Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN) e-ISSN : 2745 4053
Vol. 6 No. 1, 2025 |pp: 801-805 | DOI : http://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i1.5112

Pelatihan Bahan Ajar Digital Canva Bagi MGMP Guru PPKn di Kabupaten Indragiri Hulu Riau

[1)]Supentri*, [2)]Sri Erlinda , [3)]Hambali, [4)]Hambali, [5)]Jumili Arianto, [6)]Indra Primahardani, [7)]Radini
[1,2,3,4,5,67)]Program Studi PPKn FKIP, Univeritas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email Corresponding: Supentri@lecturer.unri.ac.id

INFORMASI ARTIKEL

Kata Kunci:
Pelatihan
Bahan Ajar
Digital
PPKn
Canva

ABSTRAK

Pelatihan Bahan Ajar Digital bagi guru di Kabupaten Indragiri Hulu bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan peserta dalam memanfaatkan bahan ajar digital. Pelatihan ini berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan ketua MGMP PPKn, bahwa sebagian besar guru guru PPKn memnbutuhkan media serta bahan ajar, karena masih terdapat pembelajaran konvensional, berdasarkan fakta fakta tersebut perlu dilakukan pelatihan terutama untuk bahan ajar PPKn. Pelatihan ini diikuti oleh 47 orang peserta dan dilaksanakan selama 2 hari. Pendekatan yang dilakukan pelatihan dalam membuat bahan ajar digital berbasis canva. Hari pertama penjelasan tentang pentingnya bahan ajar, bahan ajar digital, pengenalan aplikasi dan diskusi tanya jawab, selanjutnya hari kedua dimulai dari materi teknik penyusunan bahan ajar, praktik pembuatan bahan ajar, pendampingan pembuatan bahan ajar di akhir sesi persentasi peserta dari hasil kerja. Peserta adalah guru-guru yang tergabung dalam MGMP PPKn SMP Lirik Kabupaten Indragiri Hulu Riau. Melalui angket yang diisi peserta setelah pelatihan, diketahui bahwa guru sudah memahami dan menambah pengetahuan mereka melalui pelatihan terbukti dengan masing masing peserta wajib mengumpulkan project (bahan ajar digital) sebagai syarat untuk mendapatkan sertifikat pelatihan. Begitu juga dengan Tingkat kepuasan guru dalam mengikuti pelatihan sebesear 85%.

Keywords:
Pelatihan
Bahan Ajar
Digital
PPKn
Canva

ABSTRACT

Digital Teaching Materials Training for Teachers in Indragiri Hulu Regency aimed to enhance participants' abilities and knowledge in utilizing digital teaching materials. This training was conducted based on observations and discussions with the head of the PPKn MGMP, indicating that most PPKn teachers required media and teaching materials, as conventional learning methods were still prevalent. Given these facts, training, particularly for PPKn teaching materials, was deemed necessary. The training was attended by 47 participants and conducted over two days. The approach employed in the training focused on creating digital teaching materials using Canva. On the first day, the importance of teaching materials, digital teaching materials, an introduction to the application, and a Q&A session were discussed. On the second day, the material covered techniques for developing teaching materials, practical exercises in creating teaching materials, and mentoring for material creation. At the end of the session, participants presented their work. The participants were teachers affiliated with the PPKn MGMP of SMP Lirik, Indragiri Hulu Regency, Riau. Through a post-training questionnaire, it was found that teachers had gained understanding and new knowledge through the training, as evidenced by the requirement for each participant to submit a project (digital teaching material) as a prerequisite for obtaining a training certificate. Similarly, the level of teacher satisfaction with the training was as high as 85%

This is an open access article under the CC–BY-SA license.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak signifikan dalam dunia pendidikan. Penggunaan bahan ajar digital menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan interaktivitas dan efektivitas proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru di Kabupaten Indragiri Hulu dalam menciptakan dan memanfaatkan bahan ajar digital.

Karena berdasarkan observasi dan diskusi dengan MGMP kabupaten indragiri hulu bahwa dilapangan masih banyak guru-guru yang tidak menggunakan bahan ajar atau media pembelajaran sehingga metode konvensional tanpa didukung oleh bahan ajar ataupun media pembelajaran yang memadai, penyebab utamanya adalah dorongan dalam membuat bahan ajar tersebut, ditambah dengan masih minimnya pemahaman dan pengetahuan dalam pembuatan media ataupun bahan ajar tersebut. Berdasarkan hasil diskusi dengan MGMP tersebut belum ada pelatihan ataupun workshop terkait bahan ajar tersebut. Sebagian guru guru mendapatkan cara membuat bahan ajar dari internet jadinya belajar mandiri.

Penggunaan bahan ajar digital di Indonesia masih tergolong dalam tahap awal. Hal ini dapat dilihat dari beberapa indikator berikut: Infrastruktur belum memadai: Di beberapa daerah, masih terdapat kendala infrastruktur seperti akses internet yang terbatas dan perangkat elektronik yang tidak memadai. Keterampilan guru belum memadai: Masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan yang memadai untuk menggunakan bahan ajar digital. Konten bahan ajar digital masih terbatas: Jumlah dan kualitas konten bahan ajar digital yang tersedia masih terbatas, terutama untuk mata pelajaran tertentu. Kesadaran masyarakat masih rendah: Kesadaran masyarakat tentang manfaat bahan ajar digital masih rendah, sehingga masih banyak orang yang lebih memilih menggunakan bahan ajar tradisional (Subagio & Limbong, 2023).

Tujuan dari pengabdian ini adalah; (1) meningkatkan kualitas pembelajaran: Melalui pelatihan ini, diharapkan guru mampu menghasilkan bahan ajar digital yang inovatif, menarik, dan efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. (2) Memperkaya kompetensi guru: Memberikan bekal kepada guru tentang berbagai perangkat lunak dan platform digital yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar yang interaktif. (3) Menyongsong era pembelajaran digital: Membekali guru dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dan peluang dalam era pembelajaran digital. (4) Menyebarluaskan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan: Mendorong guru untuk lebih aktif memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Namun secara khsusus pengabdian ini adalah bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mendesain bahan ajar digital: Membekali guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang bahan ajar digital yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tujuan pembelajaran.

Meskipun terdapat beberapa tantangan, penggunaan bahan ajar digital memiliki potensi yang besar untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya-upaya untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, seperti: Membangun infrastruktur: Pemerintah perlu membangun infrastruktur TIK yang memadai di seluruh wilayah Indonesia. Meningkatkan keterampilan guru: Perlu diadakan pelatihan dan workshop untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menggunakan bahan ajar digital. Mengembangkan konten bahan ajar digital: Perlu dilakukan pengembangan konten bahan ajar digital yang berkualitas dan sesuai dengan kurikulum pendidikan nasional. Meningkatkan kesadaran masyarakat: Perlu dilakukan sosialisasi dan edukasi kepada masyarakat tentang manfaat bahan ajar digital. Dengan mengatasi berbagai tantangan tersebut, diharapkan penggunaan bahan ajar digital dapat semakin meluas dan memberikan manfaat yang nyata bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Mitraberdaya, 2024).

Berdasarkan hasil penelitian bahwa bahan ajar digital dapat meningkatkan minat peserta didik (Kuway et al., 2023), selanjutnya bahan ajar digital juga dapat meningkatkan kompetensi guru (Talitha et al., 2023) bahkan pemahaman konsep siswa terkait materi juga bisa meningkat (Savitri et al., 2022) dan mendukung dari literasi digital (Setiadi et al., 2022)

Salah satu upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasi tantangan tersebut adalah dengan memberikan pelatihan BAD kepada guru-guru di Kabupaten Indragiri Hulu. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan guru dalam menggunakan BAD dalam proses belajar mengajar.

II. MASALAH

Berdasarkan analisis situasi yang telah dipaparkan sebelumnya, terlihat bahwa penggunaan Bahan Ajar Digital (BAD) di Indonesia masih tergolong dalam tahap awal, termasuk di Kabupaten Indragiri Hulu. Hal ini dikarenakan beberapa faktor, seperti infrastruktur yang belum memadai, keterampilan guru yang belum memadai, konten BAD yang masih terbatas, dan kesadaran guru yang masih rendah

III. METODE

Metode dalam pengabdian ini adalah program bekerjasama dengan MGMP PPKn SMP Indragiri Hulu Riau, memberikan materi pelatihan kepada peserta sebanyak 40 Guru peserta pengabdian yang didampingi oleh 7 orang dosen dan 5 mahasiswa, serta mengumpulkan produk hasil pendampingan merupakan cara-cara pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Berikut adalah tahapan-tahapan yang dilakukan dalam pelatihan dengan menggunakan metode penjelasan materi, diskusi tanya jawab, praktik pembuatan bahan ajar berikut: a.Tahap persiapan komunikasikan dengan peserta tentang materi bahan ajar yang akan dibuat digital. b.Tahap proses desain materi,media,video c.Tahap pelaksanaan pelatihan materi pelatihan berbasis canva. d.Tahap hasil materi bahan ajar digital canva dipresentasikan oleh peserta. e.Tahap evaluasi Sebagai evaluasi akhir kegiatan ini, peserta pelatihan bahan ajar berbasis aplikasi canva mengisi angket.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal Sekolah dan Guru
   Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan survei awal untuk mengetahui kondisi sekolah dan guru MGMP PPKn SMP Kabupaten Indragiri Hulu. Hasil survei menunjukkan bahwa:
   a. Akses Teknologi: Sebagian besar guru telah memiliki perangkat komputer atau laptop, namun masih banyak yang belum terbiasa menggunakan aplikasi.
   b. Pengetahuan Canva: Mayoritas guru belum pernah menggunakan Canva atau memiliki pengetahuan yang sangat terbatas tentang aplikasi ini baru sebatan punya acount.
   c. Kebutuhan Bahan Ajar: Guru-guru merasa membutuhkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa.
   d. Kendala: Kendala utama yang dihadapi guru adalah kurangnya waktu dan sumber daya untuk membuat bahan ajar yang berkualitas.
2. Proses Pelaksanaan Pengabdian
   Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa tahap, yaitu:
   a. Penjelasan Materi oleh Dosen:
      Materi pelatihan meliputi pengenalan Canva, fitur-fitur dasar, hingga pembuatan berbagai jenis bahan ajar seperti infografis, poster, dan presentasi. Dosen memberikan contoh-contoh bahan ajar yang menarik dan relevan dengan materi PPKN. Materi disampaikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta.
   b. Diskusi Tanya Jawab:
      Sesi tanya jawab memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya mengenai hal-hal yang belum dipahami. Dosen dan tim pelaksana memberikan penjelasan yang lebih detail dan menjawab pertanyaan-pertanyaan peserta.
3. Diskusi berlangsung interaktif dan antusias.
4. Praktik Pembuatan Bahan Ajar:
   Peserta secara langsung mempraktikkan pembuatan bahan ajar dengan bimbingan dari dosen dan tim pelaksana. Peserta diberikan tugas untuk membuat bahan ajar sesuai dengan materi yang mereka ampu. Selama proses praktik, peserta diberikan bantuan dan arahan jika mengalami kesulitan.
5. Hasil Pelatihan
   Setelah mengikuti pelatihan, diperoleh beberapa hasil positif, antara lain:
   a. Peningkatan Pengetahuan: Peserta memiliki pemahaman yang lebih baik tentang Canva dan potensinya dalam pembuatan bahan ajar.
   b. Meningkatnya Keterampilan: Peserta mampu membuat berbagai jenis bahan ajar yang menarik dan interaktif menggunakan Canva.
   c. Antusiasme yang Tinggi: Peserta sangat antusias mengikuti pelatihan dan menunjukkan minat yang besar untuk terus belajar dan mengembangkan diri.
   d. Perubahan Persepsi: Peserta memiliki persepsi yang lebih positif terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Pembahasan

Pelatihan ini telah berhasil meningkatkan kompetensi guru MGMP PPKN SMP Kabupaten Indragiri Hulu dalam membuat bahan ajar digital menggunakan Canva. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PPKN di sekolah-sekolah.

Saran:

1. Follow-up: Perlu dilakukan kegiatan follow-up untuk memastikan bahwa peserta terus menggunakan Canva dalam pembuatan bahan ajar.
2. Pelatihan Lanjutan: Dapat diadakan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik atau tingkat kesulitan yang lebih tinggi.
3. Pemanfaatan Teknologi: Sekolah dapat memfasilitasi guru dengan akses internet yang stabil dan perangkat yang memadai untuk mendukung penggunaan Canva.

Catatan:

1. Data Kuantitatif: Tambahkan data kuantitatif seperti jumlah peserta, tingkat kepuasan peserta, dan perubahan hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar yang dibuat dengan Canva (jika memungkinkan).
2. Analisis Lebih Mendalam: Lakukan analisis yang lebih mendalam terhadap hasil pelatihan, misalnya dengan membandingkan kualitas bahan ajar sebelum dan sesudah pelatihan.
3. Fokus pada PPKN: Sesuaikan semua hasil dan pembahasan dengan konteks pembelajaran PPKN.



Gambar: Foto Bersama Setelah Penyampaian Materi

V. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan Bahan Ajar Digital (BAD) berbasis Canva yang ditujukan kepada guru-guru MGMP PPKN SMP Kabupaten Indragiri Hulu telah berhasil meningkatkan kompetensi peserta dalam merancang dan mengembangkan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Melalui pelatihan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan tentang Canva, tetapi juga keterampilan praktis dalam membuat berbagai jenis bahan ajar seperti infografis, poster, dan presentasi. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Selain itu, antusiasme peserta yang tinggi juga menjadi indikator keberhasilan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa guru-guru di Kabupaten Indragiri Hulu memiliki minat yang besar untuk memanfaatkan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kompetensi guru dalam membuat BAD diharapkan dapat berdampak positif pada proses pembelajaran di sekolah. Bahan ajar yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga hasil belajar siswa pun diharapkan akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

Kuway, N. P., Muhajir, M., & Wahid, A. (2023). Meningkatkan Minat Peserta Didik dalam Mata Pelajaran IPAS melalui Pembelajaran Diferensiasi Menggunakan Bahan Ajar Digital. *Jurnal Basicedu, 7*(6), 3869–3877. https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6490

Mitraberdaya. (2024). *antangan dalam Menerapkan Teknologi Pendidikan yang Memadai untuk Mendukung Proses Pembelajaran*. https://mitraberdaya.id/id/news-information/tantangan-dalam-menerapkan-teknologi-pendidikan

Savitri, S., Araina, E., Fahrina, R., Nurhanisha, U., & Yantie, S. (2022). Pengembangan bahan ajar digital problem based learning (PBL) untuk meningkatkan pemahaman konsep pada mata kuliah zoologi vertebrata. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains & Matematika, 10*(1), 77–84. https://doi.org/10.23971/eds.v10i1.3449

Setiadi, P. M., Alia, D., & Nugraha, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital dalam Blended Learning Model

untuk Meningkatkan Literasi Digital Mahasiswa. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, *4*(3), 3353–3360. https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2727

Subagio, I. K. A., & Limbong, A. M. N. (2023). DAMPAK TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP AKTIVITAS PENDIDIKAN. *Journal of Learning and Technology*, *2*(1), 43–52. https://doi.org/10.33830/jlt.v2i1.5844

Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL FLIPBOOK DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU MGMP BAHASA INDONESIA SMA KOTA BOGOR. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 169–177. https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314

Clark, R. C., & Kozma, R. B. (2005). Enhancing teacher competence in using computer-supported learning environments. In R. J. Cormier & D. J. Willis (Eds.), Teacher education in the digital age: Issues and challenges (pp. 151-175). Lawrence Erlbaum Associates.

Cuban, L., Kirkpatrick, H., & Cuban, K. (2001). Overcoming resistance to change: Principals and teachers in a networked world. Jossey-Bass.

Kumar, R., & Rose, D. H. (2012). Digital natives and digital immigrants: A meta-analysis of their relationship with computer literacy. Computers & Education, 58(4), 1026-1034.

Mishra, P., & Koehler, M. (2006). A theoretical framework for using technology in schools. In D. M. Dede, J. R. Lentz, K. E. Wade, & D. J. Fuhrmann (Eds.), Inquiry-learning and technology use in mathematics classrooms (pp. 4-31). Lawrence Erlbaum Associates.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon, 9(5), 1-6.

Smith, M. K., Schell, J. F., & Carey, R. F. (2004). Designing effective e-learning experiences. Journal of Asynchronous Learning Networks, 8(1), 1-24.

Clark, R. C., & Kozma, R. B. (2005). Enhancing teacher competence in using computer-supported learning environments. In R. J. Cormier & D. J. Willis (Eds.), Teacher education in the digital age: Issues and challenges (pp. 151-175). Lawrence Erlbaum Associates.

Mishra, P., & Koehler, M. (2006). A theoretical framework for using technology in schools. In D. M. Dede, J. R. Lentz, K. E. Wade, & D. J. Fuhrmann (Eds.), Inquiry-learning and technology use in mathematics classrooms (pp. 4-31). Lawrence Erlbaum Associates.

Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon, 9(5), 1-6.