

PELATIHAN PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS KURIKULUM MERDEKA BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Vicky Dwi Wicaksono¹, Ali Yusuf², Hendrik Pandu Paksi³, Windasari⁴, Atan Pramana⁵

Universitas Negeri Surabaya

¹vickywicaksono@unesa.ac.id

²aliyusuf@unesa.ac.id

³hendrikpaksi@unesa.ac.id

⁴windasari@unesa.ac.id

⁵atanpramana@unesa.ac.id

ABSTRAK

Teknologi menjadi salah satu sarana utama dalam mengembangkan produk dan konten pembelajaran yang sesuai dengan visi Kurikulum Merdeka. Pelatihan Pengembangan Modul Digital ini dirancang dimaksudkan bagi para guru sekolah dasar untuk menghadapi tuntutan pendidikan era digital. Pelatihan ini mengeksplorasi penggunaan modul digital sebagai alat pembelajaran yang efektif, memungkinkan guru untuk menciptakan materi ajar yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran pada satuan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk elektronik, modul ajar digital dapat dipandang sebagai salah satu jenis bahan pembelajaran mandiri. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, pemberian tugas dan latihan mandiri. Hasil dari kegiatan ini adalah sebesar 93,5% guru merasa terbantuan dan mendapatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat modul digital menggunakan aplikasi canva dalam pembelajaran.

Kata kunci : Modul Digital, Kurikulum merdeka

ABSTRACT

Technology has become one of the primary means for developing educational products and content in line with the vision of the Merdeka Curriculum. The Training on Digital Module Development is specifically designed for elementary school teachers to prepare them for the demands of the digital education era. This training explores the use of digital modules as an effective teaching tool, enabling teachers to create engaging, interactive learning materials that align with the characteristics of their students. To achieve the learning objectives for units of instruction delivered in electronic format, digital teaching modules can be seen as one of the types of self-learning materials. The implementation method involves stages of preparation, execution, and evaluation. The methods used in carrying out this training include lectures, question-and-answer sessions, discussions, assignment assignments, and self-study exercises. The results of this activity indicate that 93.5% of teachers feel greatly assisted and have gained understanding and skills in creating digital modules using the Canva application for teaching.

Keywords: Digital Modules, Merdeka Curriculum

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, terdapat salah satu faktor dalam perkembangan kurikulum pendidikan dasar saat ini yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka dilakukan dalam rangka memulihkan

pembelajaran melalui pembelajaran bermakna, menyenangkan, dan relevan sesuai dengan karakteristik satuan pendidikan sehingga terwujudnya Pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, mandiri, beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, bergotong royong, serta berkebinekaan global. Salah

salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran bermakna dan berkualitas tinggi yang diharapkan dalam kurikulum merdeka adalah melalui pembelajaran yang berorientasi kebutuhan, kemampuan, dan karakteristik setiap siswa.

Pada kurikulum merdeka, pemerintah memberikan gagasan kebijakan bahwa pembelajaran harus didesain secara menarik, holistik, dan membangkitkan motivasi siswa. Pembelajaran dapat diintegrasikan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemahaman lama mengenai penggunaan modul cetak dan pengiriman materi belajar melalui pos adalah salah satu media komunikasi yang dilakukan kala itu (Suprapno et al., 2021). Harapan dari pemanfaatan teknologi ini yaitu staf dan tenaga pendidik mampu berinovasi dan berkompetensi dalam mengajar, mampu mengembangkan potensi literasi digital, serta mampu meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan teknologi yang ada seperti penulisan informasi secara digital (Diputra et al., 2020).

Pada era digitalisasi saat ini, hampir semua akses informasi dan materi dapat ditemukan di dunia maya baik mengakses sebuah laman maupun aplikasi. Sekolah saat ini dituntut untuk mampu menyadari kebutuhan saat ini, karena dengan memanfaatkan teknologi dapat menjangkau serta distribusi kebijakan lebih luas, serta optimalisasi implementasi kurikulum Merdeka melalui proses pembelajaran berdiferensiasi. Selama pembelajaran berdiferensiasi, harus ada lingkungan kelas yang mendukung di mana semua orang dikelas akan menyambut dan merasa diterima, semua orang saling menghormati, siswa merasa seaman mungkin di kelasnya. Mengajar untuk mencapai keberhasilan siswa. Ada kesetaraan yang dirasakan dalam bentuk nyata oleh siswa, guru dan siswa bekerja sama untuk berhasil, (Jamoliddinova 2019). Pemanfaatan teknologi dapat menjadi pilihan guru untuk melaksanakan pembelajaran diferensiasi di dalam kelas.

Berbagai cara penggunaan teknologi dalam membuat produk/ konten pembelajaran antara lain penggunaan

modul digital, video pendidikan, pembelajaran audio dan multimedia interaktif. Modul dapat didefinisikan sebagai bahan ajar yang dirancang secara sistematis dan menarik, yang didalamnya mencakup isi materi, metode dan evaluasi, yang dapat digunakan secara mandiri (Tjiptiany et al., 2016). Lebih jauh, (Lee & Malerba, 2017) mengemukakan bahwa modul berisikan aktivitas pembelajaran yang bermakna, penyajian masalah dalam bentuk open-ended, penerapan problem posing, bekerjasama, pemberian layanan secara individu melalui cek pemahaman, dan penilaian mandiri.

Modul ajar Kurikulum Merdeka saat ini dipandang sebagai sarana yang sangat penting bagi keberhasilan pelaksanaan pembelajaran dengan model atau paradigma baru, terutama jika dikaitkan dengan transformasi revolusi industri dan digital. Modul Ajar Kurikulum Merdeka menyinggung berbagai media alat atau fasilitas, teknik, petunjuk, dan pedoman yang dibuat secara metodis, menarik, dan spesifik sesuai dengan tuntutan siswa. Modul ajar itu sendiri dapat dilihat sebagai implementasi dari Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) berorientasi profil pelajar pancasila yang dibuat dari Capaian Pembelajaran (CP). Urutan modul pengajaran mencerminkan tahapan atau fase pertumbuhan peserta didik. Dengan tujuan pembelajaran yang spesifik, modul pengajaran juga mempertimbangkan apa yang akan dipelajari. Secara alami, fondasi pengembangannya adalah fokus jangka panjang. Agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna, guru juga harus mengenal dan memahami pengertian modul ajar.

Kurikulum Merdeka pada dasarnya lebih menekankan pada pemberian ruang bagi instruktur untuk membuat modul sendiri. Modifikasi tetap harus mengikuti pedoman, dan harus menyesuaikan bahan ajar dengan karakteristik siswa. Tentunya hal ini sesuai dengan Panduan Belajar dan Asesmen. Panduan Pembelajaran dan Penilaian menyatakan bahwa pembuatan modul pengajaran banyak dilakukan untuk membuat sumber pengajaran. Alat peraga berfungsi sebagai pedoman bagi pendidik untuk melaksanakan pembelajaran dengan memenuhi kriteria tertentu sesuai

dengan kebutuhan karakteristik peserta didik.

Teknologi cetak dan smartphone kini dapat digunakan secara bersamaan dalam kegiatan belajar mengajar berkat perkembangan teknologi modul Digital. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran pada satuan pembelajaran yang disampaikan dalam bentuk elektronik, modul ajar digital dapat dipandang sebagai salah satu jenis bahan pembelajaran mandiri. Modul ajar digital yang dikembangkan merupakan modul berbasis digital, memberikan dampak positif karena adanya interaktif (Suyatna, 2020). Pengembangan modul digital dapat diberikan kepada siswa dengan melalui *blended learning* memberikan dampak positif kepada siswa (Dziuban et al., 2018). Adanya proses peningkatan yang komprehensif yang dialami oleh siswa pada pembelajaran yang dilakukan secara elektronik (Churton, 2006).

Pengembangan modul ajar digital dibuat menggunakan aplikasi Canva. Canva menyediakan alternatif desain sederhana. Canva adalah alat online yang menyediakan desain menarik dalam bentuk fitur, kategori, dan tema. Modul ajar digital dapat di desain semenarik mungkin dengan Canva untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar tanpa memperhatikan batasan waktu atau ruang. Pembelajaran yang terintegrasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif baik secara individual maupun kelompok (Suryani et al., 2021).

Keberhasilan guru dalam mengajar tidak hanya dinilai dari cara mengajar, tetapi banyak faktor pendukung lainnya. Salah satu faktor yang mendukung adalah penggunaan modul digital sebagai media pembelajaran yang inovatif dan relevan di era revolusi industri 4.0. Wawancara dilakukan sebagai studi awal permasalahan yang dihadapi oleh guru mitra. Hasilnya menunjukkan bahwa belum semua guru SD Labschool Unesa menyusun modul digital sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang interaktif untuk siswa. Hal tersebut nampak pada kecenderungan mereka yang lebih banyak menggunakan buku konvensional

yang berbentuk cetak dalam pembelajaran.

Berdasarkan analisis- analisis permasalahan yang dihadapi oleh guru-guru maka tim PKM mengusulkan untuk menyelenggarakan PKM di SD Labschool Unesa. Pengabdian Kepada Masyarakat yang dimaksud adalah menyelenggarakan pelatihan dan pendampingan secara intensif kepada guru-guru SD Labschool Unesa tersebut dalam Pengembangan modul digital berbasis kurikulum merdeka. Pelatihan ini akan diawali dengan pemberian materi oleh narasumber kemudian dilanjutkan dengan pendampingan kepada guru-guru dalam pengembangan modul digital.

Solusi yang ditawarkan ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang tengah dihadapi dan memberikan manfaat kepada mitra. Pelatihan atau workshop dapat memberikan dampak guru lebih banyak pengetahuan terkait pengembangan modul digital yang digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran di kelas, dan yang terakhir guru lebih siap dalam hal meningkatkan kompetensi dan pemahaman peserta didik yang akan berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik yang memuaskan

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini meliputi metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, pemberian tugas dan latihan mandiri menyusun modul ajar digital. Metode ceramah, tanya-jawab dan diskusi, digunakan pada saat pertemuan awal dan penyampaian materi pelatihan yang diberikan kepada peserta pelatihan. Metode pemberian tugas dan latihan mandiri digunakan pada saat menyusun bagian-bagian dari modul sekaligus untuk mengukur sejauh mana kemampuan telah dimiliki peserta pada saat pelatihan. Setelah peserta pelatihan dirasa sudah memiliki kemampuan yang cukup, kemudian diberikan tugas mandiri sebagai proyek dalam kegiatan pelatihan ini, yaitu berupa modul digital. Metode ini dapat menjadi pendekatan yang efektif dalam pelaksanaan PKM karena menggabungkan

berbagai bentuk pembelajaran, dari penyampaian teori hingga praktek langsung, serta memfasilitasi interaksi antara peserta untuk pertukaran ide dan pengalaman (Mudrikah et al., 2022).

Dengan adanya 4 metode tersebut diharapkan PKM ini dapat memberikan solusi terhadap masalah mitra. Mitra yang terlibat dalam PKM ini yakni adalah seluruh guru di SD Labschool Unesa. Kegiatan PKM akan dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Pada tahap persiapan dilakukan analisis kebutuhan dan koordinasi dengan mitra terkait serta penyiapan, perencanaan kegiatan pelatihan modul digital. Program yang dibuat adalah berdasarkan analisis awal bentuk pengabdian masyarakat yang dibutuhkan oleh kepala sekolah, yang kemudian ditindaklanjuti dengan menyusun proposal.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan Pada tahap ini, kegiatan dilakukan dalam bentuk pelatihan. Pelatihan dilaksanakan secara luring dengan menyiapkan alat dan bahan yang digunakan. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dengan mengundang seluruh guru di SD Labschool Unesa. Bersama mitra, tim PKM melakukan pelatihan yang terdiri dari aktivitas penyampaian materi dan latihan tugas mandiri menyusun modul digital. Tahap selanjutnya adalah evaluasi dilakukan setelah kegiatan PKM dilaksanakan. Program kegiatan yang telah dilaksanakan dievaluasi, mulai dari kegiatan perencanaan hingga pada kegiatan pendampingan penyusunan proposal. Hal-hal yang dianggap kurang efektif dalam pelaksanaan dianalisis, dicatat, dan dijadikan dasar dalam melaksanakan program yang serupa di masa yang akan datang. Selain itu, tim pengabdian kepada masyarakat juga menyusun laporan kegiatan akhir sebagai bentuk pertanggungjawaban tim terhadap Universitas Negeri Surabaya dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan berupa Pelatihan

Pengembangan Modul Digital berbasis Kurikulum Merdeka. Dilaksanakan pada hari hari Jum'at 11 Agustus 2023 secara luring di SD Labschool Unesa. Sekolah berada Lidah Wetan Kota Surabaya. Peserta yang ikut sejumlah 20 orang terdiri atas guru sekolah dasar Labschool Unesa 1 dan 2. Kegiatan PKM dimulai pada pukul 13.00 WIB dan di akhiri pada pukul 16.30 WIB.



Gambar.1 Pembukaan Kegiatan Pelatihan

Kegiatan PKM akan dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM adalah Pelatihan Pengembangan Modul Digital berbasis Kurikulum Merdeka bagi guru SD. Modul digital dirancang dengan optimal untuk mencapai tujuan keberhasilan dan memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, baik bagi guru maupun siswa, dengan tujuan meningkatkan efektivitas pembelajaran di dalam kelas (Wilujeng et al., 2021). Dengan demikian, modul digital menjadi salah satu alat kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan, berperan penting dalam pengajaran, serta memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dan siswa selama proses belajar (Kuncahyono & Kumalasani, 2019). Rincian tahap kegiatan PKM diuraikan sebagai berikut :

Tahap Persiapan

Pertama, Tim melakukan koordinasi dengan mitra yang meliputi izin pelaksanaan PKM dengan SD Labschool Unesa melalui secara luring. Koordinasi dilakukan dengan cara menghubungi pihak sekolah dan membahas apa saja

yang menjadi kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar. Selanjutnya didapat kesepakatan bersama yakni pelatihan pengembangan pembuatan modul pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kesepakatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Dengan melaksanakan pelatihan pengembangan modul pembelajaran, diharapkan guru akan dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Hal ini akan berdampak positif pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa (Ayu Rizki Septiana & Moh. Hanafi, 2022).

Kedua, tim menyusun materi pelatihan. Penyusunan materi. Tim juga berdiskusi untuk menentukan urutan materi pelatihan yang paling efektif dan relevan, sehingga peserta dapat memahami secara bertahap. Secara umum materi pelatihan meliputi: uraian terkait konsep dasar modul digital, materi ini mencakup pemaparan konsep dasar tentang media pembelajaran digital, termasuk pengertian, jenis-jenisnya, serta peran dan manfaatnya dalam pendidikan (Siemens, 2004). Serta uraian tips dan cara-cara menggunakan Aplikasi canva. Materi ini juga mencakup penjelasan tentang berbagai fitur dalam aplikasi, termasuk penggunaan podcast, Penggunaan H5P. H5P (HTML5 Package) adalah platform pembuatan konten interaktif berbasis web untuk membuat berbagai jenis konten interaktif, seperti kuis, simulasi, presentasi, dan kartu memori (Utari et al., 2022). Selanjutnya, kegiatan workshop pembuatan modul digital.

Tahap Pelaksanaan

Kegiatan PKM diawali dengan sambutan dan perkenalan tim kepada guru-guru sekolah dasar Labschool Unesa 1 dan 2. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan keakraban antara tim dengan peserta.

Ada beberapa materi yang dibahas dalam pelatihan ini:

Pertama, materi tentang Konsep dasar modul digital. Konsep dasar modul digital mengacu pada penggunaan teknologi digital untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat diakses secara elektronik. Modul digital sering digunakan dalam pendidikan online dan e-learning. Modul ini dapat berisi teks, gambar, video, dan interaktif, serta dirancang untuk membantu pembelajar memahami konsep-konsep tertentu dengan lebih baik (Khulaifayah et al., 2022). Modul digital memungkinkan personalisasi pembelajaran dan aksesibilitas yang lebih baik (Said, 2023). Peserta pelatihan akan mendapatkan pemahaman tentang memahami konsep dasar modul digital, termasuk cara merancang, membuat, dan mengelola modul digital dengan baik. Mereka akan belajar tentang struktur, navigasi, dan berbagai elemen yang dapat memperkaya modul digital. Penguasaan konsep modul digital dapat meningkatkan prospek karir peserta, terutama jika mereka terlibat dalam bidang pendidikan, pelatihan, desain instruksional, atau pengembangan konten e-learning (Muhammad Rusli et al., 2020).

Materi kedua yaitu Optimalisasi Canva. Canva merupakan platform digital berbasis online yang dapat menjembatani penggunaannya untuk membuat berbagai jenis desain grafis (Gehred, 2020). Menurut (Fitriani et al., 2022) platform ini memiliki potensi untuk mendukung guru-guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Platform tersebut menyajikan berbagai ribuan template desain grafis yang meliputi poster, presentasi, brosur, infografis, resume, dan sejenisnya. Proses mengoptimalkan penggunaan alat desain grafis online untuk menciptakan desain yang menarik dan efektif (Muhafid et al., 2023). Hal ini melibatkan penggunaan template, elemen desain, tipografi, dan palet warna dengan bijak. Tujuannya adalah untuk menghasilkan konten visual yang memenuhi tujuan. Dalam materi ini, peserta pelatihan akan mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan

alat desain online seperti Canva. Hal ini juga akan memberikan peserta kemampuan untuk menciptakan materi desain yang efektif dalam berbagai situasi, termasuk dalam kegiatan promosi, penggunaan media sosial, dan dalam pembuatan presentasi dengan desain yang menarik serta bersifat profesional (Muhafid et al., 2023). Materi ini juga akan memungkinkan peserta untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif melalui elemen-elemen desain visual (Wilujeng et al., 2021).

Ketiga, Penggunaan Podcast pada materi pembelajaran. Penggunaan podcast dalam materi pembelajaran adalah pendekatan yang melibatkan pembuatan dan penggunaan file audio atau video yang dapat diunduh untuk menyampaikan informasi, pelajaran, atau konten pendidikan kepada audiens. Podcast dapat digunakan untuk mengajar, menginformasikan, atau menghibur pembelajar. Mereka dapat digunakan dalam berbagai konteks pendidikan, mulai dari kelas daring hingga pelatihan korporat (Afriyadi et al., 2023). Kehadiran podcast memungkinkan peserta belajar untuk mengakses materi kapan saja dan di mana saja, asalkan mereka memiliki perangkat yang dapat memutar audio atau video (Mayangsari & Tiara, 2019). Hal ini sangat menguntungkan bagi mereka yang memiliki jadwal yang sibuk atau tinggal jauh dari institusi pendidikan. Dengan demikian siswa dapat memperkaya pembelajaran mereka sesuai dengan kebutuhan dan minat pribadi mereka.

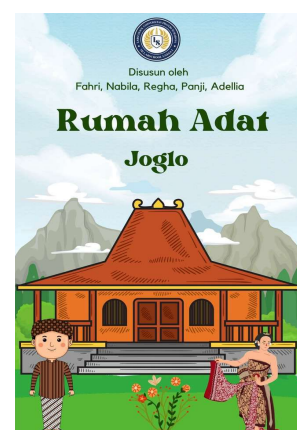
Keempat, mengenai materi penggunaan canva. Materi penggunaan Canva adalah pelatihan yang mencakup penggunaan platform desain grafis online Canva untuk membuat materi visual yang efektif. Ini dapat digunakan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, pemasaran, dan komunikasi. Dalam materi ini, peserta akan mempelajari cara menggunakan Canva dengan baik dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk menciptakan desain yang menarik dan profesional. Mereka akan belajar cara mengintegrasikan aplikasi ini ke dalam pengajaran sehari-hari mereka, terutama dalam mendukung

siswa berkebutuhan khusus (Rukmana et al., 2023).



Gambar.1 Proses Pelaksanaan Pelatihan

Selain memberikan paparan materi secara konseptual, para peserta juga terlibat dalam pelatihan praktis. Peserta diberikan kesempatan untuk mencoba membuat modul digital yang sesuai dengan instruksi dan panduan yang diberikan oleh fasilitator. Selama unjuk kerja, berikan umpan balik konstruktif kepada peserta. Ini membantu mereka memahami sejauh mana pemahaman dan keterampilan mereka dalam mengimplementasikan aplikasi pustakanesa. Workshop ini akan memberikan peserta pelatihan pengalaman praktis dalam mengembangkan modul digital berbasis kurikulum merdeka dengan bantuan aplikasi canva.



Gambar 3 dan 4. Hasil Pengembangan Modul Digital

Materi-materi ini dirancang untuk memberikan peserta pelatihan pemahaman yang komprehensif tentang literasi digital, pengembangan bahan

bacaan multimodal, dan penggunaan praktis aplikasi Pustakanesa dalam konteks pendidikan. Tujuannya adalah untuk memberikan mereka keterampilan dan pengetahuan yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terutama bagi siswa dengan kebutuhan khusus. Hal ini akan memungkinkan pendekatan pembelajaran untuk menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, meningkatkan inklusi, dan memastikan bahwa setiap siswa memiliki peluang yang sama dalam proses pembelajaran (Herwina, 2021).

Pelatihan di akhiri pukul 16.30 WIB dengan hasil bapak/ibu guru SD Laschool Unesa memiliki keterampilan menggunakan modul digital berbasis kurikulum merdeka.

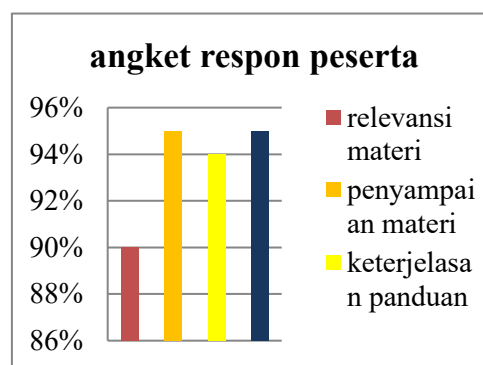
Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan langkah penting untuk mengukur sejauh mana tujuan dan sasaran pelatihan atau program yang dilakukan telah tercapai (Arikunto & Jabar, 2014). Data yang terkumpul dari berbagai sumber dievaluasi dan dianalisis secara menyeluruh. Ini termasuk data pengukuran, hasil tes, dan umpan balik peserta dengan tujuan evaluasi adalah untuk mengetahui sejauh mana program PKM mampu menyelesaikan masalah mitra dan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan program sebagai acuan dalam pembuatan program-program PKM.

Setelah pelatihan selesai, tim PKM dapat memberikan angket kepada mitra atau peserta pelatihan sebagai bagian dari tindakan evaluasi. Angket ini digunakan untuk mengumpulkan umpan balik dan penilaian dari mitra atau peserta terkait pelaksanaan pelatihan (Arikunto & Jabar, 2014).. Hal ini penting untuk mengevaluasi sejauh mana pelatihan memenuhi ekspektasi dan tujuan yang telah ditetapkan, serta untuk mendapatkan wawasan tentang area yang mungkin perlu ditingkatkan di masa mendatang. Adanya pendampingan ini, guru-guru telah mengalami peningkatan pemahaman tentang pembuatan modul digital untuk mendukung siswa dalam

pembelajaran. Mereka memiliki pengetahuan yang lebih baik tentang cara mengintegrasikan teknologi ini ke dalam pembelajaran sehari-hari (Kuncahyono & Kumalasani, 2019). Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan capaian proses pembelajaran.

Dalam pelatihan ini juga dilakukan evaluasi dengan cara menyebarkan kuisisioner setelah pelatihan berlangsung.. Dari hasil kuisisioner diperoleh data 93,5% peserta merasa terbantu adanya pelatihan ini, artinya pengembangan modul digital dengan aplikasi canva yang mempermudah guru dan efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, peserta tertarik menggunakan aplikasi canva 100%.



Grafik .1 Angket respon peserta

Berdasarkan peroleh data angket tersebut Sebagian besar peserta merasa sangat memuaskan dengan adanya pelatihan ini, yang menunjukkan bahwa tujuan dari kegiatan ini berhasil dicapai. Salah satu hasil yang signifikan adalah peningkatan kompetensi pedagogis mereka, yang merupakan kompetensi utama yang harus dimiliki oleh guru agar pembelajaran yang mereka fasilitasi menjadi lebih efektif dan dinamis (Aminah et al., 2021).

Keberlanjutan program ini yakni menjalin hubungan dengan guru SIJB untuk dilakukan monitoring selama pelaksanaan 6 minggu. Dua minggu berikutnya digunakan untuk refleksi hasil pendampingan.

4. KESIMPULAN

Hasil pelatihan pembuatan E-Modul interaktif dengan Canva Apps membuktikan manfaatnya dalam mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, menjadikannya lebih menarik dan inovatif dalam menghadapi abad 21. Modul pembelajaran interaktif yang dihasilkan menjadi penting untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Kegiatan pelatihan dengan 20 peserta sukses, ditandai dengan peningkatan pemahaman mereka dalam menegmbangkan modul digital menggunakan Canva. Antusiasme peserta selama pelatihan sangat tinggi, dan pendampingan berjalan dengan baik sesuai target dengan perolehan rata-rata angket sebesar 93,5%. Guru-guru memiliki keterampilan baru dalam merancang media digital berbasis teknologi dan menghasilkan inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi. Pelatihan ini telah berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi dan kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aminah, N., Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C. D. (2021). Pemanfaatan teknologi melalui pelatihan penggunaan aplikasi google site bagi guru mgmp matematika smp kabupaten cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23–29.
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan: pedoman teoritis praktisi pendidikan*.
- Ayu Rizki Septiana, & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Implementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380–385. <https://doi.org/10.56799/joongki.v1>
- 3.832
- Churton, M. W. (2006). Principles of E-learning and On-line Teaching. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 7(1), 15–33.
- Diputra, K. S., Trisiantari, N. K. D., & Jayanta, I. N. L. (2020). Gerakan Literasi Digital Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 3(1), 118–128.
- Dziuban, C., Graham, C. R., Moskal, P. D., Norberg, A., & Sicilia, N. (2018). Blended learning: the new normal and emerging technologies. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 15(1), 1–16. <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0087-5>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193–202.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Herwina, W. (2021). Optimalisasi kebutuhan murid dan hasil belajar dengan pembelajaran berdiferensiasi. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(2), 175–182.
- Khulaifayah, Putri, C. S., Suryanti, N., & Mahammah. (2022). E-modul dengan Canva Apps untuk Mendorong Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat Universitas*, 6(5), 420–428.
- Kuncahyono, K., & Kumalasan, M. P. (2019). Pengembangan Softskill Teknologi Pembelajaran Melalui Pembuatan E-Modul Bagi Guru Sekolah Dasar. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(2), 128–139.
- Lee, K., & Malerba, F. (2017). Catch-up cycles and changes in industrial leadership: Windows of opportunity and responses of firms and countries

- in the evolution of sectoral systems. *Research Policy*, 46(2), 338–351.
- Mayangsari, D., & Tiara, D. R. (2019). Podcast Sebagai Media Pembelajaran Di Era Milenial. *Jurnal Golden Age*, 3(02), 126–135.
- Mudrikah, S., Ahyar, D. B., Lisdayanti, S., Parera, M. M. A. E., Ndorang, T. A., Wardani, K. D. K. A., Siahaan, M. N., Hanifah, D. P., Amalia, R., & Siagian, R. C. (2022). *Inovasi Pembelajaran di Abad 21*. Pradina Pustaka.
- Muhafid, E. A., Ma, N., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). *Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan termasuk . 5636(3)*, 214–222.
- Muhammad Rusli, M. T., Hermawan, D., & Supuwingsih, N. N. (2020). *Memahami E-learning: Konsep, Teknologi, dan Arah Perkembangan*. Penerbit Andi.
- Rukmana, A. Y., Zebua, R. S. Y., Aryanto, D., Nur'Aini, I., Ardiansyah, W., Adhicandra, I., & Setiawan, Z. (2023). *DUNIA MULTIMEDIA: Pengenalan dan Penerapannya*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi: Kajian Pendidikan Dan Ekonomi*, 6(2), 194–202.
- Siemens, G. (2004). Instructional design in E. *Learning*.
- Suprapno, Fadqur, Totok, Haryanto, Hidayatullah, M. N., Hasan, M., Wijaksono, A., Nurhidayati, T., Rafi'i, M., Fridiyanto, Ginting, R. M., & Muhaemin. (2021). *Tantangan Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19*. Literasi Nusantara.
- Suryani, A., Soedarso, S., Prasetyowati, N., & Trisyanti, U. (2021). The Multi-dimensions of Teachers' ICT learning. *Research and Development Journal of Education*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.30998/rdje.v7i1.7642>
- Suyatna, A. (2020). ICT learning media comparative studies: Simulation, e-modules, videos. *Journal of Physics: Conference Series*, 1572(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1572/1/012036>
- Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. (2016). Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan inkuiri untuk membantu siswa SMA kelas X dalam memahami materi peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.
- Utari, D. A., Miftachudin, M., Puspendari, L. E., Erawati, I., & Cahyaningati, D. (2022). Pemanfaatan H5P Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Online Interaktif. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Metalingua*, 7(1), 63–69.
- Wilujeng, I. W., Aji, S. D., & Yasa, A. D. (2021). Pengembangan e modul berbasis canva digital tentang manfaat hewan bagi manusia siswa kelas 3 sekolah dasar. *Seminar Nasional PGSD UNIKAMA*, 5(November), 261–270. https://conference.unikama.ac.id/ar_tikel/