

PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR INTERAKTIF KEPADA GURU SMA NEGERI 19 PALEMBANG

Try Wulandari¹⁾, Fauzia Afriyani²⁾, Abdul Kholik³⁾

¹⁾Manajemen Keuangan/Manajemen, Ekonomi, Universitas IGM, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

²⁾Manajemen SDM/Manajemen, Ekonomi, Universitas IGM, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

³⁾Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas IGM, Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding author : try wulandari

E-mail : wulan@uigm.ac.id

Diterima 16 November 2022, Direvisi 28 November 2022, Disetujui 28 November 2022

ABSTRAK

Bahan ajar yang interaktif terbukti dapat meningkatkan tingkat ketertarikan para murid. Selain itu, tingkat konsentrasi dan fokus murid juga dapat meningkat. Oleh karena itu, bahan ajar yang interaktif menjadi hal penting yang harus disiapkan oleh para guru. Lebih lagi pada masa pandemi yang mengharuskan para murid untuk belajar secara online dan tidak berinteraksi langsung dengan guru dan juga teman-temannya. Melalui bahan ajar yang interaktif, suasana belajar akan tetap menyenangkan meskipun secara online. Pelatihan ini dilakukan di SMA Negeri 19 Palembang dengan harapan dapat meningkatkan *skills* para guru untuk membuat bahan ajar yang lebih interaktif. Sebelum kegiatan dilaksanakan, survei dilakukan untuk mengetahui apakah para peserta merasa perlu diadakannya pelatihan ini dan semua peserta setuju. Hasil pelatihan juga menunjukkan bahwa para peserta dapat mengaplikasikan ilmu pelatihan yang diberikan. Adapun saran yang diajukan ialah kepada para guru untuk selalu aktif mempelajari alat-alat penunjang proses belajar mengajar.

Kata kunci: bahan ajar interaktif; canva design; keterampilan

ABSTRACT

Interactive teaching materials are proven to increase the level of interest of students. In addition, the level of concentration and focus of students can also increase. Therefore, interactive teaching materials are important things that must be prepared by teachers. Even more so during a pandemic which required students to study online and not interact directly with teachers and their friends. Through interactive teaching materials, the learning atmosphere will remain fun even though it is online. This training was conducted at SMA Negeri 19 Palembang with the hope of improving the skills of teachers to make teaching materials more interactive. Before the activity was carried out, a survey was conducted to find out whether the participants felt the need for this training and all participants agreed. The results of the training also show that the participants can apply the training knowledge provided. The suggestions put forward are for teachers to always actively study the tools to support the teaching and learning process.

Keywords: canva design; interactive teaching materials; skills

PENDAHULUAN

Kalimat "Beri aku 10 pemuda, niscaya akan kuguncangkan dunia" yang pernah diserukan oleh Presiden Soekarno merupakan bukti bahwa pentingnya peranan generasi pemuda bagi kemajuan suatu bangsa. Generasi muda tentu saja perlu disiapkan sedini mungkin untuk berkontribusi memajukan bangsa dan negara. Oleh karena itu, pendidikan menjadi pilar utama dalam mewujudkan generasi-generasi muda yang unggul (Wisman, 2017). Dunia pendidikan saat ini juga sedang berkembang dengan pesat dan terus membaik. Hal ini ditunjukkan dengan bertambahnya jumlah anak-anak, jumlah sekolah atau instansi pendidikan dan juga

perkembangan kurikulum maupun kebijakan-kebijakan pemerintah yang bertujuan untuk menyempurnakan sistem pendidikan (Omeri, 2015).

Perkembangan pada dunia pendidikan ini tentunya perlu didukung penuh oleh semua pihak yang terlibat. Salah satu pihak yang terlibat dan penting dalam mencetak generasi muda adalah tenaga pengajar. Tenaga pengajar atau guru menjadi sosok penting yang mendidik, membina dan juga memberikan tauladan bagi anak-anak didiknya. Oleh karena itu, para pengajar kerap juga disebut sebagai orang tua kedua bagi siswanya disekolah.

Tentunya proses mengajar dan mendidik bukanlah hal yang mudah.

Berhadapan dengan siswa-siswi yang belum dewasa, yang masih emosional dan berlatar belakang berbeda-beda menjadi tantangan tersendiri bagi para guru di sekolah. Selain itu, dengan kondisi pandemi saat ini, proses belajar mengajar pun menjadi lebih sulit dari sebelumnya. Selama pandemi, proses belajar mengajar berubah menjadi sistem daring atau *online* sesuai dengan kebijakan pemerintah.

School from home atau pembelajaran secara *online* menuntut para guru untuk beradaptasi dengan teknologi dan internet. Hal ini dikarenakan suasana kelas yang menyenangkan dan produktif tetap harus terwujud meskipun secara *online*. Disaat teknologi dan internet yang semakin canggih ini, ada banyak sekali *software* atau fitur-fitur yang bisa digunakan oleh para guru untuk membuat bahan ajar yang interaktif.

Bahan ajar yang interaktif ialah segala bahan yang menggabungkan beberapa media pembelajaran seperti teks, video, audio, grafik, gambar dan lain-lain (Sopiah et al., 2019). Bahan ajar yang tidak hanya angka dan huruf menjadi alat penarik perhatian siswa yang efektif pada saat belajar (Noviani & Priyanti, 2022). Bahan ajar merupakan pedoman yang akan selalu diingat oleh para murid sehingga pembuatannya perlu persiapan yang matang (Magdalena et al., 2020). Akan tetapi, hal ini menjadi kendala bagi para guru yang sudah terbiasa mengajar dengan bahan ajar sederhana selama bertahun-tahun. Selain itu, faktor usia juga tentunya mempengaruhi proses adaptasi terhadap alat-alat pembuatan bahan ajar yang belum familiar bagi para guru.

Melihat pentingnya peranan generasi muda yang perlu didukung oleh keterampilan para guru dalam membuat bahan ajar, maka kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif bagi para guru di SMA Negeri 19 Palembang. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini juga diharapkan akan memberikan manfaat bagi siswa-siswa SMA Negeri 19 Palembang untuk menyerap ilmu yang diberikan dengan lebih menarik, lebih mudah diingat dan memiliki suasana belajar mengajar yang tetap menyenangkan walaupun berlangsung secara *online*.

Hasil yang diharapkan melalui PKM ini ialah bertambahnya keterampilan para guru dalam membuat bahan ajar yang lebih atraktif. Selain itu, PKM ini juga diharapkan dapat menjawab tantangan kondisi *school from home* yang sudah berlangsung lebih dari dua tahun terakhir. Setelah PKM ini berakhir, diharapkan semua mata pelajaran di SMA Negeri 19

Palembang akan menjadi lebih atraktif dan para siswa semangat untuk mengikuti pelajaran.

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan PKM ini ialah metode pelatihan dimana akan diberikan materi pengenalan tentang *tools* yang akan digunakan lalu akan didemonstrasikan langsung kepada peserta (Lazuarni et al., 2022). Pada pelatihan kali ini, alat yang digunakan untuk membuat bahan ajar atraktif adalah *canva design*. Beberapa para guru mungkin belum familiar atau tau dengan *tools* ini, oleh karena itu akan dijelaskan terlebih dahulu mengenai *canva* lalu akan dilakukan praktik bersama-sama.

Adapun rangkaian tahapan yang dilakukan ialah mempersiapkan tim kegiatan PKM, menentukan lokasi mitra lalu menyiapkan semua bahan dan peralatan yang dibutuhkan, pelaksanaan kegiatan, penilaian kegiatan hingga pembuatan laporan kegiatan PKM. Tim kegiatan terdiri dari ketua dan anggota tim dengan tugasnya masing-masing. Selain itu, jadwal pelaksanaan kegiatan juga disiapkan mengingat kesibukan mitra dan tim PKM.

Peninjauan lokasi juga perlu disiapkan mengingat juga peraturan-peraturan protokol kesehatan yang tetap harus dilaksanakan. Setelah meninjau dan mempertimbangkan beberapa hal, maka kegiatan PKM ini dilakukan pada:

Hari / Tanggal : Senin / 29 September 2022

Waktu : 09:00 – 12:00 WIB

Tempat : SMA Negeri 19 Palembang

Adapun tim kegiatan ini ialah:

Ketua Kegiatan : Try Wulandari, S.E., M.Fin

Wakil Ketua : Abdul Kholik, S.Kom., M.Cs

Sekretaris : Dr. Fauzia Afriyani, M.Si

Anggota : 1. Agustina Heriyanti, S.Kom.
M.Kom

2. Rasid Siddik (2020510104)

3. Devi Sapira (2020510102)

Adapun peserta pada pelatihan ini ialah seluruh guru di SMA Negeri 19 Palembang. Kegiatan ini berlangsung secara *offline* agar proses praktek pembuatan bahan ajar bisa berlangsung lebih maksimal.

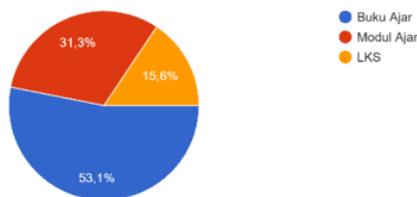
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari kegiatan pelatihan ini yaitu para guru dapat mengoperasikan aplikasi *canva design* untuk membuat bahan ajar yang lebih interaktif. Bahan ajar yang interaktif sudah menambahkan video, audio, atau animasi-animasi yang menarik. Setelah kegiatan ini selesai, para guru diharapkan memiliki satu *file* bahan ajar

interaktif yang siap dibagikan kepada mahasiswa.

Sebelum kegiatan dimulai, tim kegiatan melakukan *pre-test* untuk memetakan kemampuan peserta dalam menggunakan aplikasi *canva design*. Hasil yang didapat menunjukkan bahwa rata-rata peserta tidak memahami pengoperasian aplikasi *canva design*. Hasil menunjukkan bahwa selama ini, para guru menggunakan bahan ajar sederhana seperti buku pelajaran, modul, LKS dan lain sebagainya. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa jenis bahan ajar yang paling banyak digunakan adalah buku pelajaran sebanyak 53.1 persen.

Sebelum pelatihan ini diadakan, bahan ajar apa yang paling sering Anda gunakan
32 jawaban



Gambar 1. Hasil *PreTest*

Selanjutnya tim kegiatan akan menjelaskan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *canva design* beserta dengan fungsinya masing-masing. Pemaparan materi ini didukung dengan materi berupa *slides* powerpoint yang juga menggunakan *canva design*. Hal ini sengaja dilakukan agar para peserta juga memiliki gambaran hasil *output* kegiatan. Berikut dokumentasi pada saat ketua pelaksana kegiatan sedang memaparkan materi.



Gambar 2. Paparan materi tentang *canva design*

Paparan materi berlangsung kurang lebih selama 40 menit. Materi yang dipaparkan merupakan penjelasan mengenai manfaat dari mengajar dengan bahan ajar yang interaktif, penjelasan tentang fitur-fitur pada aplikasi *canva design* dan juga menampilkan contoh dari bahan interaktif. Setelah paparan materi selesai, dibuka sesi tanya jawab yang berlangsung kurang lebih selama 20 menit.

Setelah sesi tanya jawab selesai, kegiatan dilanjutkan dengan praktek langsung bersama-sama selama kurang lebih satu setengah jam. Pada sesi praktek langsung ini, semua anggota tim langsung membantu peserta *one by one* seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. Pendampingan pelatihan

Pelatihan ini diikuti oleh semua guru aktif di SMA Negeri 19 Palembang. Berdasarkan usianya, hampir semua peserta berusia lebih dari 35 tahun. Hal ini juga yang menjadi pertimbangan saat memilih lokasi mitra. Pada usia 35 tahun keatas, tingkat penggunaan teknologi seperti komputer atau laptop untuk mengajar sangat rendah yang menyebabkan para guru belum familiar dengan aplikasi *canva design*. Oleh karena itu, pelatihan ini dirasa akan sangat bermanfaat dan tepat sasaran bagi para guru di SMA Negeri 19 Palembang.



Gambar 4. Sebagian Peserta Pelatihan

Proses praktek langsung terus didampingi oleh seluruh anggota tim karena

setiap peserta memiliki pertanyaannya masing-masing. Proses praktek langsung ini memakan waktu paling lama yaitu sekitar satu setengah jam. Hal ini juga menunjukkan antusias peserta yang tinggi untuk ikut mencoba langsung menggunakan aplikasi *canva design*. Para peserta juga mencoba untuk langsung menambahkan materi ajar sesuai dengan bidang masing-masing. Hasil materi yang dibuat pun juga sudah sangat menarik dan sesuai dengan harapan tim kegiatan PKM. Berikut *sample* hasil praktek langsung dalam membuat bahan ajar yang interaktif dengan menggunakan aplikasi *canva design*.



Gambar 5. Hasil Pelatihan

Berdasarkan hasil pelatihan yang terkumpul, dapat dilihat bahwa bahan ajar para guru menjadi sangat menarik. Warna, *font* teks, porsi kata-kata dan juga penambahan gambar-gambar atau ikon-ikon yang relevan menjadikan bahan ajar menjadi lebih *eye catching*. Bahan ajar yang lebih interaktif ini juga akan memicu para murid untuk lebih tertarik dan penasaran dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan (Wisman, 2017). Penggunaan bahan ajar interaktif juga dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi murid hingga 40 persen (Maskar & Dewi, 2020). Besar harapannya bahwa semangat para murid juga akan meningkat setelah melihat bahan ajar

yang lebih interaktif ini. Apabila para murid merasa bersemangat untuk menyimak bahan ajar yang disampaikan, tentu saja mereka akan lebih mudah memahami dan mencerna informasi yang diberikan oleh para guru.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil *pre-test* yang dilakukan, semua guru di SMA Negeri 19 Palembang masih menggunakan bahan ajar yang sederhana seperti buku ajar dan modul. Hasil dari *sharing* dengan para guru dan tim PKM juga dapat disimpulkan bahwa para guru merasa kesulitan untuk “menghidupkan” suasana belajar *online* dikarenakan kurangnya interaksi langsung antara guru dan murid-muridnya. Oleh karena itu, pelatihan ini sangat diperlukan. Berdasarkan hasil pelatihan, dapat disimpulkan bahwa materi pelatihan dapat dimengerti dengan baik oleh para guru. Hal ini ditunjukkan dengan lancarnya proses praktek langsung dan hasil bahan ajar yang lebih interaktif dari sebelumnya. Hasil survey setelah kegiatan juga menunjukkan bahwa para guru merasa sangat terbantu dengan adanya pelatihan ini yang menambah keterampilan membuat bahan ajar interaktif. Tim PKM juga menanyakan kepada para peserta mengenai tingkat kepentingan dari pelatihan ini untuk diadakan dan hasilnya menunjukkan bahwa semua peserta merasa perlu diadakannya pelatihan seperti ini.

Adapun saran yang diajukan yaitu saran bagi para guru SMA Negeri 19 Palembang untuk terus berlatih menggunakan aplikasi *canva design*. Diharapkan setelah kegiatan ini selesai, para guru tetap mengeksplor fitur-fitur lain atau bahkan aplikasi lain yang juga bisa membuat bahan ajar lebih menarik. Saran selanjutnya bagi pihak sekolah ialah untuk tetap rutin mengadakan pelatihan-pelatihan bagi para gurunya sehingga *hard skills* maupun *soft skills* para guru terus bertambah. Hal ini tentunya akan bermanfaat bagi reputasi dan akreditasi sekolah, juga akan menguntungkan para murid di SMA Negeri 19 Palembang.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Kepala Sekolah SMA Negeri 19 Palembang yang sudah bersedia menerima tim PKM untuk melaksanakan kegiatan disekolahnya. Ucapan terima kasih juga disampaikan pada seluruh peserta yang bersemangat ingin belajar menggunakan *canva design* untuk menghasilkan bahan ajar yang lebih interaktif bagi murid-muridnya. Tidak lupa pula ucapan terima kasih bagi seluruh anggota kegiatan PKM yang sudah berkontribusi secara

maksimal sehingga kegiatan PKM ini berjalan dengan lancar dan sukses.

DAFTAR RUJUKAN

- Lazuarni, S., Hendarmin, R. M. R., & ... (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Bisnis Di Zaman Serba Digital Dan Visual Kepada Mahasiswa Kota Palembang. *SELAPARANG Jurnal ...*, 6, 524–529. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7909><http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/download/7909/4248>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). Praktikalitas dan Efektifitas Bahan Ajar Kalkulus Berbasis Daring Berbantuan Geogebra. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.326>
- Noviani, D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 161–170.
- Omeri, N. (2015). Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Dunia Pendidikan. *Manajer Pendidikan*, 9(3), 464–468.
- Sopiah, Murdiono, A., Martha, J. A., Prabowo, S. H. W., & Fitriana. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Bagi Guru SMA 5 Kediri. *Jurnal Karinov*, 2(1), 52–56.
- Wisman, Y. (2017). Komunikasi Efektif Dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Nomosleca*, 3(2), 646–654. <https://doi.org/10.26905/nomosleca.v3i2.2039>