

E-Modul Dengan CANVA Apps Untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa

Khulaifiyah, Cindy Sonia Putri, Nunuk Suryanti, Marhammah

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris

Email korespondensi: khulaifiyah@edu.uir.ac.id

ABSTRAK

Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio maupun video. E-Modul menjadi satu dari banyak pilihan bagi tenaga guru untuk tetap memberikan pembelajaran kepada peserta didik yang terbiasa dengan smartphone. E-Modul juga akan jadi penyeimbang informasi yang bersifat akademik bagi peserta didik selain informasi-informasi yang mereka serap dari media online lainnya. Sehingga kemandirian belajar siswa tetap terjaga dan bahkan lebih meningkat lagi. Harapan lain dari pelatihan ini adalah dengan adanya pelatihan e-Modul dengan CANVA, memudahkan para guru di SMK Budi Dharma Menyusun dan mengembangkan modul pembelajaran untuk mata pelajaran yang diampu. Karya mereka akan menjadi HAKI bagi para guru sebagai bukti dari profesionalisme nya. Universitas Islam Riau terutama Fakultas Keguruan dan Ilmu pengetahuan dalam Roadmap Pengabdian kepada masyarakat bidang seni budaya dan Pendidikan yang masih memfokuskan pada PKM teknologi Pendidikan dan pembelajaran melakukan kerjasama dalam bentuk pelatihan penyusunan e-Modul dengan CANVA Apps dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar siswa. Materi pelatihan akan berikan dalam beberapa tahapan. Tahap (1) peserta akan mempelajari langkah meningkatkan kemandirian belajar, tahap (2), peserta dikenalkan dengan CANVA Apps, tahap (3), peserta mempelajari format e-Modul Interaktif, tahap (4), peserta sudah mulai melakukan praktek penyusunan e-Modul interaktif dan terakhir, tahap (5), peserta sudah bisa melakukan praktek mandiri. Validasi ahli dan uji coba dari penyusunan atau pengembangan e-Modul interkatif akan menjadi kelanjutan dari pelatihan ini.

Kata Kunci : E-modul, CANVA, dan Kemandirian belajar

PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi, terutama perkembangan mobile learning sangat pesat di penjuru Dunia. Di Bidang pendidikan, teknologi menjadi salah satu pembelajaran yang dapat mengakomodir proses pembelajaran dengan menggunakan, mencipta, dan mengelola sumber daya dan proses teknologi (Januszewski dan Molenda 2013). Hal ini sesuai dengan pembelajaran dan pendidikan karakter (1) yang menekankan pada aspek skill dan kognitif. Model pembelajaran hari ini berpusat pada siswa/ *student centered* yang mengharuskan keaktifan siswa dan harus mengarahkan siswa agar dapat menggali potensi masing-masing. Salah satu faktor pendukung dalam proses pembelajaran adalah media atau bahan ajar. Bahan ajar atau sering dikenal sebagai materi pelajaran menjadi bagian terpenting dalam pembelajaran, materi pelajaran merupakan inti dari kegiatan pembelajaran. Bahan ajar menurut Hall dalam (2) adalah semua bentuk materi yang digunakan untuk membantu guru dan instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Materi yang dimaksudkan dapat berupa materi tertulis maupun tidak tertulis. Pendapat ini diperkuat oleh (3) yang mengatakan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis, sehingga tercipta suatu kondisi atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar.

Proses pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimanasiswa dituntut untuk aktif mencari solusi terhadap permasalahan-permasalahan yang dihadapi terkait proses pembelajaran Kurikulum 2013 adalah seperti pada yang tertuang pada UU sisdiknas No.20 tahun 2003 pasal 1.(3), bahkan memperkuat pendapat Hall dan Pannen perihal pembelajaran lewat modul, siswa dapat belajar individual secara aktif tanpa bantuan maksimal dari guru sehingga peserta didik dapat belajar mandiri.(4) lebih lanjut mengatakan bahwa dengan menggunakan modul, siswa dapat belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya dan setelah pelajaran di kelas selesai siswa dapat mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai. Keberadaan modul memberi kesempatan siswa untuk melakukan remedial atau memperbaiki kelemahan, kesalahan atau kekurangan siswa dan siswa dapat menemukan sendiri evaluasi yang diberikan secara kontinu. Salah satu cara agar modul dapat lebih diminati siswa adalah dengan menciptakan modul dalam bentuk elektronik yang dapat dijadikan suatu media interaktif karena dapat disisipi media lain seperti gambar, animasi, audio maupun video. Selain itu, seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini, hampir semua siswa terutama siswa SMK Budi Dharma sudah tidak asing lagi dengan komputer atau media elektronik lainnya. Dua tahun terakhir bahkan pembelajaran dilakukan secara daring. Kondisi ini mengharuskan pihak sekolah melakukan banyak pembenahan terutama berkaitan dengan kegiatan yang berkaitan dengan materi belajar.

Keterbatasan waktu dan banyaknya materi juga menjadi persoalan tersendiri. Berdasarkan data e-Marketer, jumlah pengguna data smart phone di Indonesia mencapai 55,4 juta pengguna tahun 2015, dan menduduki peringkat ke 3 di Asia Pasifik dan diperkirakan pada tahun 2016 data pengguna akan meningkat menjadi 65,2 juta dan 74,9 juta pengguna pada tahun 2017 (5). Setelah pembelajaran kembali ke face to face learning, tetapi dengan kondisi siswa yang terbiasa dengan smartphone di tangan, dan di SMK Budi Dharma sendiri, hampir seluruh siswa memiliki smartphone. Hal ini sangat mendukung apabila e-modul diberikan untuk meningkatkan kemandirian belajar sekaligus meningkatkan kompetensi dan keahlian mereka. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (2), modul elektronik merupakan media inovatif yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. *E-modul* atau elektronik modul adalah modul dalam bentuk digital, yang terdiri dari teks, gambar, atau keduanya yang berisi materi elektronika digital disertai dengan simulasi yang dapat dan layak digunakan dalam pembelajaran. Tentunya modul elektronik perlu didukung dengan Learning guide yang rinci agar proses pembelajaran mampu meningkatkan ketercapaian hasil belajar yang diinginkan. Mengingat waktu tatap muka di kelas sangat terbatas dibandingkan dengan banyaknya topik/ materi yang harus diselesaikan. Di sinilah learning guide menjadi keharusan agar mampu mengaktifkan peserta didik dalam belajar. Peran guru sebagai guide dapat terintegrasi secara langsung dalam penggunaan e-Modul ini. Pelatihan penyusunan e-Modul dengan CANVA apps menjadi salah satu prioritas saat ini selain untuk mempermudah terwujudnya e-Modul pembelajaran, guru juga dapat membantu meningkatkan lagi kemandirian belajar peserta didiknya masing-masing. Hal ini sesuai dengan Roadmap Pengabdian kepada masyarakat bidang seni budaya dan Pendidikan yang masih memfokuskan pada PKM teknologi Pendidikan dan pembelajaran (RIPPM UIR revisi maret 2022).

Dari paparan pendahuluan dapat diperjelas kembali bahwa guru/ pengajar di SMK Budi Dharma Dumai harus segera membekali diri dengan melakukan pengembangan kompetensi dan profesionalisme guru (CPD) dengan cara mengikuti pelatihan menyusun e-modul/ materi pembelajaran dengan menggunakan CANVA apps. Canva adalah salah satu tools yang Open Source alias free cost dan terbuka untuk umum dan bisa dipergunakan oleh siapa saja. Kelebihan lainnya, CANVA apps ini hanya meminta pengguna melakukan *drag and drop* gambar maupun animasi yang tersedia tanpa harus mendesain ulang atau membuat gambar dari awal. Lembar kerja yang terdapat dalam tools canva memudahkan pengguna melakukan pengeditan gambar tanpa harus menginstall aplikasi lain seperti photoshop atau corel draw. Canva menjembatani penggunaanya

agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi.

Pelatihan ini menjadi langkah terwujudnya pengembangan e-Modul/ Modul elektronik interaktif untuk semua mata pelajaran yang ada di SMK Budi Dharma Dumai. Setiap guru/ tenaga profesional akan memiliki karya e-Modul interaktif sebagai bukti profesionalisme sekaligus dapat menjadi bahan laporan sertifikasi mereka. Karya e-Modul mereka juga akan menjadi karya HAKI pada akhirnya. Keberadaan e-Modul interaktif juga menjadi langkah dalam peningkatan kemandirian belajar siswa dan juga meningkatkan level literasi mereka mengingat peserta didik pada masa ini tidak bisa lepas dari smartphone kapan dan dimanapun berada. Kondisi literasi siswa SMK Budi Dharma yang masih jauh dari level baik mengharuskan guru mencari solusi agar tidak berlarut-larut. Begitu juga dengan tingkat kemandirian siswa masih perlu ditingkatkan lagi. Dengan bantuan e-Modul peserta didik akan lebih mandiri untuk menentukan kapan dan dimana mereka akan membaca dan meningkatkan pemahamannya. Di lain pihak, para guru akan lebih berkarya lewat penyusunan e-Modul sekaligus memudahkan mereka menuntaskan topik dan juga tujuan pembelajaran sebagaimana kurikulum yang ada. Karena kemandirian belajar menjadi salah satu ciri pembelajar meski di Indonesia tipe kemandiriannya masih pada tataran reaktif autonomi

METODE

Sebelum pelaksanaan PKM, ada beberapa instrumen yang dipersiapkan seperti materi pelatihan, slide show, ada angket kemitraan dan tanda keikutsertaan guru. Khusus angket yang diberikan lewat google form, item di dalamnya telah terlebih dahulu divalidasi oleh Dr. Andri E.P, M.Pd. 3 Item pertanyaan perlu di revisi karena tidak relevan dengan topik PKM.

Selanjutnya, kegiatan dilaksanakan pada 02 September sampai 09 September 2022 dari pukul 08.00-10.30 WIB secara offline. Peserta kegiatan sebanyak 25 orang, yaitu 4 laki-laki dan 21 perempuan. Kegiatan diawali oleh sambutan dan pembukaan acara oleh Kepala Sekolah SMKS Budi Dharma Dumai Ibu Indah Kurnia Sari, S. Pd. Evaluasi pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara; paparan materi tentang kemandirian belajar siswa, prinsip dasar Canva Apps desain grafis, penggunaan Canva Apps untuk mendesain E-Modul, selanjutnya metode praktik dan tanya jawab mengenai mendesain E-Modul dengan Canva Apps. Pada metode praktik dan tanya jawab, para peserta cukup antusias untuk bertanya mengenai E-Modul grafis media Canva Apps, fitur-fitur apa saja yang terdapat di Canva dan digunakan untuk mendesain, oleh karena itu perlu diberikan penjelasan tentang ukuran gambar di media sosial, cara menggunakan fitur-fitur pada

Canva Apps untuk mendesain sebuah E-Modul, cara mengunggah gambar di Canva, cara mengunggah video, dan cara mengunggah tugas materi pembelajaran di Canva Apps.

Kegiatan pendampingan ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu pemahaman materi, tanya jawab, praktek, presentasi hasil, dan refleksi kegiatan. Adapun tahapannya:

1. Para guru diberikan terlebih dahulu pemahaman tentang kemandirian belajar siswa dan pentingnya menyusun media pembelajaran sebagai persiapan awal mengajar serta tantangan pendidikan dan kompetensi siswa pada era Revolusi Pendidikan 5.0. Setelah itu dilanjutkan dengan diskusi terkait media pembelajaran dan Revolusi Pendidikan 5.0 serta merdeka belajar dengan media beberapa video inspiratif dan futuristik melalui penggunaan Canva Apps.
2. Para guru diajak praktik membuat materi pembelajaran dalam bentuk E-Modul menggunakan Canva Apps. Dalam kegiatan ini, peserta diajak berlatih membuat materi pembelajaran dalam bentuk E-Modul tahap demi tahap.
3. Setelah E-Modul materi pembelajaran selesai didesain, selanjutnya mereka mempresentasikan E-Modul yang dibuat untuk mendapatkan masukan dari peserta lain dan juga masukan dari instruktur.
4. Selanjutnya diharapkan mengaplikasikan E-Modul pembelajaran yang dibuat untuk mengajar di kelasnya masing-masing.
5. Berikutnya, para guru diajak merefleksikan kegiatan pembimbingan yang telah dilakukan, yaitu tentang E-Modul pembelajaran yang disusun dikaitkan dengan pelaksanaannya di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

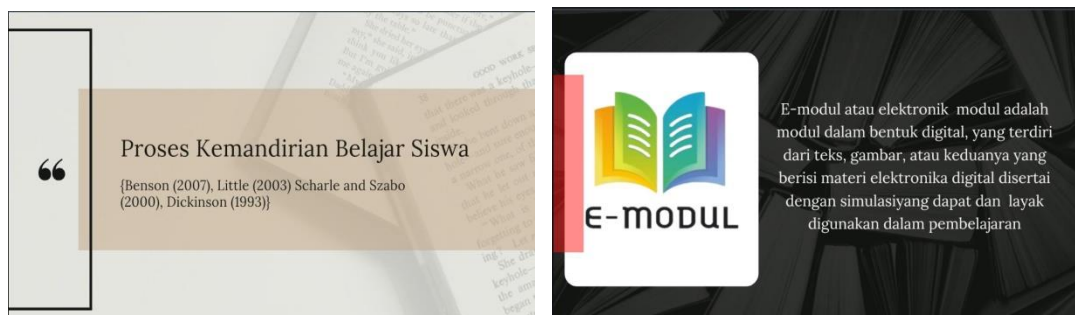
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan memberikan pendampingan pembuatan E-Modul pembelajaran inovatif menggunakan Canva Apps. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan oleh dosen dengan melibatkan 1 (satu) orang mahasiswa Universitas Islam Riau. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam durasi 7 hari dengan metode pelaksanaan project based learning (offline dan online). Kegiatan dilakukan secara langsung di SMKS Budi Dharma Dumai dengan jumlah peserta 25 guru. Berikut adalah beberapa dokumentasi saat pelaksanaan pengabdian di SMKS Budi Dharma Dumai. Berikut ini Sebagian dokumentasi yang diambil selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Pemaparan Materi oleh Pelaksana

Adapun materi yang dalam kegiatan yang berlangsung selama 7 hari yaitu 02 September 2022 sampai dengan 09 September 2022 meliputi:

1. Proses tercipta kemandirian belajar siswa
2. E-Modul sebagai media untuk pembelajaran dalam bentuk digital
3. Prosedur pengembangan E-Modul interaktif
4. Pemanfaatan Canva dalam platform pembelajaran
5. Pengenalan Canva
6. Pembuatan E-Modul pembelajaran menggunakan Canva Apps

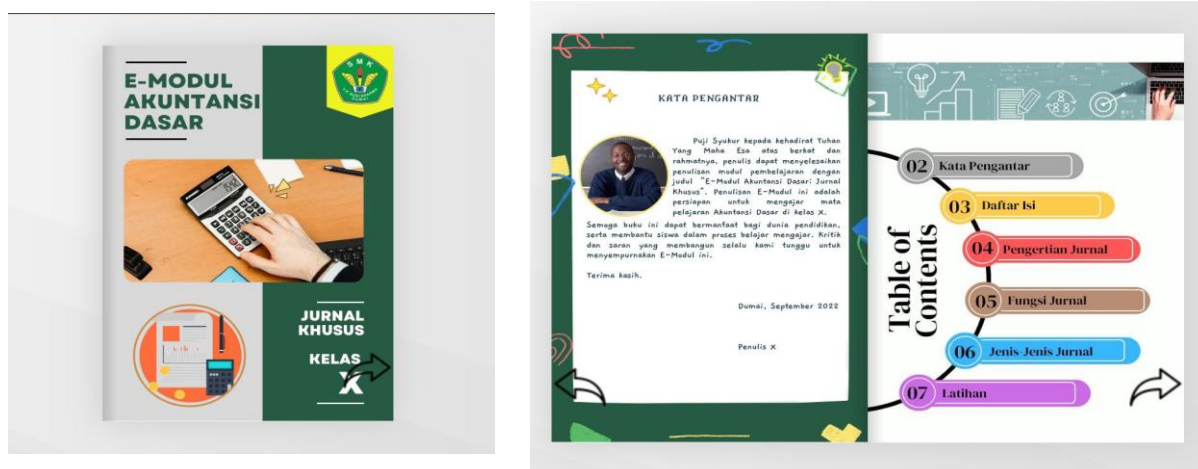


Gambar 2. Materi Pendampingan (a)

Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan capaian proses pembelajaran. Berdasarkan hasil refleksi kegiatan, pendampingan ini dapat dikatakan berhasil dan peserta juga berpendapat bahwa mereka mendapatkan pengalaman dan skill baru untuk membuat serta Menyusun

media untuk menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar secara mandiri. Di awal kegiatan pemateri mencoba menggali opini peserta tentang Pengabdian kepada masyarakat lewat link google form *pre E-modul*. Dari link ini di dapatlah informasi bahwa: materi dan kegiatan PKM telah sesuai dengan kebutuhan sekolah/ majlis guru SMK BUDI DHARMA mengingat hanya 10 dari 25 guru yang mengaku pernah menyusun bahan ajar tetapi masih menggunakan PPT ataupun Ms.Word saja. Dari 10, hanya 2 orang guru yang pernah menyusun dengan menggunakan CANVA itupun karena mereka mengikuti program PPG. Untuk alasan perlunya guru menyusun bahan ajar mereka menyatakan 3 alasan yakni 1) Bahan ajar akan membantu mereka mempercepat golongan/ kepangkatan mereka ke level yang lebih tinggi, 2) bahan ajar membantu mereka mempercepat ketuntasan belajar peserta didik mereka dan 3) bahan ajar membantu peserta didik belajar lebih mudah. Untuk komponen bahan ajar sendiri mereka mengenal ada 4 aspek, meliputi pendahuluan, isi, rangkuman, dan latihan. Cara penyajian PKM yang dilaksanakan telah sesuai dengan harapan sekolah mitra/ SMK BUDI DHARMA dan meningkatkan motivasi guru untuk segera menyusun bahan ajar dalam bentuk e-modul untuk selanjutnya di share ke peserta didik untuk dipelajari. Dari rentang waktu yang diberikan, ternyata Sebagian besar peserta masih membutuhkan waktu tambahan untuk mengumpulkan hasil meskipun tidak seluruhnya menyerahkan secara lengkap. Pada sesi tanya jawab, peserta masih mengeluhkan akan keberlanjutan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat untuk lebih detail lagi menginformasikan perihal kegiatan agar kesiapan peserta PKM lebih maksimal, bahkan kalo diperlukan harus ada penambahan waktu pendampingan agar hasil/ project juga lebih maksimal.

Untuk link ke-2 *Post E-modul*, beberapa opini juga di gali berkaitan dengan kepuasan peserta PKM perihal tema dan pemahaman baru tentang Autonomous Learning, tentang CANVA beserta fungsi dan fitur-fitur di dalamnya, memahami sistematika e-modul, memahami 8 komponen termasuk cover, kata pengantar, daftar isi, SK, ruang lingkup, materi pendahuluan, KD dan tujuan pembelajaran bagaimana menginisiasi, memonitoring dan mengevaluasi pelajar untuk lebih mandiri. Setelah pemaparan materi dan praktikum pembuatan materi pembelajaran menggunakan Canva Apps, selanjutnya dilakukan pendampingan secara online dan memberikan penugasan. Berikut adalah beberapa karya/project yang telah dihasilkan oleh guru-guru di SMKS Budi Dharma Dumai.



Gambar 3. Contoh Hasil Karya E-Modul Pembelajaran oleh Guru SMKS Budi Dharma Dumai

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pembuatan E-Modul pembelajaran interaktif menggunakan Canva Apps yakni dapat membantu guru dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan inovatif dalam rangka menghadapi pendidikan 4.0 dan society 5.0 nantinya. Kegiatan pendampingan ini memberikan pemahaman dan kemampuan baru kepada peserta dalam membuat media pembelajaran. Agar kegiatan ini lebih optimal, maka diharapkan peserta meningkatkan kemampuan dalam bentuk melatih diri secara mandiri. Selain itu diharapkan adanya kegiatan pelatihan yang berkelanjutan yang dipraktekkan secara langsung menggunakan device masing-masing peserta saat kegiatan berlangsung sehingga terjadi peningkatan kemampuan peserta yang bisa diamati langsung oleh pelaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- H Kara OAMA. salinan. Pap Knowl Towar a Media Hist Doc. 2014;7(2):107-15.
- Herawati NS, Muhtadi A. Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. J Inov Teknol Pendidik. 2018;5(2):180-91.
- Liana YR, Ellianawati, Hardyanto W. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Menggunakan Sigil Software pada Materi Listrik Dinamis. Semin Nas Pascasarj Univ Negeri Semarang. 2019;926-32.

Tahrin. Implementasi E- Learning Berbasis Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Research On Language Teaching. Pros Pendidik PPs Univ PGRI Palembang. 2021;166-75.

Abdullah R, Ghufro MA, Puspitasari Y, Ahmad N. Perspectives on mentoring support during teaching practicum in local & international settings. Int J Learn Teach Educ Res. 2020;19(5):336-51.