

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dan *Canva* Sebagai Solusi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 Pada Guru-Guru di SDN No. 024 Pelitakan

Syamsiara Nur¹, Jirana²

^{1,2} Pendidikan Biologi, Universitas Sulawesi Barat

e-mail : ¹syamsiara.nur@unsulbar.ac.id, ²jirana@unsulbar.ac.id

INFO ARTIKEL

Article history:

Available online

DOI:

How to cite (APA) :

Nur. S., Jirana. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan ajar Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dan *Canva* Sebagai Solusi Pembelajaran Pasca Pandemi Covid-19 Pada Guru-Guru di SDN No.024 Pelitakan. *SIPAKARAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 1 (No. 2), Hal : 119 - 125

ISSN 2963-3885



This work is licensed under

ABSTRAK

Abstrak

Guru merupakan pendidik yang memiliki peranan penting dalam meningkatkan sumber daya manusia dan pembentukan pribadi manusia yang berkualitas sehingga dapat memberikan sumbangsi bagi kemajuan suatu bangsa. Sekolah merupakan tempat untuk membentuk sumber daya manusia yang siap menghadapi tuntutan perubahan zaman. Pandemi Covid 19 merupakan bagian dari perubahan zaman telah membuat perubahan yang besar pada dunia. Hal ini berdampak juga pada proses pembelajaran. Seiring dengan perkembangan zaman dan pengaruh globalisasi yang terus terjadi, menuntut manusia untuk mengenal dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Salah satu upaya dalam memenuhi tuntutan tersebut maka dilaksanakanlah kegiatan program Pengabdian Masyarakat yang berlokasi di Kelurahan Pelitakan, Kecamatan Tapango, Kabupaten Polewali Mandar. Tujuan kegiatan ini adalah untuk: a) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan para guru SD dalam peningkatan mutu pendidikan; dan b) menemukan solusi terhadap persoalan yang dihadapi para guru dalam memajukan dunia pendidikan. Permasalahan mitra adalah: a) rendahnya pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan; b) kurangnya pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar interaktif. Metode yang digunakan adalah dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru yang sudah dipilih pada saat observasi. Pelatihan ini diberikan kepada para guru dengan jumlah 10 orang guru. Luaran yang diharapkan adalah: 1) Guru yang mampu membuat bahan ajar interaktif; 2) Terbiasa menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dan aplikasi *Canva*.

Kata kunci : *Lectora Inspire*, *Canva*, Guru, Pasca pandemi Covid-19.

Abstract

Teachers are educators who have an important role in improving human resources and the formation of a quality human person so that they can contribute to the progress of a nation. School is a place to form human resources who are ready to face the demands of changing times. The Covid 19 pandemic is part of the changing times that have made big changes to the world. This also has an impact on the learning process. Along with the times and the influence of globalization that continues to occur, it requires humans to recognize and adapt to the times. One of the efforts to meet these demands was to carry out Community Service program activities located in Pelitakan Village, Tapango District, Polewali Mandar Regency. The objectives of this activity are to: a) increase the knowledge and skills of elementary school teachers in improving the quality of education; and b) finding solutions to the problems faced by teachers in advancing the world of education. Partner problems are: a) the community's low knowledge and skills in creating fun learning; b) the teacher's lack of knowledge in making interactive teaching materials. The method used is to provide training to teachers who have been selected at the time of observation. This training was given to teachers with a total of 10 teachers. The expected outputs are: 1) Teachers who are able to make interactive teaching materials; 2) Familiar with the *Lectora Inspire* application and the *Canva* application

Keywords : *Lectora Inspire*, *Canva*, Teacher, After the Covid-19 pandemic.

PENDAHULUAN

Pandemi Covid-19 yang terjadi selama kurang lebih 2 tahun melanda 215 negara di belahan dunia termasuk Indonesia membuat seluruh elemen masyarakat tak terkecuali guru mengalami perubahan dalam kesehariannya karena adanya pembatasan interaksi masyarakat (*physical distancing*) (Mustakim, 2020). Guru yang dituntut untuk mampu menguasai berbagai kompetensi dalam melaksanakan tugasnya, dan siswa yang diharapkan dapat mendapatkan pendidikan yang sesuai dengan zamannya. Olehnya itu, untuk menghadapi perubahan zaman yang begitu besar maka dibutuhkan adanya perbaharuan dalam sistem pendidikan (Monoimbar, 2019). Salah satu perubahan yang dimaksud berupa kebijakan atas pelaksanaan pembelajaran secara daring.

Kebijakan proses pembelajaran dari luring ke daring membuat banyak perubahan bagi guru dan siswa. Pembelajaran daring merupakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan tanpa tatap muka antara guru dan siswa melainkan melalui *platfrom* yang telah tersedia (Aprida & Ali, 2020). Meski masih daring, guru sebagai sumber belajar,fasilitator, motivator dan lainnya (Wartomo, 2016), dituntut agar dapat menyusun bahan ajar dan sumber belajar yang lebih inovatif, kreatif, dan menarik bagi siswa. Hal ini bertujuan agar ketika proses belajar mengajar berlangsung, siswa dengan mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru (Rubiantica, Sotomo, Suhardi, 2021). Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah menyusun atau membuat bahan ajar interaktif dengan menggunakan aplikasi *Lectora Inspire* dan *Canva*.

Aplikasi *Lectora Inspire* adalah program yang dapat digunakan dalam membuat bahan ajar, karena merupakan sebuah software pengembangan belajar berbasis elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah dioperasikan bagi seorang pemula. Hal ini disebabkan karena aplikasi *Lectora Inspire* tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih sehingga sangat efektif digunakan untuk membuat materi uji atau evaluasi (Salikhah, Primadewi & Iman, 2017). *Lectora Inspire* juga dapat digunakan untuk mendesain materi pelajaran agar menjadi semenarik mungkin dan dapat pula menampilkan video serta gambar- gambar animasi yang berhubungan dengan materi pelajaran (Rubiantica, Sotomo, Suhardi, 2021).

<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

Selain *Lectora Inspire*, aplikasi lainnya yang dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran adalah *Canva*. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara daring. *Canva* termasuk layanan untuk membuat berbagai konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, materi presentasi yang sangat membantu dalam penyampaian materi pembelajaran. Bahkan, dalam menu desain *Canva* tersedia fitur untuk membuat buku daring atau *e-modul*, video persentasi, dan lain-lain. Dalam pengoperasian *canva*, dapat menggunakan laptop melalui web browser dan juga *handphone* (iOS dan Android) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya template dengan berbagai tema yang menarik menjadikan *canva* banyak digemari terutama bagi pengguna pemula. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain dan menjelaskan materi pelajaran (Tanjung & Faisa, 2019). Di sisi lain, Aplikasi *Canva* dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pelajaran. Hal ini disebabkan tampilan teks, animasi, grafik dapat didesain sesuai dengan keinginan sehingga dapat dibuat menjadi menarik. Akibatnya, siswa dapat fokus memperhatikan pelajaran.

Pada dasarnya, *Canva* menyediakan berbagai template sehingga guru dalam mendesain tidak perlu untuk memulai segalanya dari awal. Hal ini tentunya, semakin memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran. Untuk mendukung beragam desain media belajar, ilustrasi dan ikon juga disediakan dengan sangat lengkap. Hal tersebut membuat guru tidak perlu menyajikan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau dalam membuat desain poster dengan pernyataan kalimat-kalimat panjang (Arifin, Ismail, Daud, Azis., 2021).

Penggunaan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran didukung oleh beberapa hasil penelitian dan pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat diantaranya dilakukan oleh Dewi dan Adam (2019) yang menunjukkan hasil bahwa terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan *Canva* berbasis *blended learning*. Hasil penelitian Garris (2020) juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Canva*, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan dalam mendesain media pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut dianggap perlu adanya kegiatan “Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif sebagai solusi pembelajaran pasca pandemi covid-19 dengan Menggunakan Aplikasi *Lectora Inspire* dan *Canva*. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diberikan kepada Guru-guru di SD Negeri No.024 Pelitakan. Pada dasarnya, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan bagi Guru-guru di SD Negeri No.024 Pelitakan dalam membuat bahan ajar interaktif sehingga dapat digunakan dan dikembangkan dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran di kelas.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan ini dilakukan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru SDN No.024 Pelitakan dalam hal meningkatkan wawasan, kemampuan, keterampilan, teknologi, dan perilaku dalam mengelola sebuah pembelajaran. Metode yang digunakan adalah melakukan pelatihan, demonstrasi dan pendampingan. Kegiatan ini telah dilakukan sekitar Agustus 2022.

Adapun tahapan pelaksanaan yang akan dilakukan yaitu:

1. Sumber Perencanaan, pada tahap ini dilakukan persiapan yaitu dengan mempelajari permasalahan-permasalahan yang ada di sekolah dasar.
2. Observasi, pada tahap ini dilakukan seleksi peserta sesuai syarat yang telah ditetapkan pada saat perencanaan dan menetapkan tempat atau lokasi kegiatan. pemilihan sekolah didasarkan pada kebutuhan mendesak setiap sekolah.
3. Sosialisasi yang dilakukan pada SD Negeri No. 024 Pelitakan untuk persiapan kegiatan pelatihan
4. Pelaksanaan Pelatihan
5. Monitoring dan Evaluasi Program
6. Arahan perbaikan dan pemantapan pelaksanaan program kepada mitra.

Indikator Keberhasilan. Kegiatan pengabdian dikatakan berhasil jika keterampilan pembuatan media pembelajaran oleh guru dapat meningkat. **Metode Evaluasi.** Evaluasi pada kegiatan ini dilakukan dengan membandingkan hasil pada pengamatan sebelum dan setelah diberikan sosialisasi. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur indikator keberhasilan

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pembuatan Bahan Ajar dengan Menggunakan aplikasi *Lectora Inspire*

Ketrampilan dan kemampuan seorang guru adalah kunci terpenting untuk mengajar di kelas. Guru akan lebih menguasai teknologi, misalnya guru dapat menggunakan laptop dengan komponen seperti audio, video dan perangkat lunak lain yang terintegrasi. Selain itu, guru harus dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dalam pengajaran di kelas, termasuk penggunaan aplikasi dalam pembuatan bahan ajar. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan saat membuat bahan ajar adalah *Lectora Inspire*.

Lectora inspire merupakan program yang efektif untuk membuat bahan ajar. *Lectora inspire* merupakan software yang relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman tingkat lanjut. Hal ini dikarenakan *Lectora Inspire* memiliki tampilan antarmuka yang familiar bagi kita yang sudah mengenal atau familiar dengan Microsoft Office (Mas'ud, 2012).

Dengan menggunakan *lectora inspire*, materi pelajaran didesain semenarik mungkin. Bahan ajar yang dihasilkan juga bisa menggunakan gambar-gambar animasi atau dapat menampilkan video yang tentunya berhubungan dengan materi pelajaran sehingga berdampak pada perhatian peserta didik pada materi yang diajarkan atau disampaikan oleh guru. Kegiatan ini tentunya akan bermanfaat karena proses pembelajaran akan menjadi lebih menyenangkan dan bermakna, yang berpengaruh pada peningkatan prestasi belajar peserta didik.

Bahan ajar yang dibuat dengan *Lectora Inspire* dapat dipublikasikan secara online maupun offline. Dengan bantuan bahan ajar ini, siswa dapat belajar secara mandiri. Penilaian yang terdapat pada *Lectora Inspire* dapat menampilkan komentar jawaban benar atau salah dan poin yang langsung diketahui, sehingga memudahkan penilaian bagi guru karena poin atau nilai ditampilkan secara otomatis.

Keuntungan menggunakan aplikasi yang terinspirasi oleh *Lectora* dalam pembuatan bahan ajar antara lain misalnya.

1. Guru dapat membuat dan menyajikan bahan ajar tanpa pemrograman
2. Guru dapat menguji materi ajar yang diberikan dengan berbagai macam tes, seperti B. Tes Pilihan Ganda, Benar/Salah, Korespondensi, Drag and Drop, Cloze dan Hotspot.
3. Guru/siswa dapat menggunakan bahan ajar yang dibutuhkan baik secara online maupun offline.
4. Dapat menggunakan teks, suara, video dan animasi dalam satu kesatuan
5. Mampu memvisualisasikan materi abstrak
6. Membawa benda yang sangat besar atau berbahaya di dalam kelas
7. Menunjukkan benda-benda yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.

B. Pembuatan Bahan Ajar dengan Menggunakan aplikasi *Canva*

Canva digunakan untuk membuat powerpoint dengan berbagai animasi yang dibutuhkan. *Canva* adalah aplikasi berbasis web yang menawarkan template, fitur, dan kategori yang menarik. Adanya model yang berbeda dan menarik tidak membuat proses belajar mengajar menjadi membosankan. Dengan *Canva*, guru dapat mengajarkan pengetahuan, kreativitas, dan keterampilan kepada siswa.

Aplikasi *Canva* adalah salah satu program desain online yang menyediakan bermacam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis spanduk, penanda buku, buletin dan sebagainya. Presentasi atau powerpoint sebagai salah satu bahan pembelajaran dapat dikembangkan atau dibuat dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*, sehingga hal ini akan memudahkan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Menurut Tanjung & Faiza (2019), beberapa manfaat pada aplikasi *Canva* diantaranya adalah:

1. Memiliki beragam desain yang menarik

<https://ojs.unsulbar.ac.id/index.php/sipakaraya>

2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain bahan pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan
3. Menghemat waktu
4. Proses mendesain bisa dilakukan dengan menggunakan laptop, komputer, bahkan juga dengan menggunakan Handphone.
5. Bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva bisa di buat di mana saja dan kapan saja

Manfaat lain dari Canva untuk guru dan peserta didik adalah canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran. Penyampaian materi pembelajaran di kelas bagi seorang guru terkadang menggunakan powerpoint. Template powerpoint yang menarik disediakan pada aplikasi canva, oleh sebab itu maka aplikasi canva ini sangat bermanfaat bagi guru dalam membuat bahan ajar.

Kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat Stimulus ini memiliki beberapa faktor penghambat dalam pelaksanaannya diantaranya adalah:

1. Kesibukan beberapa guru di sekolah tersebut, menjadikan kegiatan pengabdian ini tertunda sampai beberapa kali
2. Masih ada beberapa guru di sekolah tersebut, yang belum mahir menggunakan laptop
3. Guru-guru masih kurang paham dalam membuat bahan ajar
4. Masih ada beberapa guru yang tidak memiliki laptop

Hingga bulan Oktober 2022, terdapat beberapa capaian kegiatan yang telah dilakukan, diantaranya:

1. Menginstal Aplikasi *Canva*

Aplikasi Canva adalah aplikasi yang bisa didapatkan dengan cara di unduh di playstore dan juga dengan cara membuka browser di website. Aplikasi ini memiliki banyak fitur yang bisa digunakan untuk membuat dan mengembangkan LKPD. Adapun LKPD yang dikembangkan adalah LKPD yang sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas masing-masing. LKPD ini di rancang dengan sangat menarik, sehingga siswa merasa senang dan termotivasi saat melihat LKPD.

2. *Lectora Inspire*

Lectora Inspire merupakan program yang efektif dalam membuat bahan ajar, karena merupakan sebuah software pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang relatif mudah diaplikasikan atau diterapkan karena tidak memerlukan pemahaman bahasa pemrograman yang canggih. Sehingga sangat efektif digunakan untuk membuat materi uji atau evaluasi.

3. Koordinasi dengan Pihak sekolah

Sebelum tim peneliti melakukan kegiatan pengabdian, terlebih dahulu dilakukan koordinasi dengan kepala sekolah seperti yang terlihat pada gambar 1. Kegiatan koordinasi ini dimaksudkan untuk menentukan jadwal penelitian di tiap sekolah dan menentukan guru yang akan dijadikan subjek dalam penelitian. Kriteria dalam pemilihan subjek penelitian yakni seluruh guru yang mengajarkan pada sekolah SDN 024 Pelitakan.

4. Melihat kondisi sekolah dan ruangan yang akan digunakan

Melakukan survey ruangan untuk memastikan kondusifnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat stimulus.

5. Mengumpulkan data

Pengambilan data pada SDN No. 024 Pelitakan (Gambar 1 dan 2). Pengumpulan data dilakukan dengan memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru yang ada di SDN No. 024 Pelitakan (Gambar 1 dan 2).



Gambar 1 & 2. Pelatihan pembuatan bahan ajar

Setelah dilakukan pelatihan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Lectora inspire dan Canva, langkah selanjutnya adalah melakukan pendampingan kepada guru terkait pembuatan bahan ajar dengan bantuan aplikasi yang dimaksud.

Beberapa guru duduk pada posisi yang berbeda yang diartikan sayap kanan dan sayap kiri. Setelah melakukan pendampingan di sayap kanan, peneliti kemudian melakukan pendampingan di sayap kiri.

Setelah kegiatan pengabdian selesai maka peneliti dengan pihak mitra kemudian melakukan sesi foto bersama. Dokumentasi dapat dilihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Foto bersama dengan guru-guru di SDN No.024 Pelitakan

KESIMPULAN

Pengetahuan tentang SDN Tidak ada guru yang meningkat. 024 Lipatan terkait pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Lectora Inspire dan Canva sebagai alat bantu pengajaran di kelas. Kelompok sasaran mengalami kesadaran yang lebih besar bahwa peran media dalam pembelajaran sangat penting, sehingga tidak cukup hanya menggunakan metode biasa yaitu ceramah, tetapi divariasikan dan dipadukan dengan banyak media yang menyadarkan siswa, yang dapat tertarik dan . motivasi belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Sulawesi Barat yang telah mendanai kegiatan ini melalui Hibah DIPA kampus Tahun 2021. Selain itu kami mengucapkan terima kasih kepada segenap civitas akademik sekolah mitra SDN No.024 Pelitakan yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian sehingga berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Adam, A. (2019). Efektivitas Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Google Classroom pada Mata Pelajaran Matematika di Madrasah Aliyah Darul Falah Batu Jangkih. *El-Hikam*.13(1), 66-82.
- Aprida, M., & Ali, M. (2020). Analisis Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Terhadap Pembelajaran Daring Pada Peserta Didik Kelas VII SMPN 5 Kotabaru. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 237-250.
- Arifin, A.R., Ismial., Daud, F., & Azis, A.. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva sebagai Strategi untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 4(4), 775- 783.
- Mas'ud, M. (2012). *Membuat Multimedia Pembelajaran dengan Lectora*, Yogyakarta:Shonif,
- Monoimbar, J. (2019). "Pembaruan sistem pendidikandalam mengikuti zaman".
<http://www.kompasiana.com/jackymonimbar9251/5Cd170a46c329d5b02376712/pembaruan-sistem-pendidikan-dalam-mengikuti-zaman>.
- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1-12.
- Rubiantica, R., Sutomo, M., & Suhardi, A.A.. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*. 7(3), 98-104
- Salikha, N.D., Primadewi, A.,& Iman, M.S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*. 20(1), 9-16.
- Wartomo. (2016). Peran Guru dalam Pembelajaran Era Digital. *Temu Ilmiah Nasional Guru VIII*,3(1), 73-77.