

IMPLEMENTASI E- MODUL DIGITAL TERINTEGRASI MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PENUNJANG KOMPETENSI INOVATIF GURU DI SMPN 271 JAKARTA

Rayung Wulan¹⁾, Ardhi Dinullah Baihaqie²⁾, Suranto Saputra³⁾, Eddy Saputra⁴⁾

^{1,2,3,4} Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

E -Modul digital melesat cepat didunia cyber dengan menawarkan berbagai kemudahan dan kenyamanan dalam media pembelajaran. Berbagai macam aplikasi diluncurkan dengan tren keunikannya , aplikasi canva menjanjikan kemudahan dan inovatif dikalangan guru dan siswa. Aplikasi canva mudah dalam pemahamannya dan memiliki efek tampilan yang menambah kreasi dan edukasi bagi lingkungan sekolah di SMPN 271 Jakarta. Tujuan penerapan aplikasi Canva sebagai kreasi dan edukasi dalam media pembelajaran inovatif pengganti modul cetak, seiring tren teknologi digital yang melesat ditahun digital. Aplikasi canva diterapkan sebagai pengganti modul cetak yang biasa digunakan dikalangan sekolah. Tampilan aplikasi canva yang memukau dan nyaman dipandang menambah kreasi, memacu semangat dalam pembelajaran dilingkungan sekolah. E -Modul digital dengan aplikasi canva disajikan dengan keunikan dan beragam pilihan tema yang disediakan diaplikasi tersebut. Hasil E-Modul digital sebagai media pembelajaran inovatif menerapkan aplikasi canva sebagai pengganti modul cetak sangat dibutuhkan dalam era digital saat ini sebagai upaya kreasi dan edukasi dikalangan tingkat sekolah khususnya di SMPN 271 Jakarta.

Kata kunci : *E Modul Digital , Aplikasi Canva, Media Pembelajaran Inovatif*

Abstract

Digital e-modules are moving fast in the cyber world by offering various conveniences and comforts in learning media. Various applications have been launched with unique trends, the Canva application promises convenience and innovation among teachers and students. The Canva application is easy to understand and has a display effect that adds to the creation and education of the school environment at SMPN 271 Jakarta. The purpose of implementing the Canva application is as creation and education in an innovative learning media that replaces printed modules, in line with digital technology trends that have accelerated in the digital year. The Canva application is implemented as a substitute for the print module that is commonly used in schools. The appearance of the Canva application which is stunning and comfortable to look at adds to creation, spurs enthusiasm for learning in the school environment. E -Digital modules with the Canva application are presented with the uniqueness and various choices of themes provided in the application. The results of digital e-modules as an innovative learning media using the Canva application as a substitute for printed modules are urgently needed in the current digital era as a creative and educational effort at the school level, especially at SMPN 271 Jakarta.

Keywords: *E Digital Module, Canva Application, Innovative Learning Media*

Correspondence Author: Rayung Wulan, utha2578@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Dunia pendidikan diwarnai berbagai kreasi dan edukasi dalam pelaksanaan pembelajaran serta beragam kegiatan yang berkaitan dengan lingkungan sekolah. Upaya penerapan sebagai wujud memenuhi kewajiban guru dalam berkreasi merupakan hal yang penting untuk peningkatan kompetensi di teknologi. Penggunaan e-modul digital sebagai pembelajaran menjadi pilihan yang terbaik dalam proses belajar mengajar. Terlebih dalam dunia pendidikan di Indonesia saat Pasca pandemi dan pemberlakuan bebas covid diakhir tahun 2022. Teknologi digital melesat hebat mengiringi *Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM)* Telah berakhir sejak 30 Desember 2022. (Ramadhan et al., 2021)

Sebagai tenaga pendidik dan siswa sepatutnya menguasai kemampuan teknologi digital agar tidak tergerus zaman yang serba digital, dunia pendidikan dituntut untuk adaptif, kreatif dan inovatif dalam mendesain dan merencanakan pembelajaran setiap semesternya. Dunia digital saat ini merambah diberbagai sektor pendidikan, pembelajaran berbasis media digital pun melesat hebat diberbagai mata pelajaran tanpa terkecuali. Ujian dilakukan secara digital, materi ajar pun banyak yang menggunakan E-modul digital dengan kemudahan dalam mengaksesnya dan minim kesalahan pengoperasiannya. (Puspita* et al., 2021)

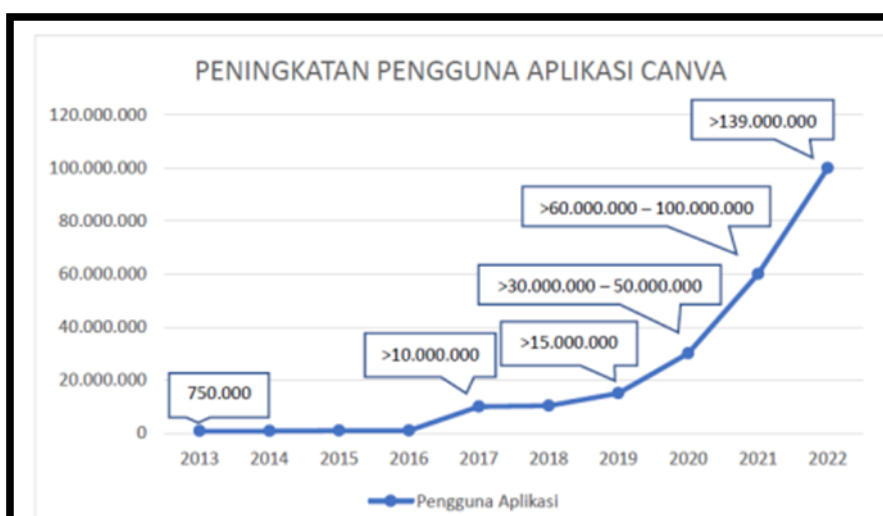
Kreasi dalam belajar dan Pembelajaran dengan memanfaatkan E-Modul digital membuat suasana dalam pembelajaran memiliki kreasi dan menekan tingkat kejenuhan yang selama ini pembelajaran dilakukan dengan buku atau modul cetak. Menggunakan E-Modul saat ini dinilai tepat dalam memaksimalkan pembelajaran serta suasana pembelajaran dengan mata pelajaran yang dianggap sulit dimengerti menjadi lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran yang terapkan disekolah. Konsep pembelajaran dengan memanfaatkan E-Modul digital dengan aplikasi canva sangat menarik sekali dikalangan pendidikan, selain memudahkan dalam pengoperasiannya, mudah pula dikreasikan dan menambah imajinasi dikalangan sekolah meningkat. (Rahmatullah dkk, 2022).

E-Modul digital dengan menggunakan aplikasi Canva sangat memukau dikalangan pendidikan karena beragam fitur-fitur disajikan mudah digunakan dan mendukung untuk kreasi menjadi lebih nyaman dikalangan sekolah. Dengan menyajikan konsep yang elegan dan memahami pengguna Canva di dalamnya sehingga hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat significant. Namun dalam proses pembelajaran, salah satu kendala yang sering dihadapi oleh guru adalah masih kurangnya kemampuan pendidik dalam menyediakan bahan ajar digital yang dapat diakses oleh para peserta didik. Upaya kreasi didalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam pembuatan modul digital, maka diperlukan adanya pelatihan pembuatan modul digital dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi ini dirancang untuk mendesain modul ajar yang menarik, menyenangkan dan inovatif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran guru. Beragam aplikasi dalam membuat E-Modul digital diantaranya, Sigil, Flip Html 5, Anyflip, Sway.office, Flipbook maker, FlipPdf, dan Canva. (Irkhamni et al., 2021)

Model integrasi dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikalangan sekolah memudahkan dalam pendidikan didasari oleh penggunaan komunikasi berbasis digital yang terhimpun dalam proses pembelajaran dilingkungan sekolah. Tren teknologi digital seiring dengan mempersiapkan sekolah dan siswa agar berkreasi diiringi dengan edukasi digital saat ini, tenaga pendidik dilihat cakap dan

sebagai penggerak disekolah dan pembelajaran setiap harinya. E-Modul digital sangat menguji kemampuan digital untuk menyediakan lingkungan belajar mengajar yang memiliki kreasi dan edukasi. (Nurbani et al., 2019)

Dunia digital saat ini menyajikan beragam kemudahan dikalangan pengguna, tujuan penggunaan E-Modul digital di era saat ini upaya adalah meningkatkan dan perubahan kualitas, aksesibilitas, dan efisiensi biaya penyampaian pengajaran kepada siswa, juga mengacu pada manfaat jaringan komunitas belajar untuk menghadapi tantangan globalisasi digital saat ini. Dunia yang serba digital saat ini bukanlah salah satu cara diberbagi sektor, tetapi dengan menerapkan kreasi dan edukasi dikalangan sekolah menambah kemudahan dan meningkatkan dunia tanpa batas di era digital, melainkan berkelanjutan dan merupakan langkah berkelanjutan yang mendukung penuh sumber media pembelajaran dengan E-Modul digital. (Rahmadhani & Efronia, 2021)



Gambar 1. Peningkatan Pengguna Aplikasi Canva sebagai E-Modul Digital
Sumber : (Ariel Chantika Kuspunutri Dkk., 2022)

E-Modul digital dengan menggunakan aplikasi Canva dalam setiap harinya meningkat, disamping kemudahan yang digunakan, tingkat kesulitannya sangat minim dan melatih kreasi dan edukasi dikalangan tenaga pengajar dan siswa disekolah. (Yunita & Sholeh, 2021)

METODE PELAKSANAAN

Metode pendekatan yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini, mengusulkan model ADDIE dimana memiliki akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluation. Konsep model ADDIE ini mengemukakan untuk membuat kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran dengan menerapkan aplikasi Canva. Model ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu dan menggunakan digital sebagai media. (Dalimunthe et al., 2021)

Memiliki fase secara langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional

ADDIE dalam menggunakan Aplikasi Canva yang efektif berfokus pada pelaksanaan kreasi dan edukasi disekolah antara lain tahapan sebagai berikut :

1. Metode Studi Lapangan

Metode studi lapangan dengan meninjau langsung ke lokasi tim pengabdian masyarakat secara langsung studi ke lokasi SMPN 271 sebagai mitra pengabdian masyarakat. Tim pengabdian masyarakat studi lapangan ke lokasi melakukan dan melihat model pembelajaran yang ada lalu mengkreasikan serta menerapkan model pembelajaran dengan Aplikasi Canva sebagai E-Modul digital dilingkungan Sekolah.

2. Metode Sosialisasi & Implementasi

Dalam sosialisasi dan implementasi ini ,akan diagendakan oleh kedua belah pihak mitra dan tim pengabdian masyarakat , tim pengabdian masyarakat membuat batch menjadi 3 tahap yaitu tahap sosialisasi, implemantasi dan realisasi.

- a. Sosialisasi

Dalam sesi sosialisasi E-Modul Digital ini dilaksanakan diruang aula Serbaguna SMPN 271 Jakarta, kami tim abdimas menggambarkan materi materi tentang E-Modul Digital dengan menggunakan aplikasi Canva. Dilanjutkan dengan batch berikutnya ,yaitu Implementasi.

- b. Implementasi

Di tahap ini dilakukan implementasi berdasarkan sosialisasi yang telah dilakukan, peserta membuat E-Modul sesuai dengan mata pelajaran yang diampunya.

3. Metode Evaluasi

Akhir metode evaluasi ini dilakukan sebagai salah satu langkah melihat hasil yang dicapai para peserta pengabdian masyarakat dengan sosialisasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pelaksana kegiatan pengabdian masyarakat terdiri dari ketua dan tiga orang Anggota, serta satu orang mahasiswa yang terlibat dalam pengabdian masyarakat ini dan memiliki tugas serta tanggung jawabnya masing-masing. Sosialisasi dan kebutuhan mitra abdimas , penyelarasan dengan proposal dan materi kegiatan . Langkah langkah membuat E-Modul Digital dengan Aplikasi Canva. Implementasi penerapan E-Modul Digital

Dimulai sesuai agenda yang telah disepakati ramah tamah diawal pembukaan acara kegiatan pengabdian masyarakat, dilanjut ragam sesi pemaparan, sesi implementasi dan sesi diskusi dan latihan latihan dalam membuat model dengan e modul canva mitra SMPN 271 Jakarta sebagai mitra dalam kegiatan pengabdian masyarakat diantaranya:

1. Mengadakan audiens dengan mitra pihak sekolah dan menyesuaikan yang dibutuhkan oleh lingkungan di sekolah SMPN 271 era digital saat ini disesuaikan dengan kebutuhannya.



Gambar 2. Audiens dengan pihak sekolah dan kesepakatan
Sumber : Dokumentasi tim abdimas

2. Menyusun kerangka konsep E-Modul digital untuk diterapkan kepada guru dan lingkungan sekolah SMPN 271 Jakarta Barat. Pemaparan dan penjelasan e modul digital dengan canva.



Gambar 3. Pemaparan dan penjelasan jenis jenis E Modul Digital
Sumber : Dokumentasi tim abdimas



Gambar 4. Pemaparan dan penjelasan E Modul Digital Canva
Sumber : Dokumentasi tim abdimas

3. Implementasi pembuatan e modul digital, latihan pembuatan e modul dengan canva. Membuat Agenda terencana untuk guru guru dan tim pengabdian masyarakat.



Gambar 4. Implementasi pembuatan E Modul Digital
Sumber: Dokumentasi tim abdimas



Gambar 5. Implementasi pembuatan E Modul Digital Canva
Sumber : Dokumentasi tim abdimas

4. Mengevaluasi kegiatan pengabdian masyarakat dan sesi akhir diskusi dan tanya jawab serta penutupan ini dengan membuat resume disetiap pelaksanaan.



Gambar 6. Sesi akhir Penyerahan kenang kenangan
Sumber: Dokumentasi tim abdimas



Gambar 7. Sesi akhir evaluasi dan penutupan
Sumber: Dokumentasi tim abdimas

SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini banyak menyita perhatian yang besar dikalangan peserta, implementasi e modul digital dengan canva yang dilakukan berjalan baik bahwasannya media pembelajaran yang terintegrasi membantu para guru sebagai kompetensinya. Dapat disimpulkan dari serangkaian kegiatan pengabdian masyarakat tersebut diantaranya :

1. Diharapkan dapat menyusun agenda untuk mengadakan pelatihan dalam membuat E-Modul Digital ke pihak sekolah SMPN 217 untuk diterapkan .
2. Tutorial yang dibuat tim pengabdian masyarakat merangkai cara langkah langkah dengan menyusun manual book proses membuat E-Modul Digital dengan Aplikasi Canva sangat membantu para guru di SMPN 271 Jakarta.
3. Pembuatan simulasi langkah cepat dalam memahami E-Modul Digital dengan menggunakan Aplikasi Canva yang diterapkan mempercepat pemahaman guru di SMPN 271 Jakarta.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariel Chantika Kuspnutri Dkk. (2022). *Pengaruh Aplikasi Canva Terhadap Junior Desainer Grafis Di Masa Pandemi Covid-19 (The effect of Canva applications on Junior Graphic Designers during the Covid-19 pandemic)*. E-Proceeding of Art & Design, Vol.9(No.2), 1299–1322.
- Dalimunthe, A., Affandi, M., & Suryanto, E. D. (2021). *Pengembangan modul praktikum teknik digital model addie*. Jurnal teknologi informasi & komunikasi dalam pendidikan, 8(1). <https://doi.org/10.24114/jtikp.v8i1.26777>

- Irkhamni, I., Izza, A. Z., Salsabila, W. T., & Hidayah, N. (2021). *Pemanfaatan Canva Sebagai E-Modul Pembelajaran Matematika terhadap Minat Belajar Peserta Didik*. Konferensi Ilmiah Pendidikan Universitas Pekalongan 2021, ISBN: 978-602-6779-47-2.
- Nurbani, N., Koriaty, S., & Puspitasari, H. (2019). *Pengembangan Modul Elektronik Mata Kuliah Sistem Digital Untuk Program Studi Pendidikan TIK*. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1). <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1007>
- Puspita*, K., Nazar, M., Hanum, L., & Reza, M. (2021). *Pengembangan E-Modul Praktikum Kimia Dasar Menggunakan Aplikasi Canva Design*. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 5(2). <https://doi.org/10.24815/jipi.v5i2.20334>
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). *Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital*. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Rahmatullah dkk. (2022). *Desain Modul Digital dengan Aplikasi Canva Bagi Guru Di Kabupaten Majene*. Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makasar, 747–751.
- Ramadhan, A., Jalinus, N., Ta'ali, T., & Mulianti, M. (2021). *Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Model Pembelajaran Self Directed Learning pada Mata Pelajaran Pengelasan*. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(1). <https://doi.org/10.17977/um031v8i12021p091>
- Yunita, H., & Sholeh, M. (2021). *Implementasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Sebagai Media Penunjang Pembelajaran*. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 09(2).