

Membumikan Platform Digital CANVA Untuk Mendesain Bahan Ajar Guna Akselerasi Minat Baca di Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi

Syahyuri¹, Nico Harared¹

Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Nangka Raya No 58 TB Simatupang Jagakarsa 12530 Jakarta Selatan

*E-mail : nico.hrd@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v8i2.16704>

Naskah diterima 2 September 2022, Revisi 15 Oktober 2022, Terbit 29 Oktober 2022

Abstrak

Tujuan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan sosialisasi pemanfaatan aplikasi canva; memudahkan para guru di era revolusi industri 5.0 terutama dalam proses desain bahan ajar secara daring; dan memberikan pengalaman desain bahan ajar yang baru kepada para guru yang dimana pada akhirnya mendapatkan kemudahan dalam materi ajar pembelajaran yang dibuat secara daring. Kegiatan ini menggunakan aplikasi canva. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni berbentuk pengenalan, pelatihan/praktik, pendampingan dan evaluasi. Dengan menggunakan aplikasi *canva* proses desain bahan ajar dinilai lebih menarik dan memikat peserta didik dan sangat memudahkan guru era industri 5.0. Pengenalan aplikasi ini diharapkan tidak hanya diperkenalkan kepada guru di lingkungan SMPN 1 Bojongmangu saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan aplikasi *canva* ini di setiap sekolah yang membutuhkan

Kata Kunci : aplikasi CANVA, materi ajar, desain bahan ajar, guru, era industri

Abstract

The aim of this community service activity is to provide socialization of the use of the Canva application; to help the teachers in the 5.0 industrial revolution era, especially in the process of designing online teaching materials; to provide new teaching material design to give an experiences to teachers which in the end get convenience in online learning teaching materials. This activity uses the Canva application. The method used introducing, training/practice, mentoring and evaluating. By using the Canva application, the teaching material design process is considered to be more attractive and attractive to students and greatly facilitates the industrial era 5.0 teacher. From these results, it can be concluded that there is still a need for intensive socialization and training to teachers regarding the use of the Canva application as an effective and efficient evaluation application for teachers. The introduction of this application is expected not only to be introduced to teachers in SMPN 1 Bojongmangu, but also to other cross-school teachers. However, of course this requires cooperation from various parties to realize this activity. Therefore, collaboration with related parties is part of the next stage plan for the implementing team in order to introduce this Canva application in every school that needs it.

Key Words : CANVA application, learning material, design, teacher, industrial era

PENDAHULUAN

Mayoritas guru di bawah naungan Dinas Pendidikan kabupaten Bekasi belum mampu dan belum siap menyongsong industri 5.0. Menurut Kemendikbud 60 % guru masih terbatas dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Guru harus lebih aktif untuk belajar terbiasa menggunakan TIK. Terlebih di masa pandemi Covid-19. Sebab TIK menjadi sesuatu yang wajib dalam kegiatan belajar mengajar. Ketidakmampuan guru menggunakan TIK akan berakibat fatal, sebab akan terjadi gap pendidik.

Besar harapan para guru memiliki kemampuan skill berbasis digital dalam memasuki era PJJ ini (Hakim *et al*, 2020). Sehingga guru dengan minim keterampilan teknologi pun bisa beradaptasi dengan zaman. Ditambah di era revolusi industri 5.0 pemahaman terhadap teknologi informasi serta pemanfaatan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan tidak hanya pembelajaran, akan tetapi juga dunia usaha. Insana (2020) menyatakan bahwa perlunya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar (PBM). Lebih lanjut Insana *et al* (2022)

menyatakan perubahan paradigma melalui teknologi yang paling mutakhir saat ini adalah berkembangnya “*Cyber teaching*” atau pengajaran maya, yaitu proses pengajaran yang dilakukan dengan menggunakan internet. Salah satu perubahan itu adalah presentasi bahan ajar yang sebelumnya dalam PBM menggunakan powerpoint (ppt). Dengan perkembangan zaman seperti tersedianya platform digital, tentunya menjadi satu kesempatan untuk memberikan kesan kepada para siswa melalui desain bahan ajar dalam bentuk yang lebih kekinian. Transformasi ke platform digital ini diharapkan bisa membantu siswa mengerti sehingga dalam mendesain materi buku ajar bisa mengakselerasi minat baca. Hal ini seiring dengan Batubara & Arian (2016) yang menyatakan besarnya pengaruh digital bagi dunia pendidikan telah dirasakan berbagai pihak mulai dari proses manajemen, pelayanan, hingga pembelajaran.

Oleh karena itu untuk menarik minat baca siswa terhadap pembelajaran daring, maka perlu didukung dengan media dan desain bahan ajar yang menarik. Menurut Panen *dalam* Prastowo, (2011) bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Puspita, 2017). Bahan ajar menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan tujuan pendidikan. Bahan ajar yang baik adalah bahan ajar yang mampu membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mukmin *et al* (2018) mengatakan bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah saat ini belum memanfaatkan teknologi secara maksimal, sehingga proses pembelajaran kurang inovatif dan menarik. Dengan bahan ajar yang kurang inovatif, capaian pembelajaran menjadi kurang maksimal. Sugiyono (2014) mengatakan bahwa bahan ajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam pembelajaran yang tidak hanya fokus pada teks yang banyak. Dengan desain bahan ajar yang menarik dapat memancing minat siswa untuk memahami dan meningkatkan pengetahuan melalui membaca sehingga mereka dapat lebih mudah membayangkan konsep-konsep dari setiap bahan ajar. Maryono (2020) menjelaskan guru bisa mengembangkan bahan ajar yang relevan agar minat baca siswa meningkat. Di era pandemi Covid-19 ini, maka bahan ajar harus sesuai dengan situasi saat ini. Siswa bisa kebingungan jika dihadapkan dengan banyak buku dan bisa menjadi lebih jenuh dengan kondisi seperti ini (Minardi & Akbar, 2020). Maka solusinya, guru dapat

memberikan bahan ajar dengan isi yang sudah disesuaikan.

Mitra dalam pelaksanaan PKM ini yaitu Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Berdasarkan analisis situasi dapat teridentifikasi beberapa prioritas permasalahan yang dihadapi oleh mitra, yaitu sebagai berikut; 1) mayoritas guru belum mengenal platform desain digital; 2) mayoritas guru memiliki kesulitan mendesain bahan ajar dengan platform desain digital; 3) mayoritas guru tidak kreatif dalam membuat bahan ajar, 4) rendahnya minat baca siswa terkait bentuk bahan ajar yang belum sesuai perkembangan zaman.

Beberapa pendekatan yang ditawarkan sebagai solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi para mitra yaitu dengan memberikan (1) penyuluhan tentang kebijakan pemerintah yang mengharuskan sekolah-sekolah mengadakan pembelajaran jarak jauh dalam situasi pandemic Covid-19; (2) penyuluhan tentang pengenalan teknologi informasi yang bisa digunakan dalam pembelajaran jarak jauh; (3) pelatihan penggunaan dan pembuatan media desain bahan ajar menggunakan aplikasi canva.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini bermitra dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi. Metode yang akan digunakan dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) yakni dengan metode berbentuk 1) pengenalan, 2) pelatihan/praktik, 3) pendampingan dan evaluasi. Kelompok guru yang mengikuti kegiatan pelatihan desain buku ajar dengan platform digital guna akselerasi minat baca di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi.

Lokasi kegiatan abdimas ini dilaksanakan di SMPN 1 Bojongmangu Kabupaten Bekasi. Kelompok sasaran kegiatan ini adalah guru di SMPN 1 Bojongmangu di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi yang berkemauan untuk meningkatkan keterampilan menggunakan platform desain digital. Adapun media yang digunakan adalah infokus dan materi berbentuk PPT.

Tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam program pengabdian ini yaitu berbentuk; (1) pengukuran kemampuan awal guru dalam mengoperasikan gawai; yaitu pengukuran awal dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat dengan tujuan untuk mengetahui kondisi mitra secara umum dan kebutuhan materi pengabdian masyarakat; (2) pembagian kelompok berdasarkan kemampuan guru; (3) pengenalan

platform desain digital kepada guru; memberi pengenalan tentang pentingnya memahami aplikasi desain digital deawa ini; (4) penyuluhan dan pendampingan guru dalam membuat bahan ajar digital; yaitu dengan memberi pendampingan dan memperkenalkan aplikasi desain kepada peserta; (5) pengujian pembuatan bahan ajar yang interaktif; melakukan pendampingan dalam membuat bahan ajar dan (6) pemantauan dan pengevaluasian; yaitu memeriksa dan mengevaluasi hasil dari bahan ajar peserta.. Dalam kegiatan ini para guru akan berpartisipasi dalam membuat desain buku ajar dengan platform digital guna akselerasi minat baca di lingkungan Dinas Pendidikan Kabupaten Bekasi sehingga pada akhirnya para guru memiliki karya yang bisa diberikan kepada siswa dalam proses belajar secara daring. Proses evaluasi dilakukan oleh pihak mitra dan tim pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini berfokus pada berbagi pengalamandan manfaat dari aplikasi canva yang sangat memberi kemudahan di tengah era digital 5.0 dan pandemi virus covid-19. Aplikasi ini juga mempermudah guru dalam melakukan berbagai aktivitas dalam penunjang pembelajaran jarak jauh.



Gambar 1. Tim Pelaksana Kegiatan PKM Bersama Kepala Sekolah SMPN 1 Bojongmangu

Praktik pengenalan langsung aplikasi digital dapat dikatakan sebagai cara yang efektif dalam memberi pengetahuan tentang cara dan penggunaan aplikasi *canva* ini kepada para guru. Selanjutnya, melalui praktik ini dapat memberikan cara penggunaan aplikasi digital yang efektif dan efisien kepada para guru untuk mengelola kelas digital dan membuat bahan ajar secara daring. Dalam praktiknya, tim pelaksana mengamati bahwa kendala utama ditemukan adalah minimnya konektivitas jaringan internet

untuk membantu para guru dalam penggunaan aplikasi ini. Dalam hal pelaksanaan kegiatannya, kegiatan ini mencakup berbagai tiga tahapan kegiatan, antara lain: Sosialisasi pemanfaatan aplikasi digital, pentingnya aplikasi desain *canva*, pengenalan *canva* dan praktik pembuatan bahan ajar menggunakan *canva*.



Gambar 2. Pengenalan Aplikasi Canva

Pada tahapan pertama, tim pelaksana memberikan sosialisasi terikait pandemi Covid19 dan kebijakan pemerintah untuk pembelajaran jarak jauh. Bahwa ke depan sekolah dan guru harus beradaptasi dengan digital. Sekolah daring dan guru digital akan lebih disukai siswa di masa depan. Kemudian, tim pelaksana memberikan materi tentang latar belakang pentingnya aplikasi desain yang berkembangsaat ini seperti *canva*, *pixellab*, *crello* dan aplikasi lainnya. Semua aplikasi ini erat kaitannya dengan era industri 5.0.

Selanjutnya adalah tahapan ketiga , praktik pembuatan *canva*. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan demonstrasi penggunaan *canva* bersama-sama diikuti oleh para guru lainnya. Bagaimana langkah awal dimana para guru harus memiliki contoh bahan ajar terlebih dahulu. Kemudian penjelasan secara bertahap oleh tim pelaksana. Melalui kegiatan ini tim secara bersama membantu para guru dalam menggunakan aplikasi *canva* ini. Dampak positif yang timbul dari kegiatan ini adalah para guru lebih mudah mendesain dan proses tersebut dapat secara *online* dilakukan oleh oleh guru. Pada tahapan ini, tim pelaksana berperan aktif untuk mengamati penggunaan *canva* oleh para guru dengan meminta *feedback* dari setiap kegiatan yang telah diberikan mulai pada tahap awal

sampai tahap akhir pelaksanaan. Pada tahap akhir tim pelaksana memberikan umpan balik terhadap berbagai pertanyaan dari guru (*sharing session*). Selain itu, tim pelaksana juga kembali memberikan bantuan penggunaan *canva* secara komprehensif.



” Sesi foto bersama Kepala Sekolah, peserta dan dosen

Gambar 3. Peserta Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Meski dalam pelaksanaan pelatihan terkendala oleh sinyal internet yang kurang maksimal, guru menyimak dengan sangat antusias dan berkeinginan untuk nantinya menginstal aplikasi *canva* secara langsung. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang diwujudkan ke dalam luaran (*output*) produk agar dapat digunakan khalayak ramai. Oleh karena itu luaran yang dapat dihasilkan dari kegiatan ini antara lain berupa artikel ilmiah dan buku panduan untuk guru agar dapat mengoperasikan *canva* dengan baik dan benar. Pembuatan luaran ini dilakukan dalam rangka pemberian umpan balik tim pelaksana kepada para guru terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan dengan harapan dapat meningkatkan pemahaman akan penggunaan *canva* yang dikemas ke dalam bentuk buku saku.

KESIMPULAN

Dengan menggunakan aplikasi *canva* proses desain bahan ajar dinilai lebih menarik dan memikat peserta didik dan sangat memudahkan guru era industri 5.0. Dari hasil tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa masih perlunya sosialisasi dan pelatihan secara intensif kepada para guru tentang penggunaan aplikasi *canva* sebagai aplikasi evaluasi yang efektif dan efisien bagi guru. Antusiasme yang positif dan rasa ingin tahu para guru ditunjukkan secara interaktif selama kegiatan pelaksanaan dan dalam bentuk testimonial. Dengan menggunakan aplikasi *canva* para guru terbantu dalam membuat bahan ajar untuk peserta didik, seperti pemberian materi dan

melakukan adaptasi dari konvensional ke digital. Seperti menurut (Harared & Utomo, 2020) bahwa pembelajaran yang berlangsung konvensional selama ini menjadi permasalahan mitra sejak observasi awal yang dilakukan.

Pengenalan aplikasi ini diharapkan tidak hanya untuk guru di lingkungan SMPN 1 Bojongmangu saja, tapi juga bisa diperkenalkan kepada guru lintas sekolah lainnya. Namun, tentunya hal ini membutuhkan kerjasama dari berbagai pihak untuk mewujudkan kegiatan ini. Oleh karena itu, kerjasama dengan pihak terkait merupakan bagian dari rencana tahapan berikutnya bagi tim pelaksana dalam rangka memperkenalkan aplikasi *canva* ini di setiap sekolah yang membutuhkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, H. H., & Arian, N. D. (2016). Workshop Penggunaan Google Form Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Pada Dosen-Dosen Fakultas Studi Islam. *Al-Ikhlâs*, 2(1), 39–44. Retrieved from <http://digilib.uin-suka.ac.id/25309/4/04>.
- Hakim, L., Sinaga, P., & Setiawan, A. (2018). Tanggap Guru terhadap Penggunaan Elearning dalam Pembelajaran Fisika. In *Seminar Nasional Pendidikan 8*. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosiding/article/view/1543/1348>
- Hakim, Lukman, Lefudin, L., Ratnaningdyah, D., & Sugiarti, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Multimedia Interaktif sebagai Alternatif Media Pembelajaran. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 38. Retrieved from <http://journal.upgris.ac.id/index.php/e-dimas/article/view/4295/3109>
- Harared, N., & Utomo, F. W. (2020). Tagxedo: Media Penulisan Teks Deskriptif. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 13. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2658>
- Insana, D. R. M. (2020). Penerapan Model Canvas, Marketing Mix Dan Teknologi Informasi Untuk Peningkatan Pemasaran Dan Penjualan (Pengabdian kepada Masyarakat untuk UMKM di Wilayah Cirebon). *Jurnal Ilmiah Pangabdhi*, 6(2), 168–173. <https://doi.org/10.21107/pangabdhi.v6i2.7586>
- Insana, D. R. M., Harared, N., & Iriansyah, M. R. (2022). Pengaruh Pemahaman Teknologi

- Informasi terhadap Kompetensi Mengajar Guru di SDS Harapan Bunda Jakarta Barat. *Attractive : Innovative Education Journal*, 4(1), 46–60. Retrieved from <https://attractivejournal.com/index.php/aj/article/view/314>
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2018). Pengoptimalan Cloud Storage-Google Drive Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(01), 61–70. Retrieved from <http://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/2362/1792>
- Kemendikbud. (2017). TEKNOLOGI Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. Retrieved from https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos/0/sorotan_media
- Maryono, B. (2020). Bahan Ajar Peningkat Minat Baca Siswa. Retrieved from <https://lppmpjatim.kemdikbud.go.id/site/detail/post/bahan-ajar-peningkat-minat-baca-siswa>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan PowerPoint untuk peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96–100.
- Mukmin, Amirul, B., Zunaidah, & Nurlaila, F. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida : Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145–158.
- Prastowo, A. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Puspita, A. M. I. (2017). pengaruh penggunaan bahan ajar tematik berbasis lingkungan terhadap hasil belajar siswa kelas II SDN III Tanggung. *STKIP PGRI Trenggalek*, 3(1), 39–48.
- Radarbekasi.ID. (2021). 60 Persen Guru Masih Gagap TIK. Retrieved April 16, 2021, from <https://radarbekasi.id/2021/04/16/60-persen-guru-masih-gagap-tik/>
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif. *Seloka : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), 83–89. Retrieved from <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/seloka>