

## Pelatihan Penerapan E-Modul Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Kota Kupang

Julhidayat Muhsam<sup>1</sup>, Nurlailah<sup>2</sup>, Uslan<sup>3</sup>, Nuriyah<sup>4</sup>, Suryadin Hasyda<sup>5</sup>,  
Muhamad Rusadi Letasado<sup>6</sup>, Dian Meilani<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup> Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Kupang, Indonesia

[julhidayat.1.muhsam@gmail.com](mailto:julhidayat.1.muhsam@gmail.com), [abimnurlailah@gmail.com](mailto:abimnurlailah@gmail.com), [uslanspd@gmail.com](mailto:uslanspd@gmail.com),  
[nuriyah@unmuhkupang.ac.id](mailto:nuriyah@unmuhkupang.ac.id), [suryadinhasyda92@gmail.com](mailto:suryadinhasyda92@gmail.com), [adymaper12@gmail.com](mailto:adymaper12@gmail.com), [dianmeilani99@gmail.com](mailto:dianmeilani99@gmail.com)

**Published:**

31 Mei 2024

**Kata Kunci:**

E-Modul, Canva, Literasi Digital

**Keywords:**

E-Module, Canva, Digital Literacy

**Abstrak:** Pelatihan penerapan E-Modul ini bertujuan untuk memberikan solusi permasalahan yang dihadapi sekolah mitra sekaligus memberikan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi literasi digital berbasis aplikasi yang mudah digunakan dalam pembelajaran. Aplikasi ini dalam bentuk e-modul berbasis canva yang mudah digunakan oleh siswa. Pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan di SD Inpres Oeba 2 Kupang. Metode pelaksanaan pelatihan ini melalui diskusi dengan semua tim dosen dan mitra dan menghasilkan E-Modul yang dapat digunakan oleh siswa secara efektif.

**Abstract:** This E-Module implementation training aims to provide solutions to problems faced by partner schools as well as providing training in improving digital literacy competencies based on applications that are easy to use in learning. This application is in the form of a Canva-based e-module that is easy for students to use. This training and mentoring was carried out at SD Inpres Oeba 2 Kupang. The method for implementing this training is through discussions with all lecturer teams and partners and produces E-Modules that can be used by students effectively.

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



### A. PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia perlu melakukan langkah antisipasi dengan mempersiapkan lulusan-lulusan setiap jenjang pendidikannya agar tercipta generasi Indonesia emas sebagai tenaga pembangun bangsa. Indonesia berada dalam era informasi yang identik dengan era literasi (Erayani & I Nyoman Jampel, 2022). Era literasi menggambarkan kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, dan beraktualisasi yang dinyatakan secara lisan dan tertulis (Pratiwi, 2023). Sehingga sebagai pendidik, harus membangun budaya literasi dan numerasi. Terutama bagi Sekolah Dasar budaya literasi dan numerasi harus diwajibkan untuk membuat anak terbiasa untuk membaca agar mendapatkan informasi. Bukan hanya harus di sekolah anak melakukan literasi tetapi di rumah juga sebagai orang tua harus mendidik anak untuk selalu membaca. Karena waktu untuk anak membaca lebih banyak berada di rumah (Kimianti & Prasetyo, 2019).

Teknologi digital sudah menyebar ke seluruh lapisan masyarakat tetapi sebagian besar masyarakat belum mampu menggunakan teknologi tersebut secara baik. Penggunaan teknologi digital yang tidak tepat bisa menimbulkan efek yang tidak baik bagi kelangsungan kehidupan individu dan sosial (Ariana et al., 2020). Di samping itu, teknologi digital sudah mempengaruhi anak-anak ke dampak negatif seperti kecanduan anak dalam bermain game online sehingga anak malas untuk membaca buku. Maka dari itu, kita sebagai pendidik dapat memanfaatkan teknologi digital sebagai alat untuk berliterasi. Anak dapat membaca atau menemukan informasi bukan hanya dari buku tetapi dari internet (Rahmah & Syahputra, 2024). Dengan cara, pendidik atau orang tua harus mengawasi anak untuk

menggunakan teknologi digital dalam hal positif. Berkaitan dengan bahasa dan sastra Indonesia, maka akan sangat erat pula hubungannya dengan literasi (Ariesta et al., 2024).

Dalam era revolusi digital ini, semua informasi dapat diperoleh secara real-time dan sangat cepat bahkan dengan biaya yang sangat murah. Semua informasi dan aktivitas interaksi yang diinginkan telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi (Kamal & Khusna, 2023). Oleh karena itu keterampilan literasi menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era revolusi industry 4.0 (Muhsam et al., 2021). Tidak hanya itu, keterampilan numerasi juga sama perlunya dan menjadi sejalan. Keterampilan literasi numerasi diperlukan untuk memecahkan masalah sehari-hari dengan menggunakan pengetahuan matematis baik symbol maupun angka. Untuk mendukung kemampuan literasi numerasi diperlukan pemikiran logis dalam memudahkan seseorang memahami matematika, sehingga dengan memiliki kemampuan tersebut maka seseorang akan terbantu baik dalam memahami materi, menganalisis masalah, dan memecahkan masalah (Sanusi et al., 2023).

Kehidupan di abad 21 ini menuntut keterampilan yang harus dikuasai seseorang, sehingga diharapkan pendidikan dapat mempersiapkan siswa untuk menguasai berbagai keterampilan. Saavendra dan Opfer dalam (Hidayati et al., n.d.) menyarankan sembilan prinsip untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21: (1) membuat pembelajaran relevan dengan 'big picture'; (2) mengajar dengan disiplin; (3) mengembangkan kemampuan berpikir yang lebih rendah dan lebih tinggi untuk mendorong pemahaman dalam konteks yang berbeda; (4) mendorong transfer pembelajaran; (5) membelajarkan bagaimana 'belajar untuk belajar' atau metakognisi; (6) memperbaiki kesalahpahaman secara langsung; (7) menggalakkan kerja sama tim; (8) memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran; dan (9) meningkatkan kreativitas siswa.

Keterampilan penting abad ke 21 mengandung keterampilan khusus yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran, yaitu The 4C Skills yang berarti, berpikir kritis, pemecahan masalah. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu siswa belajar secara efisien (Letasado & Muhsam, 2020). (Muhsam et al., 2023) berpendapat bahwa untuk memudahkan siswa belajar mandiri, penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu alternative dalam proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mudah dioperasikan dan menggunakan perangkat yang dimiliki siswa. Pemanfaatan media pembelajaran yang menarik akan memudahkan pendidik dalam mentransfer informasi (Khasanah et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan haruslah fleksibel agar siswa dapat menggunakan media tersebut kapanpun dan dimanapun ketika membutuhkannya. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan fleksibel adalah e-modul atau bahan ajar modul berbasis canva (Kimianti & Prasetyo, 2019).

Mayoritas bahan ajar yang digunakan siswa disimpan dalam bentuk PDF (portable document format), dan memerlukan ruang khusus untuk menyimpannya atau dalam Bentuk buku cetak (Suastrawan & Suardana, n.d.). Selain itu, bahan ajar yang biasa digunakan tidak memuat konten digital seperti video. Berbeda dengan bahan ajar biasa atau e-book pada umumnya, e-modul canva yang dikembangkan penulis adalah e-modul yang memuat konten materi, juga video seperti video materi, kuis online, lembar kerja, yang kemudian di publish secara online dan dapat dibuka menggunakan sebuah link yang dibuat secara otomatis oleh sistem (Putri & Sukarmin, 2023). Selain itu, e-modul canva yang dikembangkan adalah canvabook online untuk mengeksplor literasi digital dan berpikir kritis siswa. Penyusunan materi, contoh soal, latihan dan kuis disesuaikan dengan indikator-indikator berpikir kritis sehingga dapat mengeksplor berfikir tingkat tinggi 4C (Critical thinking, Creative thinking, Collaborative, dan

Communication). Berbagai permasalahan banyak ditemukan selama pembelajaran daring di era pandemik seperti saat ini. Salah satunya adalah banyak siswa yang tidak mengikuti pembelajaran daring, khususnya siswa tingkat sekolah dasar (Jumadi et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu guru Sekolah Dasar di Kota Kupang pembelajaran daring tidak berjalan secara optimal, meskipun telah menggunakan media pembelajaran daring seperti youtube, whatsapp, google classroom, namun media tersebut tidak cukup membantu siswa untuk belajar secara mandiri. Hal ini disebabkan keterbatasan guru dalam menerangkan materi pelajaran dalam pembelajaran daring melalui whatsapp karena keterbatasan fitur whatsapp untuk menunjang pembelajaran, selain itu jika menggunakan zoom meeting atau google meet beberapa guru merasa kesulitan dalam memahami fitur yang tersedia, oleh karena itu penerimaan beberapa siswa masih dirasa sulit.

Hal ini sejalan dengan pendapat Asmuni (2020) yang menyatakan kemampuan guru terbatas dalam menggunakan teknologi pada pembelajaran daring. Sementara itu, e-modul canva yang dikembangkan didesain agar siswa dapat belajar mandiri, karena pada e-modul canva ini, terdapat materi, latihan soal, audio, video dan kuis dalam satu modul. Selain itu, penyajian materinya dirancang secara sederhana agar mudah dipahami, juga terdapat audio dan video penjelasan materi yang dapat membantu siswa agar lebih memahami materi yang diberikan guru. Kondisi pandemi menuntut kreatifitas dan upaya ekstra dari pendidik untuk dapat menyampaikan materi agar tetap maksimal dan siswa mencapai kompetensi pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, maka disepakati oleh tim pengusul dan mitra bahwa masalah utama yang menjadi prioritas yang perlu dilakukan berdasarkan pengkajian permasalahan, sampai saat ini yang belum teratasi permasalahannya. Ternyata dari berbagai masalah yang terungkap belum adanya pendampingan dan pelatihan pembuatan bahan ajar multimedia dalam rangka meningkatkan daya saing guru mempersiapkan era Society 5.0 sehingga diperlukan pendampingan dan pelatihan dalam penguatan kompetensi guru pada guru SD dalam pembuatan bahan ajar untuk siswa.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Model kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di sekitar warga Desa Naioni, Kecamatan Alak Kota Kupang adalah membuat kegiatan belajar literasi dan numerasi anak usia sekolah dasar. Kegiatan literasi dan numerasi tidak harus di sekolah, tetapi kegiatan ini dapat dilakukan di rumah atau rumah belajar. Maka langkah-langkah melakukan kegiatan literasi dan numerasi anak usia sekolah dasar seperti berikut.

- 1) Tahap persiapan: a) Melakukan survei dan observasi di SD Inpres Oeba 2 Kupang; b) Evaluasi permasalahan yang ada di sekolah serta menyarankan solusi yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan; c) Menyusun materi untuk melakukan kegiatan.
- 2) Tahap inti kegiatan: a) Menentukan fasilitas serta guru yang membimbing dalam kegiatan bimbingan belajar; b) Waktu pelaksanaan bimbingan belajar dilakukan selama satu bulan. Dilaksanakan setiap 3 kali dalam seminggu yaitu hari Jum'at dan Sabtu. Serta waktu bimbingannya pada pukul 15.30 WITA sampai 17.30 WITA agar tidak mengganggu jam sekolah dan dilakukan di rumah;
- 3) Melakukan evaluasi untuk melihat awal kegiatan, proses kegiatan, dan ketercapaian kegiatan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan selama satu bulan yaitu pada awal pertemuan melakukan kegiatan observasi, selanjutnya melakukan kegiatan pelaksanaan dan terakhir kegiatan menyusun laporan. Pertama,

kegiatan observasi yaitu menemukan masalah-masalah di SD Inpres Oeba 2 Kupang. Kedua, kegiatan pelaksanaan yaitu melakukan kegiatan mengajar dengan tema literasi dan numerasi. Ketiga, kegiatan di akhir pengabdian yaitu menyusun laporan pengabdian kepada masyarakat.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilaksanakan di SD Inpres Oeba 2 Kupang. Tim PKM hadir untuk memberikan pelatihan kepada para guru SD Inpres Oeba 2 Kupang. Jumlah peserta yang hadir 17 orang guru. Kegiatan dimulai dengan pembukaan dilanjutkan penerimaan tim PKM oleh Kepala sekolah. Selanjutnya ketua PKM memberikan sambutan dan menyampaikan maksud dan tujuan mengunjungi sekolah SD Inpres Oeba 2 Kupang.

Pelatihan dilaksanakan secara luring, dimulai dengan penyampaian teori tentang aplikasi dan langkah-langkah membuat e-modul canva. Antusiasme dari para guru pada saat pelatihan cukup baik. Para guru memperhatikan dengan cermat penjelasan materi yang telah disampaikan oleh narasumber. Para guru bebas memilih tema, subtema maupun pembelajaran yang akan dibuat bahan ajarnya. Diawali dengan membuat rancangan draft bahan ajar, dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan aplikasi canva.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan dan pendampingan

Faktor pendukung yang membuat kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik terwujud dari kerja sama antara pihak pengabdian dengan guru dan kepala sekolah. Para guru peserta sangat antusias dengan kegiatan ini karena memudahkan mereka dalam pengelolaan pembelajaran berbasis digital yang mendukung program gerakan literasi terlaksana. Untuk memberikan pemahaman terkait konsep dan penerapan literasi digital pada peserta dalam kegiatan ini dikembangkan media dalam bentuk modul. Modul pelatihan yang dikembangkan berupa modul cetak dan kelas luring. Modul cetak memberikan konsep terkait literasi digital secara definisi formal berdasarkan sumber-sumber literatur primer. Konsep literasi digital yang dibahas dengan pendekatan konsep tujuh komponen utama literasi digital. Selain menggunakan modul cetak dalam pelaksanaan kegiatan peserta pelatihan juga diberi akses pada canva untuk

memperdalam konsep yang disampaikan dengan pendalaman materi berupa penugasan/ praktik langsung membuat modul berbasis canva.

Seluruh peserta berpendapat bahwa pelatihan PKM ini bermanfaat. Sebagian peserta (91%) juga menyetujui bahwa penyampaian materi oleh instruktur dan pelayanan yang diberikan selama pelatihan sudah baik. Untuk petunjuk penggunaan modul sebanyak 93% menyatakan panduan sudah cukup mudah dan jelas digunakan. Dari segi penggunaan bahasa 97% juga menyatakan bahasa yang digunakan mudah dipahami, begitu juga dari segi struktur penyampaian materi yang juga runut dan ilustrasi gambar yang cukup jelas. Sedangkan untuk penyajian langkah-langkah pengerjaan dalam modul 95% menyatakan cukup baik.

Dari pelatihan dan pendampingan ini mengacu pada IKU diantaranya: 1) Pengabdian berupa pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memberikan solusi mengenai permasalahan yang dihadapi mitra pada bidang pendidikan dan teknologi pada aspek pembelajaran; 2) Tim pendampingan berupaya dalam memanfaatkan teknologi tepat guna berbasis aplikasi yang mudah digunakan oleh mitra; 3) Teknologi tersebut berkaitan dengan pengembangan ilmu dan pengalaman dalam pembuatan bahan ajar yang diperlukan oleh siswa.

Beberapa saran juga disertakan dalam peserta mengenai perbaikan dan pengembangan e-modul berbasis canva. Saran-saran tersebut antara lain terkait lama waktu pelaksanaan yang masih dianggap kurang dan perbaikan pada sedikit gambar yang perlu untuk dilakukan. Peserta juga menyarankan materi pelatihan yang ingin diadakan ke depannya, antara lain: Pelatihan tentang Literasi digital untuk anak sekolah dasar dan Etika dalam berselancar di dunia maya. Hasil kuesioner yang baik ini menandakan pentingnya pengenalan literasi digital melalui kegiatan PKM ini dalam menunjang proses pembelajaran di lingkungan pendidikan.

#### **D. KESIMPULAN**

Kegiatan pelatihan penerapan E-Modul berbasis canva yang dilaksanakan di SD Inpres Oeba 2 Kupang sangat efektif untuk meningkatkan kompetensi literasi digital pada guru-guru kota Kupang yang menghasilkan luaran berupa E-Modul yang dapat digunakan oleh siswa dengan mudah.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Ariana, D., Situmorang, R. P., & Krave, A. S. (2020). Pengembangan Modul Berbasis Discovery Learning Pada Materi Jaringan Tumbuhan Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas XI IPA SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 11(1), 34. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.31381>
- Ariesta, F. W., Maftuh, B., Sapriya, & Syaodih, E. (2024). The Effectiveness of Virtual Tour Museums on Student Engagement in Social Studies Learning in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 8(1), 45–53. <https://doi.org/10.23887/jisd.v8i1.67726>
- Erayani, L. G. N. & I Nyoman Jampel. (2022). Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains dan Kemampuan Metakognitif Siswa melalui Model Problem Based Learning Berbantuan Media Interaktif. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 248–258. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.48525>
- Hidayati, S. N., Rizqiyah, A., Luckita, N. D., Nurhayati, E., Syarifudin, M., & Anjarwati, A. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Abad 21 melalui Metode Puzzle dan Role Play. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6), 7887–7893.
- Jumadi, J., Sunarno, W., & Aminah, N. S. (2018). Pengembangan Modul IPA Berbasis Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VII SMP Pada Materi Kalor. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 262. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v7i2.22986>

- Kamal, R., & Khusna, S. (2023). Model PjBL Berbasis Entrepreneurship pada Pembelajaran Tematik Materi Koperasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar dan Membentuk Karakteristik Siswa Sekolah Dasar. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 6(1), 34. <https://doi.org/10.31764/pendekar.v6i1.12538>
- Khasanah, L. A. I. U., Ningrum, I. E., & Huda, M. M. (2023). Pengembangan Game Edukasi Berbasis kearifan Lokal Berorientasi dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 760–770. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4539>
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91-103>
- Letasado, M. R., & Muhsam, J. (2020). Pengaruh Implementasi Pembelajaran Berbasis Afeksi Berbantuan Media Poster Terhadap Kepekaan Sosial Dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Inpres Sikumana 3 Kota Kupang. *Jurnal Ilmiah Aquinas*, 3(2), 130–140. <https://doi.org/10.54367/aquinas.v3i2.745>
- Uslan, U., Muhsam, J., Hasyda, S., & Aiman, U. (2021). Implementation of Contextual Teaching and Learning and Authentic Assessments to the Science (IPA) Learning Outcomes of 4th Grade Students of Primary Schools (SD) in Kota Kupang. *Journal of Education Research and Evaluation*, 5(3), 380–390.
- Muhsam, J., Nengah Suastika, I., & Wayan Lasmawan, I. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Predict-Observe-Explain (POE) Berbasis Entrepreneurship Materi Koperasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(3), 807–812. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i3.1324>
- Pratiwi, E. R., Almubarak, dan Winarti, A. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Etnosains Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Kimia*, 1, 62-72
- Putri, S. R. P. & Sukarmin. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing untuk Melatihkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Laju Reaksi. *PENDIPA Journal of Science Education*, 7(2), 327–335. <https://doi.org/10.33369/pendipa.7.2.327-335>
- Rahmah, D. A., & Syahputra, S. (2024). Penerapan Model Kirkpatrick Untuk Mengevaluasi Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan Pt Telkom Indonesia. *Publik: Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia, Administrasi dan Pelayanan Publik*, 11(2), 713–727. <https://doi.org/10.37606/publik.v11i2.1124>
- Sanusi, N. I., Muliandani, N., Muhsam, J., Khasna, F. T., & Muh, A. S. (2023). Pendampingan Literasi Dan Numerasi Anak Usia Sekolah Dasar Di SDN 1 Naioni Kota Kupang Melalui Pengabdian Masyarakat Program Studi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Kupang. *Jurnal Flobamorata Mengabdi*, 1(1), 47-52
- Suastrawan, K. E., & Suardana, I. N. (n.d.). Pengembangan E-Modul IPA SMP Kelas VII Dengan Model Pogil Berbasis Isu-Isu Sosial Sains Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Quantum Journal Inovasi Pendidikan Sains*, 12 (2), 199-219