



WORKSHOP E-MODUL INTERAKTIF DENGAN CANVA UNTUK PEMBELAJARAN PADA MASA PANDEMI COVID-19

Interactive e-Module Workshop With Canva For Learning During The Covid 19 Pandemic

Ni Wayan Switrayni^{1*}, I Gede Adhitya Wisnu Wardhana¹, Irwansyah¹, Qurratul Aini¹, Salwa¹

Program Studi Matematika, FMIPA, Universitas Mataram

Jalan Majapahit No. 62, Mataram

*Alamat korespondensi: niwayan.switrayni@unram.ac.id

(Tanggal Submission: 16 Maret 2022, Tanggal Accepted : 29 Mei 2022)



Kata Kunci :

Workshop, e-Modul Interaktif, Canva

Abstrak :

Pandemi covid-19 mempengaruhi berbagai aspek kehidupan di Indonesia, salah satunya adalah sektor Pendidikan. Contohnya, selama masa pandemi covid-19, sebagian besar guru SMP, khususnya di SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy, hanya memanfaatkan buku teks saja sebagai bahan ajar yang tentunya kurang efektif dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk mengenalkan para guru SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy dengan e-modul interaktif untuk pembelajaran daring menggunakan Canva. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah berjalan dengan cukup baik dan lancar. Melalui workshop ini, para guru SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy diberikan tutorial pembuatan e-modul interaktif yang sebenarnya tidak hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring selama masa pandemi covid-19, tetapi juga dapat digunakan untuk pembelajaran secara luring yang lebih efisien, efektif dan menyenangkan karena guru dapat berkeaktifitas membuat desain e-modul yang semenarik mungkin bagi siswa. Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa tim sudah melaksanakan workshop dengan baik, lancar, dan menyenangkan karena guru dapat berkeaktifitas membuat desain e-modul yang semenarik mungkin bagi siswa.

Key word :

Workshops, Interactive e-Modules, Canva

Abstract :

The COVID-19 pandemic has affected various aspects of life in Indonesia, one of which is the education sector. For example, during the COVID-19 pandemic, most junior high school teachers, especially at the Islamic Junior High School Pondok Pesantren At-Tamimy, only used textbooks as teaching materials which of course were less effective and interactive. Therefore, this Community Service (PKM) activity aims to introduce teachers at the Islamic

Junior High School Pondok Pesantren At-Tamimy with interactive e-modules for online learning using Canva. The results of this activity indicate that the implementation of this Community Service Activity has been running quite well and smoothly. Through this workshop, the teachers of the Islamic Junior High School Pondok Pesantren At-Tamimy were given tutorials on making interactive e-modules which can actually not only be used in the online learning process during the COVID-19 pandemic, but can also be used for more efficient, effective offline learning. and fun because teachers can be creative in making e-module designs as attractive as possible for students. Based on the explanation of the results of the implementation of this activity, it can be concluded that the team has carried out the workshop well, smoothly, and fun because teachers can be creative in making e-module designs that are as attractive as possible.

Panduan sitasi / *citation guidance* (APPA 7th edition) :

Switrayni, N. W., Wardhana, I. G. A, W., Irmansyah., Aini, Q., & Salwa. (2022). Workshop e-Modul Interaktif Dengan Canva Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Abdi Insani*, 9(2), 390-399. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v9i2.435>

PENDAHULUAN

Semakin membaiknya kondisi penyebaran Covid-19 di Indonesia, khususnya di Provinsi Nusa Tenggara Barat, kegiatan pembelajaran di sekolah dilaksanakan dengan system bauran yakni memadukan sistem *offline* (tatap muka langsung) dengan sistem *online* (daring). Akan tetapi, kegiatan luring tersebut bersifat terbatas yakni durasi pembelajaran yang diijinkan tidak seperti dalam kondisi normal. Akibatnya guru harus mampu mengelola pembelajaran seoptimal mungkin. Oleh karena itu, guru harus mampu memanfaatkan pembelajaran secara daring untuk mengisi kekurangan pada saat pembelajaran dilaksanakan secara luring. Pembelajaran daring ini dinamakan *e-learning*. Michael (2013) mengatakan bahwa *e-learning* adalah pembelajaran yang disusun dengan tujuan menggunakan sistem elektronik atau komputer sehingga mampu mendukung proses pembelajaran.

Dalam rangka melaksanakan kegiatan pembelajaran yang berbasis elektronik ini, para guru juga dituntut menyediakan modul pembelajaran yang efektif dan interaktif bagi para siswanya. Akan tetapi faktanya di lapangan sebagian besar guru masih mengandalkan buku teks atau LKS dalam pembelajaran jarak jauh ini. Hal ini tentunya kurang efektif dan kurang menarik karena dalam kondisi pembelajaran daring dibutuhkan media pembelajaran yang lebih interaktif termasuk dalam hal modul pembelajaran. Kondisi ini tentunya juga dihadapi oleh para guru SMP khususnya di SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy, Praya, Lombok Tengah.

Salah satu solusi yang dapat direkomendasikan adalah para guru dapat membuat modul elektronik yang didesain sedemikian rupa agar lebih efektif, interaktif dan menarik. Menurut Purwanto *et al.*, (2010), “modul ialah bahan belajar yang dirancang secara sistematis berdasarkan kurikulum tertentu dan dikemas dalam bentuk satuan pembelajaran terkecil dan memungkinkan dipelajari secara mandiri dalam satuan waktu tertentu. Tujuannya agar peserta dapat menguasai kompetensi yang diajarkan dalam diklat atau kegiatan pembelajaran dengan sebaik-baiknya. Fungsinya sebagai bahan belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran peserta didik”. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Daryanto (2013), “modul merupakan salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, didalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar

dengan terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai materi belajar, dan evaluasi.”

Nana & Rivai, (2002) mengatakan bahwa “makna modul menurut istilah asalnya, adalah alat ukur yang lengkap, merupakan unit yang berfungsi secara mandiri, terpisah tetapi juga dapat berfungsi sebagai kesatuan dari seluruh unit lainnya. Modul merupakan jenis kesatuan kegiatan belajar yang terencana, dirancang untuk membantu pada para siswa secara individual dalam mencapai tujuan-tujuan belajarnya. Modul bisa dipandang sebagai paket program pengajaran yang terdiri dari komponen-komponen yang berisi tujuan belajar, bahan ajar, metode belajar, alat atau media, serta sumber belajar dan sistem evaluasinya.”

Dalam pembuatan e-modul, guru dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang tersedia dan gratis di internet, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva khususnya untuk pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari Canva, yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. Canva untuk pendidikan memfasilitasi lingkungan belajar yang menyamai kelangsungan, akses, dan struktur pendidikan yang membuat pentingnya sekolah tradisional (Agustini *et al.*, 2019; Harsyiah *et al.*, 2020). Keuntungan utama yang diperoleh adalah bagi guru dan semua siswanya dapat mengakses platform ini secara gratis, dengan tanpa batasan penawaran atau waktu. Canva juga kompatibel dengan platform yang mungkin sudah digunakan, seperti Dropbox, Google Drive, dan Google Classroom (www.canva.com, 2021).

Seperti halnya pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya yang telah dilakukan oleh Switrayni *et al.*, (2020) tentang penggunaan Google Classroom dan Google Form untuk pembelajaran daring, pembuatan e-modul dengan Canva ini dapat disinkronkan dengan kedua platform tersebut seperti halnya dalam hal penyisipan latihan soal pada modul. Selain itu, pembuatan e-modul dengan Canva ini juga sangat baik untuk mendorong kreativitas, meningkatkan kolaborasi, efektif, dan efisien. Seperti halnya yang telah dilakukan oleh Whardana (2020); Switrayni & Aini (2016); Syechah *et al.*, (2021), tentang penguatan pemahaman aplikasi aljabar dalam teknologi modern, pembuatan e-modul akan sangat membantu. E-modul ini juga sangat efisien digunakan ketika pembelajaran dilaksanakan secara luring karena dapat digunakan sebagai bahan presentasi yang sangat interaktif oleh guru di kelas sehingga pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan.

Berdasarkan uraian di atas, melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini para guru SMP khususnya di SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy diberikan tutorial tentang pembuatan e-modul interaktif untuk pembelajaran daring menggunakan Canva. Adapun kegiatan pengabdian ini telah diselenggarakan dalam bentuk workshop.

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan oleh kelompok bidang ilmu Matematika Murni program studi Matematika FMIPA Universitas Mataram dengan mengadakan workshop pelatihan secara luring untuk guru-guru SMP Pondok Pesantren At-Tamimy tentang pembuatan e-modul menggunakan Canva. Kegiatan ini meliputi 3 tahap yakni:

- 1) Tahap pertama adalah menyiapkan materi workshop berupa e-modul dan surat-surat pendukung. Adapun surat-surat pendukung tersebut berupa surat pengantar dari fakultas yang dibawa ke sekolah SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy dalam rangka ijin pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

- 2) Tahap kedua adalah konfirmasi terkait jadwal pelaksanaan kegiatan ke SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy dan mengecek pendukung kegiatan seperti kelancaran jaringan internet pada lokasi kegiatan.
- 3) Tahap ketiga adalah pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, yakni kunjungan dan pelatihan.

Pada tahapan ini, dilakukan beberapa hal berikut.

- a. Memberikan tutorial pembuatan e-modul menggunakan Canva khususnya Canva untuk pendidikan (Sulwa *et al.*, 2020; Hidayatullah *et al.*, 2022). Kegiatan tutorial ini diawali dengan pembuatan akun Canva yang tidak berbayar, kemudian dilanjutkan dengan pembuatan e-modul mata pelajaran matematika yang menarik dan interaktif.
- b. Diskusi dan tanya jawab dengan peserta workshop. Pada tahapan ini dibuka beberapa sesi diskusi sehingga para peserta dapat bertanya kepada pemateri mengenai pembuatan e-modul dengan Canva.

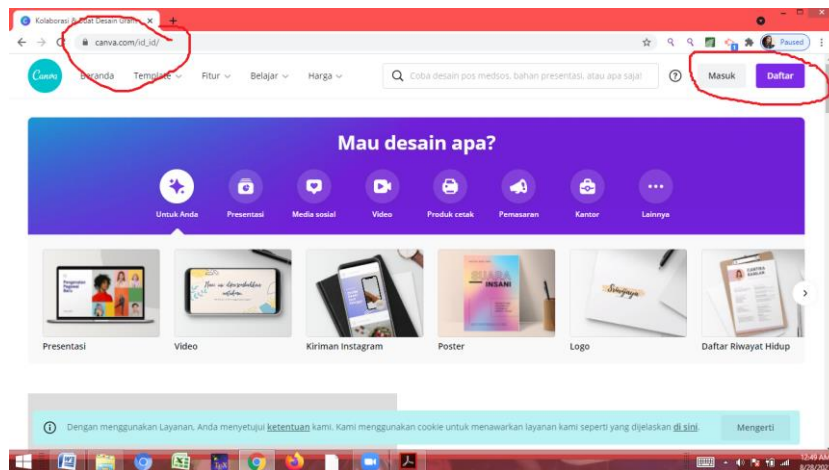
HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop pembuatan e-modul interaktif dengan aplikasi Canva ini dilaksanakan di SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy Praya Lombok Tengah pada hari Sabtu tanggal 28 Agustus 2021. Peserta workshop ini terdiri dari 19 orang guru termasuk kepala pondok tersebut. Dalam kegiatan ini pihak pondok pesantren berkontribusi dalam penyediaan ruangan workshop dan alat berupa LCD.

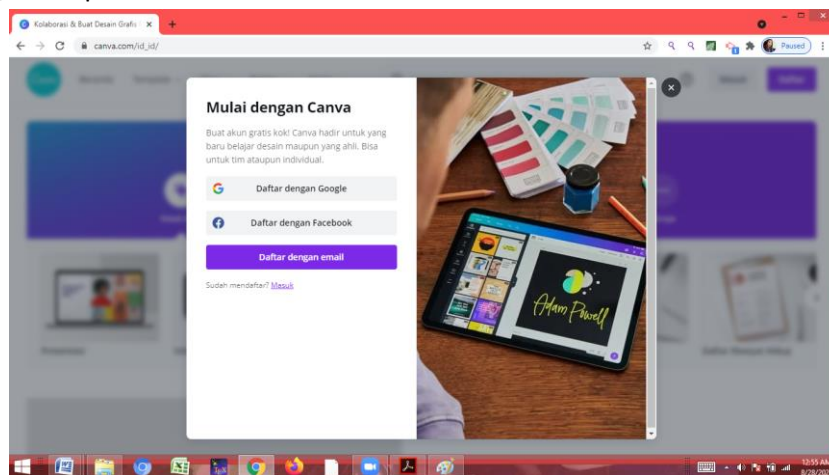
Adapun kegiatan workshop ini diawali dengan sambutan kepala SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy, bapak Muhammad Agus Burhan Ichsanuddin, S.Pd., kemudian dilanjutkan dengan sambutan Ketua Prodi Matematika FMIPA Universitas Mataram yaitu Dr. Marwan, M.Si. Setelah itu dilanjutkan dengan acara inti yaitu tentang pengenalan aplikasi Canva secara umum yang meliputi alamat website yaitu www.canva.com dan fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Pada bagian ini, peserta dikenalkan dengan jenis-jenis akun Canva yang dapat dipilih oleh pengguna dan beberapa manfaat yang diberikan khususnya untuk guru dalam dunia pendidikan (Fitriyani *et al.*, 2016; Fitriyani *et al.*, 2021; Kurnia & Fitriyani, 2018).

Setelah para peserta mengenal Canva, mereka kemudian diberikan tutorial pembuatan akun canva untuk pendidikan yang sepenuhnya gratis untuk diakses. Setelah pembuatan akun berhasil, peserta dipandu membuat e-modul yang interaktif dengan mengambil materi pembelajaran matematika (Hadijati *et al.*, 2021; Nasution, 2018). Adapun detail langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.

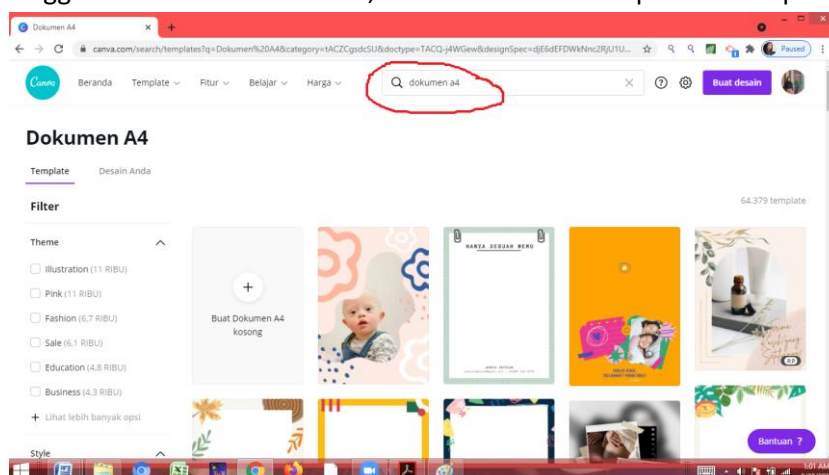
1. Untuk membuat akun Canva, peserta diarahkan terlebih dahulu untuk mendaftar pada website resminya yaitu pada www.canva.com dan mendaftar dengan akun yang dimiliki. Hal tersebut akan menjadi lebih mudah jika peserta telah memiliki akun google.



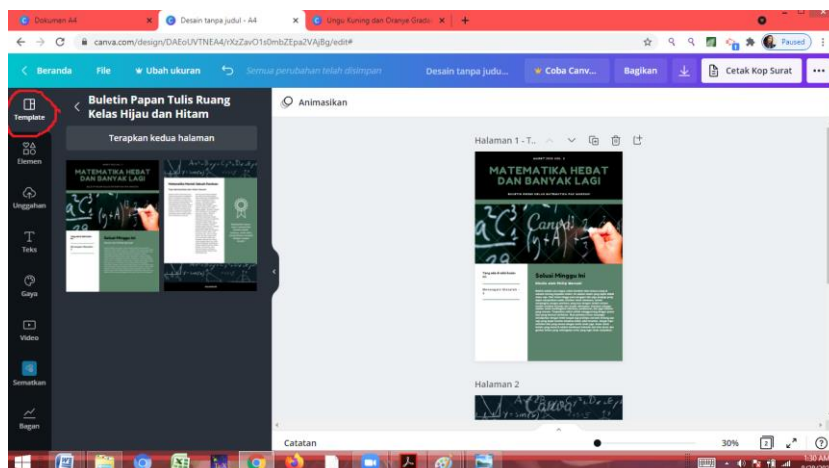
Pada gambar di bawah ini, pilih “Daftar dengan Google”, masukkan alamat gmail dan password nya. Jika sudah, maka peserta akan masuk ke beranda dari Canva.



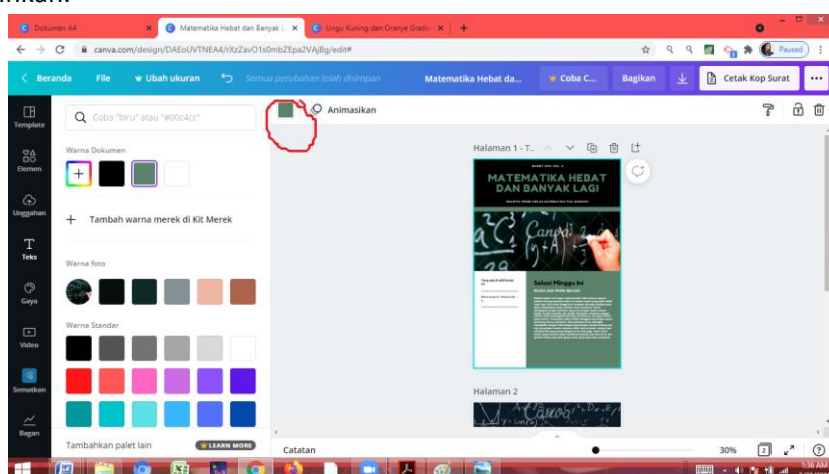
2. Sebelum pembuatan e-modul dimulai, ukuran kertas harus dipilih terlebih dahulu, contohnya jika ingin menggunakan ukuran kertas A4, ketik “dokumen A4” pada kolom pencarian Canva.



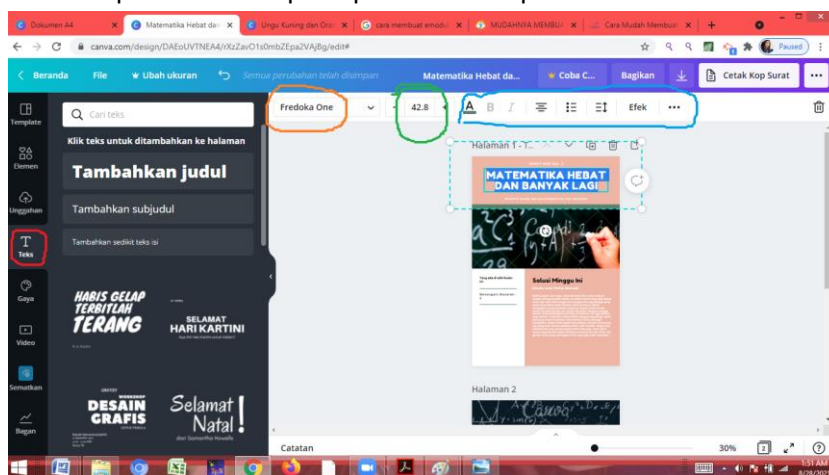
3. Selanjutnya masuk ke tampilan dokumen kerja, pilih desain template yang akan digunakan atau dapat membuat sendiri dengan mengklik dokumen A4 yang kosong.



4. Setelah desain ditentukan, maka akan dapat dilihat template desain tersebut dari cover sampai halaman isi. Isi disesuaikan dengan mata pelajaran/ pokok bahasan yang akan atau sedang diajarkan.
5. Untuk mengubah warna background, klik icon kotak “warna latar belakang” dan pilih warna yang diinginkan.

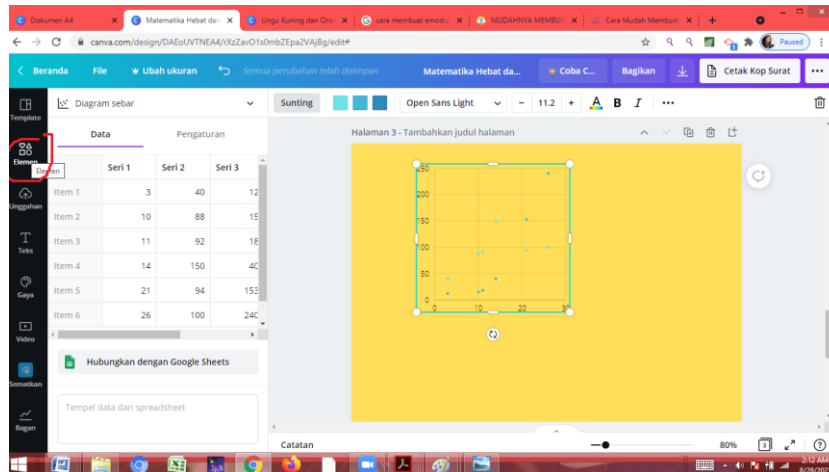


6. Untuk mengedit dan memasukkan teks pada modul yang akan dibuat, dapat dilakukan dengan double klik pada teks yang mau diedit dan ubah teksnya. Sedangkan apabila hendak menambah teks maka kursor dapat diarahkan pada pilihan “teks” pada Canva.

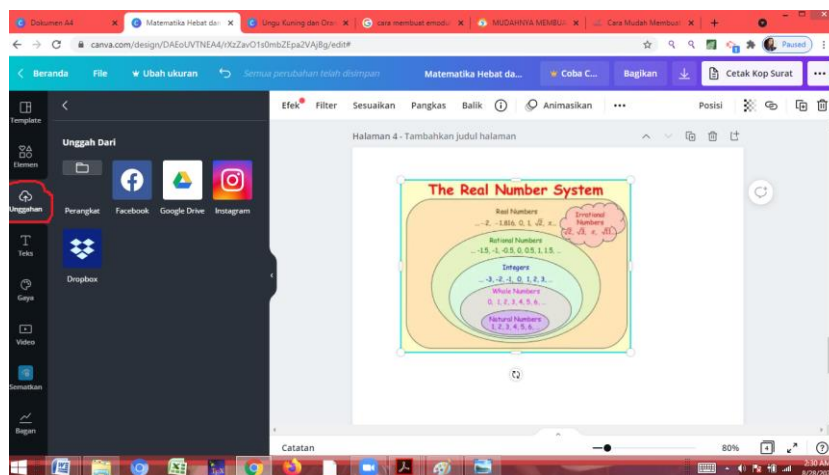


Ukuran teksnya juga dapat diubah, baik berupa judul, sub judul atau teks isi. Kemudian ketik isi teks yang hendak ditambahkan. Selain itu, warna dan jenis tulisan juga dapat diganti. Teks juga dapat diatur seperti tebal, miring, posisi tulisan dan lain-lain.

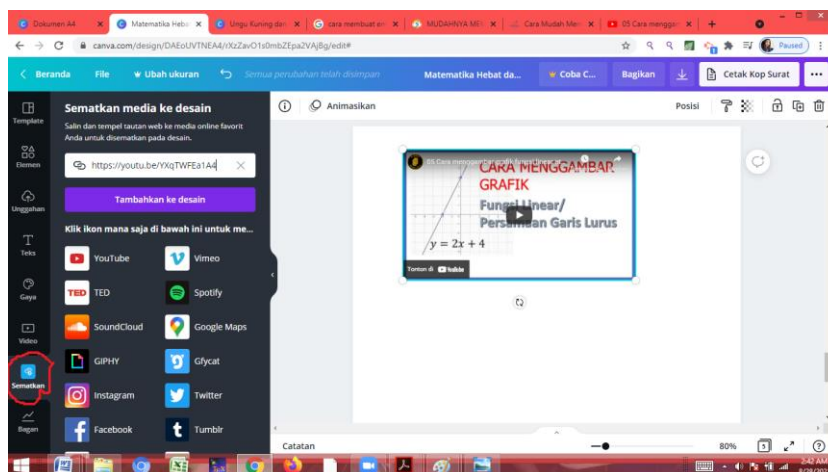
- Menambahkan gambar atau elemen lain. Untuk menambahkan gambar dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur “elemen”. Cara ini dapat dipilih jika ingin menggunakan gambar yang tersedia. Terdapat banyak pilihan gambar yang dapat dipilih.



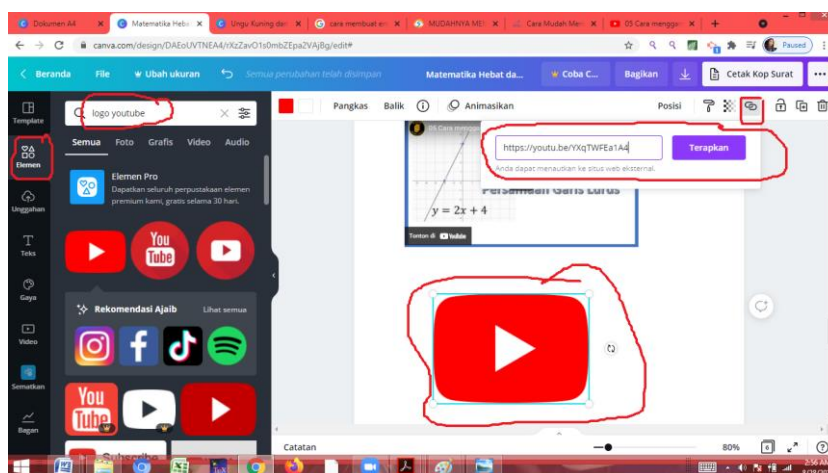
Apabila gambar yang akan digunakan berasal komputer, maka gambar dapat diinsert melalui fitur “unggah”, lalu unggah file dari perangkat computer. Dengan cara yang sama juga dapat dilakukan untuk file-file yang diambil dari facebook, google drive, instagram atau dropbox. Setelah diupload, gambar ditarik dan diatur posisinya ke dalam modul.



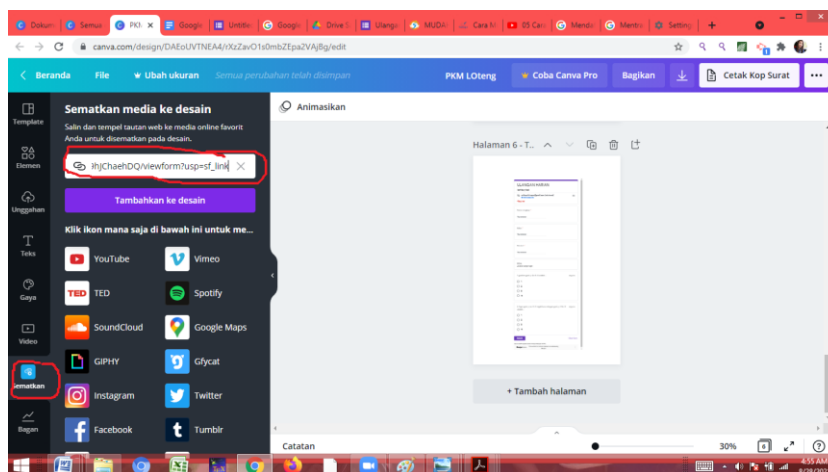
- Menambahkan video. Menambahkan video misalkan dari Youtube yang tinggal klik untuk membukanya, maka pilih fitur “lainnya”, pilih “sematkan”, kemudian copy link video tersebut pada kolom isian link dan klik “tambahkan ke desain”.



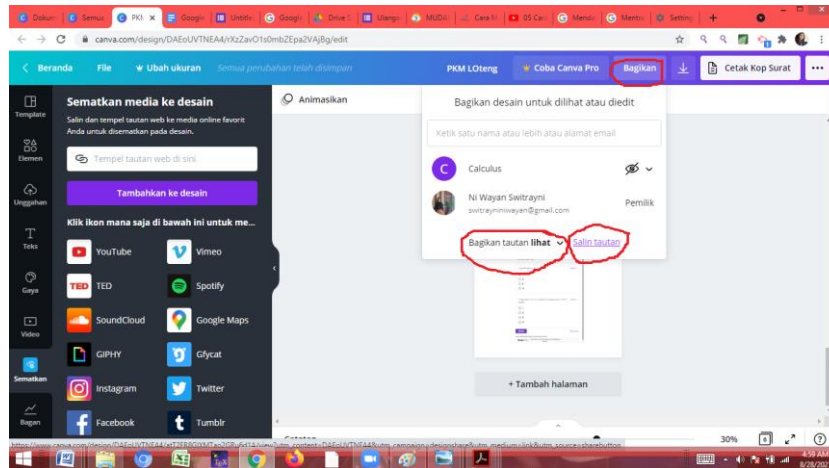
Cara lain yaitu melalui link tautan video Youtube yang diterapkan menggunakan logo atau gambar, sehingga ketika logo diklik maka akan langsung diarahkan ke video di channel youtube tersebut.



- Menambahkan link kuis. Pada modul juga dapat ditambahkan link kuis sehingga siswa dapat mengerjakan langsung pada modul tersebut. Adapun caranya sama seperti menambahkan video yaitu pilih fitur "lainnya", lalu pilih "sematkan", kemudian masukkan link kuis dan tambahkan ke dalam desain. Kuis dapat berupa google form atau yang lainnya. Dengan Langkah tersebut maka kuis akan masuk ke dalam modul, dan siswa dapat langsung mengerjakan kuis tanpa keluar dari modul.



10. Membagikan tautan e-modul. Untuk membagikan e-modul kepada siswa, klik “bagikan” dan dilakukan pengaturan dimana yang melihat e-modul tersebut hanya bisa melihat kemudian “salin tautan”. Tautan tersebut dapat dibagikan melalui kelas online seperti google classroom atau group WhatsApp. Siswa dapat mengakses e-modul dan membuka video maupun soal-soal kuis yang diberikan pada modul tersebut kapan saja.



Setelah proses tutorial, acara dilanjutkan dengan sesi diskusi. Para guru SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy terlihat sangat antusias dalam diskusi ini. Setelah semua pertanyaan terjawab, sesi ini diakhiri dengan pemberian isian daftar hadir untuk para peserta workshop sebagai persyaratan mendapatkan sertifikat.

Dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, terdapat beberapa faktor yang mendukung kelancaran kegiatan ini, yaitu:

- 1) Dukungan dari kepala sekolah SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy yang telah menyediakan fasilitas ruangan dan LCD yang digunakan pada kegiatan ini.
- 2) Dukungan para guru SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy yang sangat antusias dan aktif selama kegiatan tutorial dan diskusi.
- 3) Partisipasi aktif beberapa mahasiswa yang terlibat sebagai tenaga teknis sehingga kegiatan ini sukses dilaksanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan paparan hasil pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa tim sudah melaksanakan workshop tutorial dengan baik. Melalui workshop ini, para guru SMP Islam Pondok Pesantren At-Tamimy diberikan tutorial pembuatan e-modul interaktif yang sebenarnya tidak hanya dapat digunakan dalam proses pembelajaran daring selama masa pandemic covid-19, tetapi juga dapat digunakan untuk pembelajaran secara luring yang lebih efisien, efektif dan menyenangkan. Lebih jauh, guru dapat berkreatifitas membuat desain e-modul yang semenarik mungkin bagi siswa sehingga pembelajaran matematika akan semakin menyenangkan.

Saran yang dapat diberikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya adalah jika melakukan workshop serupa sebaiknya setiap peserta dapat difasilitasi dengan komputer sehingga proses pelatihan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, S. W., Hadijati, M., & Fitriyani, N. (2019). Analisis Dependensi Faktor Makroekonomi terhadap Tingkat Harga Emas Dunia dengan Pendekatan Copula. *Eigen Mathematics*

Journal, 1(2), 82-91.

- Daryanto, D. (2013). *Menyusun modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar*. Yogyakarta (ID) : Gava Media.
- Fitriyani, N., Hadijati, M., Harsyiah, L., & Baskara, Z. W. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Microsoft Powerpoint di MA Attamimy Lombok Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 3(2), 60-71.
- Fitriyani, N., Awalushaumi, L., & Kurnia, A. (2016). Polytomous Logistic Regression in Analyzing the Presence of National Pilot Mosque in Karang Baru Mataram. *Scientific Committe*, 220.
- Hadijati, M., Harsyiah, L., & Fitriyani, N. (2021). Peningkatan Pemahaman Statistika dan Peranannya pada Era Revolusi Industri 4.0 di Madrasah Aliyah Hidayatul Muhsinin Labulia. *Jurnal Karya Pengabdian*, 3(1), 42-46.
- Harsyiah, L., Fitriyani, N., & Salwa, S. (2020). Peramalan Jumlah Siswa Baru Madrasah Aliyah (MA) Manhalul Ma'arif Darek-Lombok Tengah. *Eigen Mathematics Journal*, 3(2), 110-117.
- Hidayatullah, P., Irwansyah, I., Aini, Q., & Syechah, B. N. (2022). Pipeline Network Optimization using Hybrid Algorithm between Simulated Annealing and Genetic Algorithms. *Eigen Mathematics Journal*, 4(2), 30-39.
- Kurnia, A., & Fitriyani, N. (2018). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran PAI di universitas mataram. In *Prosiding Seminar Nasional II APPPI NTB*.
- Michael, A. (2013). *Michael Allen's Guide to E-learning*. New Jersey (USA) : John Wiley & Sons.
- Nana, S., & Rivai, A. (2002). *Media Pengajaran Bandung*. Bandung (ID) : Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, A. (2018). *Pengembangan modul matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa*. Mataram (ID) : Universitas Mataram.
- Purwanto, Rahadi, A., & Lasmono, S. (2010). *Pengembangan Modul*. Jakarta (ID) : Pendidikan PUSTEKKOM Depdiknas.
- Sulwa, S., Wardana, I. G. A. W., Aini, Q., Irwansyah, I., & Switrayni, N. W. (2020). Pelatihan Membuat Dan Menggunakan Media Pembelajaran Daring Dimasa Pandemi. *Prosiding PEPADU*, 2, 246-248.
- Syechah, B. N., Marwan, M., Bahri, S., Awalushaumi, L., & Alfian, M. R. (2021). Pengembangan Soal-Soal Berbasis Hots Di Pondok Pesantren Attamimy Brangsak Praya. *Prosiding PEPADU*, 3, 55-60.
- Switrayni, N. W., & Aini, Q. (2016). Penentuan Susu Formula Ideal untuk Bayi Menggunakan AHP di Wilayah Kota Mataram. *Jurnal Matematika*, 6(2), 100-113.
- Switrayni, N. W., Wardhana, I. G. A. W., & Aini, Q. (2020). Webinar Pengenalan Google Classroom Dan Google Form Sebagai Media Dan Alat Evaluasi Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Abdi Insani*, 8(1), 18-24
- Whardana, I. G. A. W., Romdhini, M. U., & Switrayni, N. W. (2020). Penguatan Pemahaman Terhadap Aplikasi Aljabar Dalam Teknologi Modern Bagi Siswa SMA Negeri 1 Praya. *Jurnal Abdi Insani*, 7(1), 71-74.