleh Canva dan Gamma.
2. Penilaian Kemajuan Individu dan Kelompok.

Dengan pemantauan, tim dapat menilai kemajuan peserta baik secara individu maupun dalam kelompok. Ini memungkinkan untuk mengidentifikasi peserta yang mungkin menghadapi kesulitan atau memerlukan bantuan tambahan, serta memantau kemajuan yang telah dicapai oleh kelompok peserta secara keseluruhan.

3. Penilaian Tingkat Keterlibatan.

Pemantauan akan memudahkan tim dalam menilai tingkat keterlibatan peserta dalam kegiatan bimbingan teknis. Ini penting untuk memastikan bahwa semua peserta terlibat secara aktif dalam kegiatan dan mendapatkan manfaat maksimal dari pelatihan yang diadakan.

4. Perbaikan Materi dan Metode Pengajaran.

Dengan memantau tanggapan peserta terhadap materi dan metode pengajaran yang diberikan, tim dapat menilai efektivitas pendekatan yang diterapkan. Umpan balik dari pemantauan dapat dimanfaatkan untuk memperbaiki materi dan metode pengajaran agar lebih sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta.

5. Pengawasan Pelaksanaan di Lapangan.

Pemantauan juga memungkinkan tim untuk mengikuti pelaksanaan materi pembelajaran yang telah dipelajari oleh peserta dalam praktik di lingkungan nyata, yaitu dalam kegiatan belajar mengajar guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar. Ini penting untuk memastikan bahwa peserta dapat menerapkan keterampilan dan pengetahuan yang telah mereka dapatkan selama bimbingan teknis dalam situasi praktis yang sebenarnya.

Dengan melakukan pemantauan secara berkelanjutan sepanjang kegiatan, tim pelaksana dapat memastikan bahwa tujuan instruksional khusus dari pengabdian masyarakat ini tercapai dengan efektif dan efisien. Pelatihan ini adalah langkah krusial untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam memanfaatkan teknologi terbaru untuk keperluan Pendidikan. Keberhasilan dan manfaat dari pelatihan semacam ini sangat bergantung pada kombinasi yang efektif antara faktor teknis, dukungan yang memadai, dan komitmen untuk memastikan bahwa bimbingan teknis berjalan dengan baik dan keterampilan yang dipelajari dapat diterapkan dengan efektif (Sukamdani, 2023; Wulandari & Mudinillah, 2022; Wahyuni, Dewi., dkk., 2022).

Dengan adanya kombinasi yang efektif dari faktor-faktor ini, pelatihan ini berpotensi memberikan manfaat besar dalam meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi pendidikan modern, yang pada akhirnya dapat memperbaiki pengalaman belajar siswa dan hasil akademik mereka. Gambar 4 berikut ini menunjukkan kondisi proses bimbingan teknis Canva dan Gamma, interaksi antara tim pelaksana dan peserta, serta sesi foto bersama peserta bimbingan teknis Canva dan Gamma.





Gambar 4. Proses Kegiatan Pelatihan Modul Ajar Digital Interaktif Berbasis Etnobudaya

KESIMPULAN

Program pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi positif dalam memperluas pemahaman peserta mengenai pemanfaatan Canva dan Gamma sebagai alat pendukung pembelajaran, terutama dalam penyusunan modul dan presentasi. Berikut ini beberapa hal utama dari kesimpulan: (1) Pengembangan Pemahaman. Program bimbingan teknis berhasil meningkatkan pengetahuan peserta, yang terlihat dari perubahan sebesar 23,56 % pada setiap Tingkat Instruksional Kognitif (TIK); (2) Penilaian Peserta yang Positif. Peserta pelatihan memberikan penilaian yang positif terhadap pemahaman mereka mengenai aplikasi presentasi dan modul ajar. Ini mengindikasikan keberhasilan dalam menyampaikan materi dengan cara yang efektif kepada peserta; (3) Potensi Pengetahuan Pribadi. Pendampingan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva dan Gamma sebagai alat bantu media pembelajaran memiliki potensi untuk mengembangkan pengetahuan pribadi guru, khususnya dalam hal pembuatan materi presentasi dan modul ajar; (4) Pemanfaatan Maksimal Bimbingan Teknis. Usaha untuk memaksimalkan bimbingan teknis dalam penggunaan aplikasi Canva dan Gamma sebagai alat bantu media pembelajaran berhasil, dengan menyediakan bahan presentasi, modul ajar, dan materi terkait lainnya. Ini memberikan pembaruan pengetahuan atau pemahaman mengenai media pembelajaran interaktif kepada guru-guru SMK Swasta Surya Pematangsiantar.

Kegiatan lanjutan pelatihan yang perlu dilaksanakan untuk kegiatan selanjutnya adalah terkait penyusunan asesmen, LKPD, bahan ajar, dan media ajar secara khusus sehingga pemahaman guru terkait komponen modul ajar kurikulum merdeka menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Ucapan Terima Kasih

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (DPPM), Direktorat Jenderal Riset dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi yang telah memberikan dana dalam kegiatan pengabdian ini sehingga seluruh rangkaian kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak untuk Peserta Didik SMA*. Jurnal EdutechUndiksha, 9(2).
- Antoro, Budi., Wahyuni, Dewi dan Septiawan, M.R. (2023). *Penerapan Statistik Proses Kontrol (SPC) Sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran*. Jurnal Pendidikan Tambusai. Volume 7 Nomor 3.
- As'ari, A. R., Kurniati, D., & Subanji. (2019). *Teachers Expectation of Students' Thinking Processes in Written Works: A Survey of Teachers' Readiness in Making Thinking Visible*. Journal.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A. (2021). *Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura secara Online*. Jurnal Ilmiah Pro Guru, 7(1), 1–10.
- Faiz, Aiman, dkk. 2022. *Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Program Guru Penggerak pada Modul 2.1*. Jurnal Basicedu. Volume 6, Nomor 2. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2504>.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva*. JurnalAbdidas, 2(6), 1412–1417.
- Junaidi., Wahyuni, Dewi., Satria, Welnof., (2021). *Penggunaan Internet sebagai Media Komunikasi dalam Proses Pelaksanaan Aktivitas Belajar Mahasiswa di Universitas Dharmawangsa*. Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS). Vol 4, No 1. DOI: <https://doi.org/10.34007/jehss.v4i1.511>.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). *Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang)*. Jurnal Masyarakat Madani Indonesia, 2(3), 201–206. <https://doi.org/10.59025/js.v2i3.103>.
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah, 3(1), 171.
- Pane, E.P., Saragih, V.R., dkk. (2024). *Penguatan Literasi Digital Dalam Mewujudkan Profesionalisme Guru Sesuai Implementasi Kurikulum Merdeka*. Martabe: Jurnal Pengabdian Masyarakat, Volume 7 Nomor 1.
- Pane, Eva Pratiwi, dkk. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Flippbook Model Hybrid pada Pembelajaran Praktikum Kimia Dasar dalam Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Mahasiswa*. PENDIPA Journal of Science Education, 2023: 7 (2), 282–288.
- Purba, N.A., Saragih, V.R., dan Pane, E.P. (2022). *Penguatan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Di Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Jorlang Hataran Kabupaten Simalungun Masa Pandemi*
- Rahim, Rani., Wahyuni, Dewi. (2019). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa Smk Negeri 5 Medan*. Jurnal Warta Dharmawangsa. Vol 13, No 4.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Bdimas Siliwangi, 4(2), 335–343.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. Senada (Seminar Nasional Daring).
- Saragih, V. R., Sianipar, V. M. B., Purba, N. A. ., & Pane, E. P. . (2023). *Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Etnobudaya Simalungun Untuk Meningkatkan Literasi Teknologi Mahasiswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendidstra), 6(2), 157–165. <https://doi.org/10.54367/pendistra.v6i2.3279>.
- Sugiyono. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV Alfabeta.

-
- Sukamdani, N. B., Sulistyadi, Y., Sukamdani, H. B., Eddyono, F., & Sukwika, T. (2023). Pengenalan Aplikasi SWOT untuk Meningkatkan Kompetensi SDM Hotel Grand Sahid Jaya Saat Mengambil Keputusan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 29(2), 223-229.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik Dan Informatika*, 7(2).
- Wahyuni, Dewi., dkk. (2022). *Pengembangan Tes Berfikir Kreatif Mahasiswa Universitas Dharmawangsa*. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, Vol 16 No 4.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)*, 2(1), 102-118.