

Pelatihan Meningkatkan Kualitas Modul Ajar Dengan Aplikasi *Canva* Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat

¹Rini Novita, ²Adlia Alfiriani, ³Irsyadunas, ⁴Bernediv Nurdin

^{1,2,3,4}Pendidikan Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas PGRI Sumatera Barat

Email : rininovital65@gmail.com, adlia.heldi@gmail.com, unasirsyad@gmail.com,
bernediv@gmail.com

Corresponding Author : rininovital65@gmail.com

Abstract

Training to Improve the Quality of Teaching Modules with the Canva Application in the Independent Curriculum for Teachers at Al Hidayah IT Vocational School, West Pasaman. This research aims to improve the quality of teaching modules through training on the use of the Canva application in the Merdeka curriculum for teachers at Al Hidayah IT Vocational School, West Pasaman. The Merdeka Curriculum is a learning approach that prioritizes flexibility, creativity and student skill development. In this context, teaching modules become a very important tool to support an effective learning process. The research method used was the implementation of training for Al Hidayah IT Vocational School teachers in West Pasaman regarding the use of the Canva application in creating teaching modules. Training is carried out through interactive sessions, step-by-step guides, and case studies to understand the concept of the application. Teachers are also given the opportunity to try directly creating teaching modules using Canva in a simulative learning environment. It is hoped that the results of this activity will enable the Al Hidayah IT Vocational School teachers in West Pasaman to develop more interesting and informative teaching modules using the Canva application. They can take advantage of Canva's various features, such as attractive template designs, adding graphic elements, and creative text arrangement. This activity was carried out in relation to the demands of higher education through Community Service (PkM) activities. One of the alternative solutions offered by the PkM team is to provide training in creating teaching modules produced through Canva that show increased visual quality and diversity of content, which in turn increases students' interest and understanding of learning material and will be published in online media and service journals.

Keywords: Teaching Module, Canva, Independent Curriculum.

Pendahuluan

Tahap awal dalam merencanakan suatu program atau proyek. Dalam konteks pelatihan meningkatkan kualitas modul ajar dengan aplikasi Canva pada kurikulum Merdeka bagi guru-guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat, analisis situasi berfokus pada pemahaman mendalam tentang kondisi eksisting, tantangan, dan peluang yang dihadapi oleh guru-guru dan sekolah. Meningkatkan kualitas modul ajar dan membantu siswa belajar lebih cepat merupakan tujuan yang sangat baik, terutama dalam Kurikulum Merdeka. Adapun urgensi kegiatan yang ada yaitu: 1) Lakukan pelatihan bagi guru-guru untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang modul ajar yang berkualitas dan menggunakan teknologi pendidikan secara efektif.

para peserta merupakan guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat yang dipilih secara random sebanyak 13 guru yang membutuhkan pelatihan Desain Modul Ajar Interaktif dengan aplikasi Canva, 2) Rancang modul ajar yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan gambar, grafik, dan multimedia untuk membantu pemahaman siswa. infrastruktur yang ada seperti labor komputer belum dimanfaatkan secara optimal. 3) Guru mata pelajaran dalam memberikan materi lebih dominan pada tataran konsep/teori dan sedikit praktik. 4) Pastikan modul ajar dapat diakses dengan mudah melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar.

Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan kelompok mitra adalah dengan memberikan Pelatihan Meningkatkan Kualitas Modul Ajar dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat yang rencananya akan dilaksanakan pada bulan November 2023, selama 1 bulan dengan jumlah peserta 13 Guru.

Target yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah khususnya Pembelajaran Berbasis TI. Sedangkan target luaran guru adalah Modul Ajar dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat. Rancang modul ajar yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan gambar, grafik, dan multimedia untuk membantu pemahaman siswa.

Berdasarkan pada uraian pada analisis situasi, maka dapat diidentifikasi permasalahannya yaitu 1) Banyak guru memiliki keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva dan teknologi terkait, sehingga sulit bagi mereka untuk mengembangkan modul ajar yang kreatif dan menarik. 2) Guru-guru mungkin mengalami kesulitan dalam merancang modul ajar yang menarik secara visual dan kreatif menggunakan Canva. Keterbatasan dalam kreativitas desain grafis dapat menghasilkan modul yang kurang menarik bagi siswa, 3) Guru mungkin mengalami kesulitan dalam mengevaluasi efektivitas modul ajar yang telah mereka kembangkan, sehingga sulit untuk menilai sejauh mana modul tersebut berhasil meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa.

Landasan Teori

Modul

Definisi modul menurut Yaumi (2018) adalah modul merupakan satuan kecil dari suatu pembelajaran yang dapat beroperasi sendiri. Artinya, pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan tanpa kehadiran pendidik secara langsung. 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 (Tiwon, 2010).

Media Pembelajaran

Menurut Febrianti, (2019, hlm. 671-672) media pembelajaran mempunyai tiga jenis, antara lain sebagai berikut:

1. Media Visual

Media visual merupakan media yang dapat dilihat dengan menggunakan indra. Media visual sebagai sumber bahan ajar yang isinya berupa informasi atau topik yang akan disajikan secara menarik berupa gambar dua dimensi. Salah satu

contoh alat bantu visual berupa foto, diagram, peta konsep, flowcharta dan infografis.

2. Media Audio

Media audio merupakan media atau sumber belajarnya dengan melibatkan indra pendengar. Materi atau informasi ditransmisikan kepada peserta didik dalam bentuk suara atau audio. Berbagai jenis media audio yaitu radio, magnetic tape recorder, dan lain sebagainya.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan salah satu media pembelajaran yang memuat materi pelajaran yang lebih efektif dan efisien daripada media audio, karena media audio visual mengkombinasikan antara gambar dengan suara, sehingga tidak menyulitkan peserta didik yang memiliki kebutuhan khusus. Salah satu contoh dari bentuk media audio visual yaitu video, televisi, dan audio film animasi.

Pengertian Canva

Resmini dkk., (2021, hlm. 337) Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Menurut Wulandari & Mudinillah, (2022, hlm, 110) Canva merupakan salah aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur template yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik. Diantara banyaknya aplikasi yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran yaitu canva (Wulandari & Mudinillah, 2022, hlm.103). Canva adalah aplikasi desain online yang menyediakan bermacam desain grafis seperti halnya infografis, ppt, resume, famlet, poster dan lain sebagainya (Tanjung & Faiza, 2019 dalam Mudinillah dkk., (2022, hlm. 103). Canva dapat mempermudah guru dalam medesain media pembelajaran, sebagaimana Triningsih, (2021, hlm. 130) menjelaskan bahwa canva dapat mempermudah guru dan peserta didik melaksanakan kegiatan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya, hal ini dikarenakan dapat menarik perhatian minat peserta didik untuk belajar dengan penyajian media pembelajaran dan materi pembelajaran yang menarik.

Metode Pengabdian Kepada Masyarakat

Pengabdian kepada masyarakat ini dalam rangka memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru tentang Pelatihan Meningkatkan Kualitas Modul Ajar dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat, dilakukan secara langsung di Labor Universitas PGRI Sumatera Barat. Pelatihan dilakukan selama 1 bulan (November). Kegiatan dilakukan sebanyak 3 kali pertemuan, yang diawali dengan sosialisasi Desain Modul Ajar Interaktif dengan Aplikasi Canva, Untuk pertemuan selanjutnya tanggal akan dibicarakan dengan pihak sekolah saat pertemuan pertama. Pada pertemuan terakhir akan dilakukan evaluasi, sejauh mana SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat memahami materi yang sudah

diterima. Jumlah peserta sebanyak 13 orang. Materi tentang Desain Modul Ajar Interaktif dengan Aplikasi Canva akan disampaikan oleh tim pengabdian kepada masyarakat secara langsung di Labor Universitas PGRI Sumatera Barat.

Tabel 1. Capaian dan Metode Pencapaian

Capaian	Metode dan Kegiatan	Indikator Capaian
Terbangunnya pengetahuan Guru tentang desain modul ajar interaktif yang bisa membantu Guru	Peningkatan Pengetahuan dan pemahaman Guru Sosialisasi Desain Modul Ajar Interaktif dengan Aplikasi Canva	Peserta Sosialisasi Memahami Konsep Desain Modul Ajar Interaktif dengan Aplikasi Canva
Rancang modul ajar yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan gambar, grafik, dan multimedia untuk membantu pemahaman siswa.	Lakukan pelatihan bagi guru-guru untuk mengembangkan keterampilan dalam merancang modul ajar yang berkualitas dan menggunakan teknologi pendidikan secara efektif.	Semua Guru sudah memahami cara pembuatan Modul Ajar Interaktif dengan Aplikasi Canva

Berdasarkan Tabel 1, tentang capaian dan metode pencapaian PKM ini merujuk pada masalah mendasar yang mendarai permasalahan dari Mitra. Dalam upaya pencapaian tersebut tim PKM di dukung dengan SDM dan pengalaman Pemberdayaan dan penelitian terkait bidang ini. Berikut tim PKM yang akan berkontribusi langsung.

Hasil dan Pembahasan

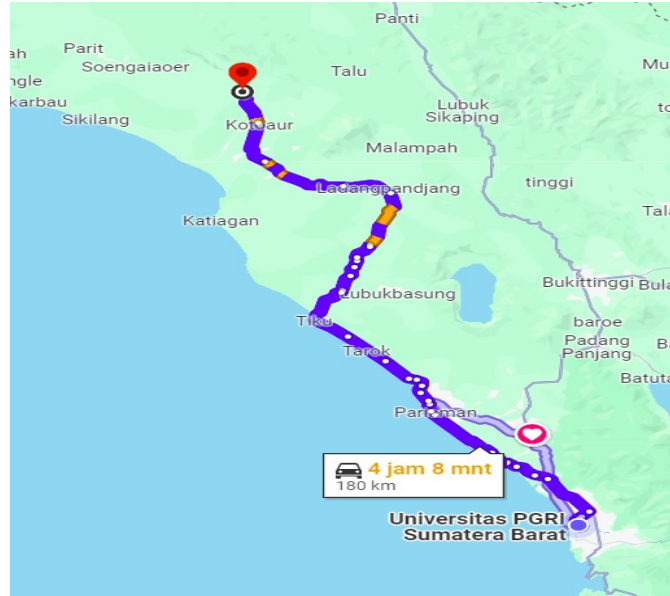
Solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan kelompok mitra adalah dengan memberikan Pelatihan Meningkatkan Kualitas Modul Ajar dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat yang rencananya akan dilaksanakan pada bulan November 2023, selama 1 bulan dengan jumlah peserta 13 Guru.

Target yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah khususya Pembelajaran Berbasis TI. Sedangkan target luaran guru adalah Modul Ajar dengan Aplikasi Canva Pada Kurikulum Merdeka Bagi Guru-Guru SMK IT Al Hidayah Pasaman Barat. Rancang modul ajar yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan gambar, grafik, dan multimedia untuk membantu pemahaman siswa.

Target yang ingin dicapai dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini adalah publikasi ke media massa online/cetak dan jurnal pengabdian serta menunjang materi matakuliah khususya pengantar teknologi informasi dan jaringan komputer. Sedangkan target luaran siswa adalah peningkatan kompetensi yang dapat melatih kreativitas siswa dalam memanage jaringan untuk penyelesaian masalah sesuai kebutuhan.

Tempat/ lokasi PkM di SMK IT Al-Hidayah Pasaman Barat, beralamat di Jl.Simpang Empat Ujung Gading KM II. Kelurahan Aia Gadang Kecamatan Pasaman,

Kab. Pasaman Barat. Jarak antara kampus Universitas PGRI Sumatera Barat kira-kira 178 km. Berdasarkan pengukuran jalan dan Google Maps dengan waktu tempuh normal 3 Jam 50 menit.



Gambar 1. Peta Lokasi Wilayah Jalan Simpang Empat Ujung Gading KM II, Aia Gadang Kab. Pasaman Barat, Sumatera Barat

Dalam Pelaksanaan pelatihan ini ada beberapa materi diantaranya



Gambar 2. Halaman Utama



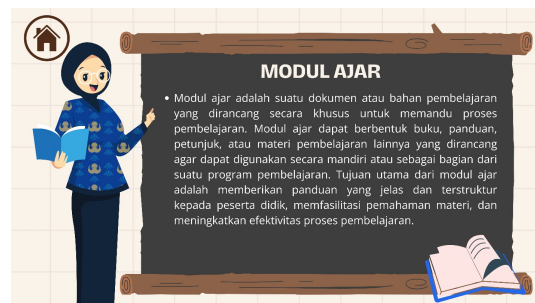
Gambar 3. Halaman Modul Ajar



Gambar 4. Tentang Canva



Gambar 5. Pengenalan Kurikulum



Gambar 6. Modul Ajar



Gambar 7. Fitur Canva



Gambar 8. Contoh Modul Ajar



Gambar 9. Menu Utama



Gambar 10. Profil



Gambar 11. Template Canva



Gambar 12. Link Youtube



Gambar 13. Rujukan



Gambar 14. Barcode



Gambar 15. Penutup

Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 16. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kesimpulan

Program Kemitraan Masyarakat akan mengeksplorasi berbagai teknologi partisipasi (TOP). Pada pendampingan masyarakat tentunya yang ditargetkan adalah perubahan kearah yang lebih baik. Dalam rangka mendorong perubahan pada masyarakat dibutuhkan metode atau teknologi partisipasi yang baik dimana teknologi ini disesuaikan dengan konteks masyarakat dan wilayah dampingan. Tim PkM menawarkan peningkatan pemahaman Rancang modul ajar yang interaktif dan menarik, dengan penggunaan gambar, grafik, dan multimedia untuk membantu pemahaman siswa dengan Aplikasi *Canva*.

Daftar Pustaka

- Akbar, M. R., Ningtyas, S., Aziz, F., Rini, F., Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., ... & Junaidi, S. (2023). MULTIMEDIA: Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- D Mutiara, I Irsyadunas, S Junaidi, 2023. Candralaela, Fitriyani; Jubaedah, Yoyoh; Ningsih, Mirna Purnama. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Informatika Kelas X di SMK Negeri 1 Solok. INFORMATIKA II (3), 145-16.
- H Mulyono, I Irsyadunas, A Rahman, 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Pada SMK N 1 Tanjung Baru Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat. JIPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika) 6 (1), 149-154.
- R Novita, S Junaidi, SZ Harahap. 2023. Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Dalam Mata Kuliah Desain Media Interaktif. Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan, 9 (1), 47-54.