

Workshop Inovatif: Strategi Penyusunan Bahan Ajar Melalui Pemanfaatan Platform Canva Di Smpit Bina Al-Jihar Desa Cigunungsari Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang

¹⁾Amirudin*, ²⁾Yadi Fahmi Arifudin, ³⁾Ferianto, ⁴⁾Achmad Junaedi Sitika, ⁵⁾Agus Susanto, ⁶⁾Akil, ⁷⁾Ajat Rukajat, ⁸⁾Puti Sahara, ⁹⁾Putri Nur Afifah

^{1,2,3,4,5,6,7,8,9)} Prodi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Singaperbangsa Karawang
Email: amirudin@staff.unsika.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

ABSTRAK

Kata Kunci:

Workshop Inovatif
Bahan Ajar
Platform Canva

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan dan membimbing peserta (guru dan pendidik di SMPT IT Al-Jihar) tentang pemanfaatan platform Canva, mendorong kreativitas dalam penyusunan bahan ajar agar dapat lebih menarik dan interaktif dan memberikan strategi konkret untuk merancang materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kurikulum dan perkembangan peserta didik. Keberhasilan integrasi teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting mengingat peran teknologi yang semakin mendominasi kehidupan sehari-hari, serta untuk memberikan pemahaman mendalam kepada para guru SMP IT di desa tersebut tentang pemanfaatan teknologi dalam pengembangan bahan ajar yang efektif. Urgensi PKM ini terletak pada kebutuhan mendesak untuk mempersiapkan para guru dengan keterampilan literasi digital agar mampu mengembangkan bahan ajar yang relevan dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Tujuan dari kegiatan PKM ini yaitu peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi digital tenaga pendidik dalam penyusunan bahan ajar melalui pemanfaatan Platform Canva, serta peningkatan kualitas pembelajaran di SMP IT Al-Jihar, yang diuraikan dalam bentuk materi dan kegiatan serta modul pelatihan penyusunan bahan ajar, selain itu target luaran wajib yaitu Artikel yang dipublikasikan di Jurnal Nasional Terakreditasi serta HKI yang relevan dengan kegiatan PKM.

ABSTRACT

Keywords:

Innovative Workshop;
Teaching materials;
Canva Platform

This Community Service activity aims to introduce and guide participants (teachers and educators at SMPT IT Al-Jihar) about the use of the Canva platform, encourage creativity in preparing teaching materials so that they can be more interesting and interactive and provide concrete strategies for designing learning materials that are in accordance with curriculum needs and student development. The successful integration of technology in learning is very important considering the role of technology which increasingly dominates everyday life, as well as to provide in-depth understanding to IT junior high school teachers in the village about the use of technology in developing effective teaching materials. The urgency of PKM lies in the urgent need to prepare teachers with digital literacy skills to be able to develop teaching materials that are relevant and in line with technological developments. The aim of this PKM activity is to increase the understanding and digital literacy skills of teaching staff in preparing teaching materials through the use of the Canva Platform, as well as improving the quality of learning at Al-Jihar IT Middle School, which is described in the form of materials and activities as well as training modules for preparing teaching materials, apart from that. The mandatory output targets are articles published in accredited national journals and IPR that are relevant to PKM activities.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah pilar utama dalam mempersiapkan generasi penerus untuk menghadapi tantangan abad ke-21 yang kian kompleks dan dinamis. Untuk mencapai pembelajaran yang berkualitas, dibutuhkan inovasi dalam penyusunan bahan ajar yang memadukan elemen teknologi dan kreativitas. Oleh karena itu kegiatan workshop dengan judul "Workshop Inovatif: Strategi Penyusunan Bahan Ajar melalui Pemanfaatan Platform Canva di SMPT IT Bina Al-Jihar, Desa Cigunungsari, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang." Diharapkan mampu memberikan jawaban atas tantangan tersebut melalui pemanfaatan teknologi digital yang saat ini marak digunakan sebagai pengembangan bahan ajar.

SMP IT Bina Al-Jihar terletak di Desa Cigunungsari Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang, sekolah ini masih membutuhkan perhatian baik dari sisi sarana dan prasarana serta pembelajaran yang inovatif. Permasalahan pokok dalam pembelajaran yang terjadi saat ini yakni pendidik di SMP IT Bina Al-Jihar, umumnya masih menggunakan metode ceramah dan hafalan dalam mengajar sehingga berdampak pada minat, motivasi belajar pada peserta didik.

Hasil wawancara dengan Kepala SMP IT Bina Al-Jiha, Pendidik dan Tenaga Kependidikan di SMP IT Bina Al-Jihar mengindikasikan bahwa salah satu tantangan utama yang dihadapi sekolah adalah terkait dengan bahan dan media pembelajaran, menjadi hambatan dalam mencapai pembelajaran yang efektif. Pendidikan adalah landasan bagi kemajuan suatu masyarakat. Saat ini, literasi digital menjadi unsur krusial dalam pembelajaran, terutama di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). SMP IT Bina Al-Jihar yang terletak di Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang, menjadi pusat perhatian dalam upaya meningkatkan kemampuan literasi digital di kalangan pendidik dan siswa. Dalam konteks ini, analisis situasi dan permasalahan menjadi penting untuk merumuskan langkah-langkah strategis yang tepat guna mendukung Workshop Interaktif sebagai strategi dalam penyusunan bahan ajar di SMP IT Bina Al-Jihar.

SMP IT Bina Al-Jihar menjadi pusat pembelajaran bagi anak-anak, namun akses dan eksposur terhadap literasi digital masih terbatas. Infrastruktur teknologi di sekolah ini juga cenderung terbatas, dengan beberapa sekolah yang masih menghadapi kendala dalam memperoleh perangkat dan koneksi internet yang memadai.

SMP IT Bina Al-Jihar menghadapi tantangan signifikan dalam meningkatkan literasi digital mereka. Banyak guru yang belum memiliki pemahaman mendalam tentang integrasi teknologi dalam pembelajaran.(1) Terbatasnya pelatihan dan sumber daya menyebabkan keterbatasan dalam penggunaan alat-alat digital dan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar.(2)

Sumber belajar digital di SMP IT Bina Al-Jihar masih terbatas. Kurangnya bahan ajar digital yang sesuai dengan kurikulum nasional menyebabkan kurangnya variasi dalam metode pembelajaran. Hal ini mempengaruhi daya tarik pembelajaran bagi siswa, serta menciptakan kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan, selain itu peran orang tua juga menjadi faktor kunci dalam literasi digital siswa. Beberapa orang tua mungkin tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi, sehingga minimnya dukungan di rumah dapat menjadi hambatan untuk pengembangan literasi digital anak-anak. Keterbatasan infrastruktur teknologi, termasuk jaringan internet yang tidak stabil dan minimnya perangkat keras, menjadi hambatan dalam menerapkan pembelajaran berbasis digital. Hal ini dapat menghambat efektivitas pembelajaran berbasis teknologi di SMP IT Bina Al-Jihar.

Meskipun dihadapkan dengan berbagai tantangan, SMP IT Bina Al-Jihar memiliki potensi untuk mengembangkan literasi digital dengan baik. Dukungan dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan, dan masyarakat dapat menjadi kunci sukses dalam mengatasi permasalahan yang dihadapi, dengan memahami secara komprehensif kondisi mitra, Workshop Inovatif : Strategi Penyusunan Bahan Ajar melalui Pemanfaatan Platform Canva di SMPT IT Bina Al-Jihar Desa Cigunungsari Kecamatan Tegalwaru Kabupaten diharapkan dapat memberikan solusi yang terarah dan sesuai dengan konteks setempat.(3) Melalui pendekatan holistik, diharapkan workshop ini tidak hanya meningkatkan kompetensi literasi digital pendidik atau guru, tetapi juga merangsang perkembangan ekosistem pendidikan digital yang inklusif di Desa Cigunungsari.

Workshop ini memiliki keterkaitan erat dengan MBKM, yang menekankan pendekatan pembelajaran yang relevan dan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Penyusunan bahan ajar melalui pemanfaatan Platform Canva yang diperkenalkan dalam workshop memadukan literasi digital dengan pembelajaran konvensional, sesuai dengan semangat MBKM. Kegiatan workshop ini juga diharapkan memberikan sumbangsih Indikator Kinerja Utama Perguruan Tinggi yakni: IKU-3 Dosen yang berkegiatan di luar kampus dan Hasil Kerja dosen yang digunakan masyarakat.

Fokus PkM dalam kegiatan Workshop ini mendukung penguatan karakter bangsa dengan menanamkan nilai-nilai adaptasi terhadap teknologi dan literasi digital.(4) Siswa dan guru akan didorong untuk memiliki karakter yang tanggap terhadap perkembangan zaman, sesuai dengan visi penguatan karakter bangsa dalam roadmap pengabdian nasional.

Workshop ini secara langsung menyumbang pada peningkatan literasi dan keterampilan masyarakat melalui pemahaman dan penerapan literasi digital. Guru yang terampil dalam menggunakan teknologi akan membimbing siswa untuk mengembangkan keterampilan yang relevan dengan tuntutan masa kini.

Selaitu ini diharapkan memberikan sumbangsih pada Penguatan Sistem Pendidikan Nasional, melalui Implementasi pembelajaran berbasis digital dalam workshop mencerminkan kontribusi terhadap penguatan sistem pendidikan nasional.(5) Keberhasilan metode ini dapat menjadi contoh dan inspirasi untuk diterapkan di berbagai wilayah, mendukung visi roadmap pengabdian nasional dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Dengan menghubungkan fokus kegiatan workshop sejalan dengan roadmap PkM Nasional, sehingga diharapkan tercipta dampak positif yang signifikan dalam menghadapi tantangan dan peluang di era digital ini, sesuai dengan visi dan misi pembangunan pendidikan nasional.

II. MASALAH

Permasalahan Prioritas dalam PKM: Workshop Inovatif - Strategi Penyusunan Bahan Ajar melalui Pemanfaatan Platform Canva di SMPT IT Bina Al-Jihar, Desa Cigunungsari, Kecamatan Tegalwaru, Kabupaten Karawang

1. Keterbatasan Pemahaman Teknologi Guru:

Salah satu permasalahan prioritas yang dihadapi adalah keterbatasan pemahaman teknologi oleh sebagian guru di SMPT IT Bina Al-Jihar. Hal ini dapat menghambat pengoptimalan penggunaan Platform Canva dalam penyusunan bahan ajar.

2. Tidak Terpenuhinya Kreativitas dalam Bahan Ajar:

Beberapa pendidik mungkin menghadapi kendala dalam mengintegrasikan kreativitas dalam bahan ajar mereka. Pemanfaatan Platform Canva perlu dipahami secara menyeluruh agar guru dapat merancang materi yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik bagi siswa.

3. Kurangnya Integrasi Bahan Ajar dengan Kurikulum:

Permasalahan ini terkait dengan sejauh mana bahan ajar yang dihasilkan melalui Platform Canva dapat diintegrasikan secara efektif dengan kurikulum nasional atau sekolah. Keberhasilan workshop dapat diukur dari sejauh mana hasilnya relevan dengan kebutuhan kurikulum yang berlaku.

4. Kurangnya Kesadaran Akan Manfaat Teknologi dalam Pembelajaran:

Beberapa guru mungkin belum sepenuhnya menyadari manfaat teknologi, khususnya penggunaan Platform Canva, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Permasalahan ini memerlukan pendekatan yang efektif untuk meningkatkan kesadaran dan motivasi guru.

5. Keterbatasan Akses dan Infrastruktur:

Faktor teknis seperti keterbatasan akses internet atau infrastruktur yang tidak memadai dapat menjadi hambatan dalam penerapan teknologi pembelajaran. Pemecahan masalah terkait dengan aksesibilitas teknologi perlu menjadi fokus dalam workshop.

Dengan mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan tersebut melalui workshop, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan kreativitas para pendidik di SMPT IT Bina Al-Jihar, memastikan bahan ajar yang dihasilkan terintegrasi dengan kurikulum, dan mengoptimalkan manfaat teknologi dalam pembelajaran.

III. METODE

Metode yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah workshop yang dilakukan secara tatap muka (luring) yang terbagi dalam 3 tahap, yaitu pembukaan, kegiatan inti yang terdiri dari pemaparan materi dan diskusi, dan tahap penutup. Persiapan PKM melalui beberapa tahap, *pertama*, analisis kebutuhan pra kegiatan bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang dibutuhkan Kelompok Wanita Tani (KWT) dalam mengolah tanaman terubuk sampai pada melakukan evaluasi pemasaran hasil olahan tanaman terubuk. Selain itu, analisis kebutuhan juga bertujuan untuk menganalisis kendala-kendala yang dihadapi pada saat proses penyusunan dan penyampaian proposal PKM. Target program ini adalah Kelompok Wanita Tani (KWT) yang ada di Desa Cintawargi Kecamatan Tegalwaru Kabupaten Karawang. *Kedua*, persiapan Program, pada tahap ini dilakukan rancangan program

dan beberapa pekerjaan persiapan untuk melaksanakan workshop. Beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu proses perizinan tempat yang berkoordinasi dengan pihak Kelompok Wanita Tani (KWT) Desa Cintawargi untuk menyelenggarakan Workshop di Desa, menyiapkan alat, dokumen, dan perlengkapan workshop, mulai dari daftar hadir, sertifikat pelatihan konsumsi, infocus dan desain acara Workshop.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan workshop yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital para guru di SMPT IT Bina Al-Jihar melalui penggunaan Platform Canva telah dilaksanakan dengan baik. Evaluasi terhadap efektivitas workshop dilakukan dengan membandingkan hasil pretest dan posttest para peserta.

1. Statistik Pretest

Jumlah peserta yang mengikuti pretest adalah 10 orang. Nilai rata-rata pretest adalah 47.5 dengan standar deviasi sebesar 12.53. Nilai minimum yang diperoleh peserta adalah 25, sedangkan nilai maksimum adalah 65. Kuartil pertama (Q1) berada pada nilai 41.25, median (Q2) pada nilai 45, dan kuartil ketiga (Q3) pada nilai 58.75. Data ini menunjukkan bahwa sebelum workshop, kemampuan literasi digital peserta masih bervariasi dengan rentang nilai yang cukup lebar.

2. Statistik Posttest

Setelah mengikuti workshop, jumlah peserta yang mengikuti posttest tetap sama yaitu 10 orang. Nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 63.5 dengan standar deviasi sebesar 12.92. Nilai minimum yang diperoleh peserta adalah 35, sedangkan nilai maksimum adalah 75. Kuartil pertama (Q1) berada pada nilai 65, median (Q2) pada nilai 70, dan kuartil ketiga (Q3) pada nilai 70. Data ini menunjukkan peningkatan kemampuan literasi digital peserta setelah mengikuti workshop, dengan distribusi nilai yang lebih tinggi dibandingkan hasil pretest.

3. Perubahan Rata-rata Skor

Rata-rata perubahan skor dari pretest ke posttest adalah 16 poin. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan literasi digital peserta setelah mengikuti workshop. Peningkatan ini menggambarkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan dalam workshop berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Platform Canva untuk menyusun bahan ajar.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Nama	Pretest	Post-Test	Perubahan
1.	Siti Husnul Khotimah	45	70	25
2.	Firman Muhammad Ramdan	60	70	10
3.	Nurlita Oktavia	45	65	20
4.	Putri Amalia	45	70	25
5.	Lili Aulia	25	35	10
6.	Mona Munawaroh	65	70	5
7.	Yanti Susanti	55	75	20
8.	Yuli	60	65	5
9.	Rima Nurmala	40	70	30
10	Komarudin	35	45	10



Gambar 1. Foto Bersama Setelah Kegiatan

Hasil analisis menunjukkan bahwa setiap peserta mengalami peningkatan nilai setelah mengikuti workshop. Peningkatan terbesar adalah pada peserta bernama Rima Nurmala dengan peningkatan skor sebesar 30 poin, diikuti oleh Siti Husnul Hotimah dan Putri Amalia dengan peningkatan masing-masing sebesar 25 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa workshop mampu memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital para guru di SMPT IT Bina Al-Jihar.



Gambar 2. Pelaksanaan Workshop Canva

Secara keseluruhan, hasil posttest yang lebih tinggi dibandingkan pretest menunjukkan bahwa tujuan workshop untuk meningkatkan literasi digital guru melalui penggunaan Platform Canva tercapai dengan baik. Peningkatan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis para guru, tetapi juga diharapkan dapat berdampak positif pada kualitas pembelajaran di sekolah tersebut. Workshop ini dapat menjadi model untuk pelatihan serupa di sekolah-sekolah lain yang memiliki kebutuhan peningkatan literasi digital.

V. KESIMPULAN

Hasil dari workshop "Workshop Inovatif: Strategi Penyusunan Bahan Ajar melalui Pemanfaatan Platform Canva di SMPT IT Bina Al-Jihar" menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam literasi digital para guru, sebagaimana dibuktikan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 47.5 pada pretest menjadi 63.5 pada posttest, dengan rata-rata perubahan skor sebesar 16 poin. Setiap peserta mengalami peningkatan kemampuan, dengan beberapa menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan. Hal ini menegaskan bahwa metode pelatihan yang diterapkan dalam workshop efektif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Platform Canva. Dengan demikian, workshop ini tidak hanya berhasil mencapai tujuan utamanya tetapi juga memberikan model yang dapat diadaptasi untuk pelatihan serupa di sekolah lain, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Singaperbangsa Karawang yang telah memberikan bantuan pendanaan segingga kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dapat terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, A. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- Ming, M. L. (2021). Pelatihan Pemasaran Berbasis Online dan Pendampingan Manajemen Usaha. *Buletin Abdi Masyarakat*, 53-60.
- Sahid, D. R., & Rachlan, E. R. (2019). Pengelolaan Fasilitas Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Indonesian Journal of Education*, 3(1), 26-39.
- Susilawati, S. M. (2023). Peningkatan Nilai Tambah Produk melalui Pemanfaatan Limbah dari Kulit Ubi Kayu pada Kelompok Wanita Tani (KWT) Berkat Usaha. *DIPAMAS*, 35-42.
- Arief, A. (2023). *Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan*. Jakarta: Gramedia.
- Brown, A., & Green, T. D. (2021). Digital literacies and learning: Designing digital inclusion. *Journal of Educational Technology*, 32(1), 55-67.
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31.
- Clark, R. C., & Mayer, R. E. (2016). *e-Learning and the Science of Instruction: Proven Guidelines for Consumers and Designers of Multimedia Learning* (4th ed.). Hoboken, NJ: Wiley.
- Davis, N. (2022). The impact of digital technologies on teaching and learning. *Computers & Education*, 145, 103738.
- Jones, K., & Smith, M. (2018). The role of digital literacy in the 21st century. *Educational Review*, 70(4), 465-482.
- Johnson, M., & Li, W. (2017). Integrating technology in education: Challenges and solutions. *Journal of Digital Learning in Teacher Education*, 33(2), 53-65.
- Kim, H., Hong, S., & Lee, J. (2020). The effects of digital media on learning engagement and academic achievement. *International Journal of Educational Technology*, 37(3), 244-258.
- Lee, K., Tsai, P., & Wang, Y. (2019). Enhancing digital literacy through blended learning environments. *Journal of Educational Computing Research*, 56(5), 713-734.
- Miller, H., & Rose, C. (2020). Teacher professional development in the digital age. *Teaching and Teacher Education*, 89, 102995.
- Ming, M. L. (2021). Pelatihan Pemasaran Berbasis Online dan Pendampingan Manajemen Usaha. *Buletin Abdi Masyarakat*, 53-60.
- Robinson, S., Jones, L., & Kim, E. (2021). Sustaining digital literacy in education through continuous professional development. *Computers & Education*, 164, 104121.
- Sahid, D. R., & Rachlan, E. R. (2019). Pengelolaan Fasilitas Pembelajaran Guru dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). *Indonesian Journal of Education*, 3(1), 26-39.
- Smith, R. (2018). Engaging students with technology in the classroom. *Educational Technology Research and Development*, 66(3), 559-579.
- Susilawati, S. M. (2023). Peningkatan Nilai Tambah Produk melalui Pemanfaatan Limbah dari Kulit Ubi Kayu pada Kelompok Wanita Tani (KWT) Berkat Usaha. *DIPAMAS*, 35-42.
- Wang, X. (2019). Exploring the role of digital literacy in learning. *Educational Media International*, 56(2), 103-119.