

Sosialisasi Penyusunan E-Modul Interaktif Berbasis IT

Zuhra Meiliza¹, Muh. Inayah A.M², Irmawati M³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Sulawesi Barat

e-mail : ¹zuhra.meiliza@unsulbar.ac.id, ²muhinayah@unsulbar.ac.id, ³irmawati.m@unsulbar.ac.id

INFO ARTIKEL

Article history:

Available online

DOI:

How to cite (APA) :

Meiliza, Z., A.M, M. I., & M, I. (2023). Sosialisasi Penyusunan E-Modul Interaktif Berbasis IT. *SIPAKARAYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 31–40.

ISSN 2963-3885



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

ABSTRAK

Abstrak

Sosialisasi penyusunan e-modul merupakan kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan memberikan pemahaman kepada guru dalam menyusun e-modul yang interaktif dengan menggunakan IT. Salah satu aplikasi IT yang dapat digunakan adalah aplikasi canva. Kegiatan dilaksanakan selama 3 bulan mulai tanggal 10 April – 10 Juli 2023. Lokasi kegiatan ini adalah SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan. Peserta dalam kegiatan berjumlah 14 guru. Tim yang terlibat dalam pelaksanaan kegiatan yaitu 3 dosen dan melibatkan 5 mahasiswa PGSD. Pelaksanaan kegiatan menggunakan beberapa tahapan diantaranya pembentukan tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), observasi, rapat panitia, pelaksanaan kegiatan dan evaluasi kegiatan. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum kegiatan diperoleh bahwa tidak ada satupun peserta yang pernah mengikuti kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis canva serta masih banyak peserta yang belum pernah membuat e-modul interaktif berbasis canva sedangkan evaluasi pelaksanaan kegiatan yaitu para peserta sangat antusias selama mengikuti kegiatan, kegiatan sosialisasi sangat membantu peserta dalam menyusun e-modul atau bahan ajar yang dapat digunakan selama proses pembelajaran.

Kata kunci : E-modul, Interaktif, IT

Abstract

Socialization of the preparation of e-modules is an activity carried out with the aim of providing understanding to teachers in preparing interactive e-modules using IT. One IT application that can be used is the Canva application. The activity was carried out for 3 months starting April 10 – July 10 2023. The location of this activity was SDN No. 49 Inp. Panggrahan. Participants in the activity numbered 14 teachers. The team involved in implementing the activity was 3 lecturers and involved 5 PGSD students. Implementation of activities uses several stages including the formation of a Community Service Team (PKM), observation, committee meetings, implementation of activities and evaluation of activities. Based on the results of the evaluation before the activity, it was found that none of the participants had ever taken part in the socialization activity for preparing Canva-based interactive e-modules and there were still many participants who had never made Canva-based interactive e-modules, while the evaluation of the implementation of the activity was that the participants were very enthusiastic while participating in the activity. Socialization activities really help participants in preparing e-modules or teaching materials that can be used during the learning process.

Keywords : E-module, Interactive, IT

PENDAHULUAN

1. Analisis Situasi

Penggunaan teknologi digital dalam pembuatan modul pembelajaran memang telah menjadi hal yang umum dalam dunia Pendidikan di Indonesia. Pengembangan bisa diartikan sebagai proses mengembangkan atau memperluas sesuatu, baik itu ide, konsep, atau produk, untuk mencapai tujuan yang lebih baik atau lebih maju. Proses ini melibatkan penciptaan, perubahan, dan pengembangan konsep atau ide yang sudah ada menjadi sesuatu yang lebih kompleks dan efektif. Dalam konteks bisnis, pengembangan dapat merujuk pada pengembangan produk atau layanan baru, pengembangan strategi pemasaran, atau pengembangan keterampilan karyawan. Pada tingkat personal, pengembangan dapat mencakup pengembangan diri, yaitu upaya untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, atau kualitas pribadi seseorang. Dalam bidang pendidikan, materi pembelajaran diperlukan untuk mengatasi permasalahan yang timbul dalam proses belajar-mengajar. Hal ini terjadi karena belum ada bahan ajar yang menarik dan dapat berinteraksi dengan siswa, sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pembaruan yang telah terjadi di sebagian besar sekolah Indonesia yang meng-upgrade sistem pembelajaran yaitu kurikulum merdeka yang telah disosialisasikan secara merata. Modul pembelajaran akan memberikan nuansa yang lebih menarik bagi guru ataupun siswa. Salah satu perangkat penting untuk menyukseskan penerapan pembelajaran di sekolah dalam pelaksanaan kurikulum merdeka adalah modul ajar.

Kurikulum merdeka belajar bertujuan untuk mempermudah siswa dalam menjalani proses pembelajaran yang lebih fleksibel. Salah satu caranya adalah dengan menyediakan bahan ajar yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Menggunakan e-modul sebagai sarana pembelajaran dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam proses belajar-mengajar, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan membangun rasa mandiri pada siswa.

Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa digunakan dengan mudah oleh siapa pun, karena memiliki berbagai fitur menarik. Canva bisa digunakan di ponsel dan juga di perangkat komputer. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang dapat diakses secara online yang sangat sederhana digunakan, bahkan oleh orang yang baru memulai. Oleh karena itu, semua orang memiliki kesempatan untuk berinovasi pada setiap waktu dan tempat (Sholeh, 2019). Canva menawarkan banyak pilihan template untuk membuat infografis, grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, *flyer*, dokumen A4, post di Instagram, kartu, surat kabar, sampul majalah, undangan, kolase foto, kartu bisnis, wallpaper desktop, laporan, sertifikat, sampul buku, animasi untuk media sosial, pengumuman, menu, video, grafik organisasi, cerita Anda, surat, kepala surat, proposal, label, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, kartu identitas, sampul CD, dokumen surat, sampul e-book, dan *storyboard* (Rahmatullah, 2020).

Penting bahwa modul pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat siswa agar mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dalam situasi yang ideal, guru sebaiknya mengatur penulisan modul pengajaran secara efektif. Namun, faktanya banyak guru yang belum benar-benar memahami teknik penulisan dan pengembangan modul pengajaran, terutama dalam konteks kurikulum merdeka belajar. Pembelajaran yang tidak melibatkan perencanaan yang baik dalam pengembangan modul ajar dapat menyebabkan ketidakteraturan dalam penyampaian materi kepada siswa. Akibatnya, interaksi antara guru dan siswa dalam pembelajaran menjadi tidak seimbang. Modul ajar yang tidak dipersiapkan dengan baik oleh guru menyebabkan pembelajaran terasa kurang menarik dan hanya diikuti oleh guru aktif saja. Karena itu, guru perlu memiliki pengetahuan, keterampilan, dan keahlian dalam menggunakan aplikasi

pembelajaran digital. Hal ini mencakup kemampuan untuk membuat, mengedit, mengolah, dan memanfaatkan modul dalam bentuk e-modul.

2. Permasalahan Mitra

Pada saat ini, pemerintah Indonesia tengah mendukung penerapan pembelajaran abad 21 melalui penyusunan kurikulum terbaru yang dikenal sebagai kurikulum merdeka, yakni kurikulum 2022. Tujuan dari pengembangan kurikulum ini adalah agar siswa atau peserta didik dapat memiliki karakter yang unik dan kemampuan yang baik dalam berpikir, melakukan aktivitas fisik, serta mengenali emosi dan perasaannya (Wardana et al., 2022). Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman, penting bagi guru untuk memiliki kompetensi dalam mengembangkan media dan modul pembelajaran yang efektif.

Meski demikian, kemampuan guru untuk mengembangkan modul ajar berbasis digital yang menggunakan teknologi masih terbatas, salah satunya di SD Negeri Inpres 049 Pasanggrahan, Majene. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, ditemukan bahwa banyak guru yang masih menggunakan modul ajar yang kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pemahaman dan pengetahuan yang kurang dari guru tentang penggunaan teknologi informasi dalam menyusun modul ajar yang interaktif. Selain itu, keterbatasan waktu untuk membuat modul juga menjadi salah satu penyebab, begitu pula dengan koneksi internet yang masih terbatas. Selain itu, kekurangan pengetahuan guru tentang modul ajar interaktif juga turut berkontribusi dalam masalah ini.

3. Solusi

Modul ajar adalah sebuah instrumen pembelajaran atau desain pembelajaran yang didasarkan pada kurikulum dan bertujuan untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan (Nurdyansyah, 2018). Keberhasilan pembelajaran yang menarik sangat bergantung pada kemampuan guru dalam merancang dan mengimplementasikan desain pembelajaran. Agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan dan terjalin komunikasi yang baik antara guru dan peserta didik, diperlukan pengembangan modul pembelajaran yang menarik. Modul pembelajaran bersifat istimewa dan khusus, yang berarti dirancang untuk tujuan tertentu dalam proses belajar yang sesuai dengan tujuan tersebut. Modul ajar didesain dengan sejauh mungkin agar dapat mencapai indikator keberhasilan (Sungkono, 2009). E-modul adalah suatu materi edukatif digital yang didisain secara terstruktur dan tersaji dalam format elektronik. Menggunakan modul elektronik bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran (Pramana, *et all*, 2020).

Media interaktif seperti e-modul seperti yang dipaparkan oleh (Wiratama dan Margunayasa, 2021) telah dikembangkan dapat memfasilitasi siswa dengan gaya belajar visual dan kinestik. Siswa yang memiliki kecenderungan belajar melalui visual mampu memahami materi dengan observasi gambar dan video yang terdapat dalam e-modul interaktif. Sedangkan siswa dengan kecenderungan belajar melalui gerakan juga dapat belajar secara langsung dan terlibat aktif dalam proses penyampaian materi. Studi ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual dapat mempermudah pemahaman dan pengungkapan materi secara jelas (Atmaji & Maryani, 2018).

Mempelajari cara menggunakan teknologi dalam membuat modul pembelajaran tidaklah merupakan tugas yang sederhana. Setelah mengadakan sesi wawancara dengan sekolah mitra, kami mengumpulkan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh para guru saat membuat modul pembelajaran. Maka, saran yang diajukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat modul pembelajaran adalah mengorganisir pelatihan pembuatan modul dengan menggunakan teknologi

informasi. Aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam teknologi adalah aplikasi Canva. Menggunakan Canva sebagai sarana pembelajaran dapat membuat tugas guru menjadi lebih praktis dan efisien dalam hal pengelolaan waktu. Ini disebabkan karena mengakses Canva tidak perlu menggunakan komputer, melainkan dapat dilakukan melalui ponsel cerdas. Dalam aplikasi canva, terdapat beragam fitur yang bisa digunakan seperti grafik, poster, presentasi, flyer, brosur, dan sebagainya. Tersedianya template dengan berbagai tema menarik dan cara menggunakannya cukup mudah terlebih bagi para pemula, menjadikan canva banyak digemari. Namun, di balik kelebihan yang dimiliki, terdapat pula beberapa kelemahan seperti pemakai harus memiliki paket data saat ingin menggunakannya agar bisa terhubung ke internet. Selain itu, terdapat beberapa template dalam aplikasi canva yang berbayar. Meski demikian, masih banyak template yang gratis dan tidak kalah menarik yang dapat digunakan.

4. Target Luaran

Luaran dari kegiatan worksho

ini adalah laporan pelaksanaan dan materi sosialisasi penyusunan E-Modul interaktif berbasis IT. Para guru yang memperoleh pelatihan, pemahaman mengenai penyusunan e-modul interaktif berbasis IT yang ada di dalam kurikulum Merdeka dan juga mendapatkan pendampingan dalam melakukan pengoperasian aplikasi canva. Guru yang mendapatkan materi diharapkan dapat menyebarkan informasi dan membimbing guru-guru yang lainnya. Selain itu, luaran dari segi aspek akademik pada kegiatan pengabdian ini berupa publikasi pada jurnal nasional.

METODE PELAKSANAAN

A. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) secara mandiri dengan judul "Sosialisasi Penyusunan E-Modul Interaktif Berbasis IT" yang dilakukan oleh dosen PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat dilaksanakan kurang lebih tiga bulan lamanya mulai dari tanggal 10 April – 10 Juli 2023 di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene.

B. Peserta dan Materi Kegiatan

Tenaga Pendidik dan Kependidikan di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene merupakan peserta dalam kegiatan PKM. Adapun pelaksana dalam kegiatan PKM ini merupakan dosen PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat sekaligus bertindak sebagai pemateri yaitu (1) Zuhra Meiliza, S.Pd., M.Ed. (2). Muh. Inayah A.M., S.Pd., M.Pd. dan (3) Irmawati M, S.Pd., M.Pd., serta mengikut sertakan mahasiswa PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat sebagai panitia yaitu Jumadil dan Putri Indriani. Adapun materi dalam kegiatan ini adalah "Sosialisasi Penyusunan E-Modul Interaktif Berbasis IT"

C. Uraian Kegiatan

Kegiatan PKM secara mandiri ini dirancang secara terstruktur dan bertahap yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pembentukan Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM)

Pembentukan tim PKM mandiri yang terdiri atas tiga orang dosen PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat dan melibatkan dua mahasiswa. Disepakati dosen tersebut yaitu: (1) Zuhra Meiliza, S.Pd., M.Ed sebagai ketua tim. (2). Muh. Inayah A.M., S.Pd., M.Pd. sebagai anggota tim dan (3) Irmawati M, S.Pd., M.Pd. sebagai anggota tim. Dan Jumadil dan Putri Indriani perwakilan dari mahasiswa.

2. Observasi

Pada tahap observasi ini, tim PKM menemukan terkait permasalahan yang terjadi di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene. Sekolah tersebut meruapakam Sekolah Penggerak yang seharusnya menggunakan kurikulum merdeka. Masalah utama yang diperoleh dari pengamatan dan wawancara bersama Kepala

Sekolah adalah masih adanya tenaga pendidik yang belum paham mengimplementasikan kurikulum merdeka dalam hal proses pembelajaran di dalam kelas, utamanya dalam hal komponen-komponen utama membuat Modul/RPP Kurikulum Merdeka berbasis IT.

3. Rapat Panitia

Setelah melaksanakan observasi, tahap selanjutnya menindak lanjuti untuk membicarakan bersama tim mengenai permasalahan yang ditemukan di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, serta menentukan tema, judul, waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan.

4. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan secara tatap muka di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene. Kegiatan dilaksanakan pada hari Sabtu - Senin tanggal 13 - 15 Mei 2023 pukul 08.00 - 12.00 WITA. Kegiatan tersebut berupa pemaparan materi mengenai penyusunan E-Modul Interaktif berbasis IT.

5. Evaluasi Kegiatan

Tahap ini dilakukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan dengan menyebarkan angket yang telah disusun untuk diisi oleh peserta dalam hal ini tenaga pendidik dan kependidikan di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan sebagai berikut.

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan PKM dilaksanakan kurang lebih tiga bulan lamanya mulai dari tanggal 10 April - 10 Juni 2023 di SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene. Kegiatan PKM ini dilaksanakan secara *synchronous* dan *asynchronous*. Kegiatan sosialisasi penyusunan E-Modul kurikulum merdeka diselenggarakan pada tanggal 13 - 15 Mei 2023 pukul 08.00 - 12.00 WITA secara offline. Adapun susunan acara kegiatan sosialisasi tersebut diawali dengan pembukaan oleh MC. Dilanjutkan sambutan oleh Ibu Irmawati M, S.Pd., M.Pd yang mewakili ketua prodi PGSD FKIP Universitas Sulawesi Barat. Sambutan kedua sekaligus membuka kegiatan sosialisasi oleh Kepala SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene Bapak Abd. Halim, S.Pd., M.Si. Kegiatan inti yaitu pembawaan materi oleh tim PKM yang merupakan dosen PGSD yang terdiri dari 1) Zuhra Meiliza, S.Pd., M.Ed. (2). Muh. Inayah A.M., S.Pd., M.Pd. dan (3) Irmawati M, S.Pd., M.Pd. Materi yang dibawakan adalah penyusunan E-Modul Interaktif berbasis IT, praktik membuat E-Modul berbasis Canva serta memberikan tugas kepada peserta untuk latihan membuat E-Modul berbasis Canva.





Gambar 1. Pelaksanaan Kegiatan

2. Evaluasi Kegiatan

Tahap evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengetahui kualitas kegiatan yang dihasilkan serta menjadi bahan perbaikan untuk kegiatan PKM berikutnya. Adapun alat ukur yang digunakan adalah angket evaluasi kegiatan workshop. Adapun isi dari angket tersebut adalah mengukur pemahaman peserta sebelum kegiatan serta mengukur kualitas pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil angket peserta adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Evaluasi Sebelum Kegiatan

No.	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Pernah mendengar/mengetahui E-Modul Interaktif berbasis IT	Ya	7	50
		Tidak	7	50
2	Pernah mengikuti kegiatan sosialisasi E-Modul Interaktif berbasis IT	Ya	0	0
		Tidak	14	100
3	Pernah membuat E-Modul Interaktif berbasis IT	Ya	2	14,28
		Tidak	12	85,72
4	Sudah pernah mengoperasikan aplikasi canva	Ya	4	28,57
		Tidak	10	71,43
5	Sudah pernah membuat E-Modul Interaktif berbasis IT dari aplikasi canva	Ya	2	14,28
		Tidak	12	85,72

Berdasarkan tabel di atas diperoleh, peserta pernah mendengar/mengetahui E-Modul Interaktif berbasis IT sebanyak 7 orang (50%) dari 14 orang peserta. Tidak satu pun peserta pernah mengikuti kegiatan sosialisasi E-Modul Interaktif berbasis IT, hanya 14,28% peserta pernah membuat E-Modul Interaktif berbasis IT dan membuat E-Modul Interaktif berbasis IT dari aplikasi canva. Dan 4 orang (28,57%) pernah mengoperasikan aplikasi canva. Melihat sebaran hasil angket tersebut yang diperoleh dari tenaga pendidik dan kependidikan yang mengikuti sosialisasi sudah ada yang mampu mengoperasikan aplikasi canva namun belum satu pun peserta yang pernah mengikuti sosialisasi E-Modul Interaktif dengan alasan yang beragam berdasarkan hasil wawancara dengan para tenaga pendidik dan kependidikan, dan tentunya diperkuat dari diskusi tim PKM bersama Kepala Sekolah SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene.

Tabel 2. Pelaksanaan Kegiatan

No	Pernyataan	Jawaban	Frekuensi	Persentase (%)
1	Kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis IT sangat membantu dalam menyusun bahan ajar	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
2	Tema yang diangkat dalam kegiatan tersebut sesuai dengan kebutuhan guru	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
3	Materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
4	Susunan kegiatan terstruktur dengan baik	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
5	Dokumentasi kegiatan dilakukan dengan baik	Baik Sekali	12	85,71
		Baik	2	14,29
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
6	Pelayanan registrasi untuk peserta	Baik Sekali	12	85,71
		Baik	2	14,29
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
7	Slide materi menarik perhatian peserta	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
8	Adanya hubungan interaktif antara pemateri dan peserta	Baik Sekali	9	64,28
		Baik	5	35,72

SIPAKARAYA

Vol. 2, No. 1, Hal. 31 - 40 September 2023

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

		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
9	Materi yang disampaikan sesuai dengan program studi	Baik Sekali	13	92,85
		Baik	1	7,15
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
10	Waktu pelaksanaan kegiatan efisien dan efektif	Baik Sekali	10	71,42
		Baik	4	28,58
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
11	Adanya kesempatan diskusi (tanya jawab) yang diberikan oleh panitia	Baik Sekali	10	71,42
		Baik	4	28,58
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
12	Setelah pemaparan materi peserta memahami cara penyusunan e-modul	Baik Sekali	10	71,42
		Baik	4	28,58
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
13	Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik	Baik Sekali	11	78,57
		Baik	3	21,43
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
14	Panitia membantu peserta ketika mengalami kendala selama kegiatan berlangsung	Baik Sekali	11	78,57
		Baik	3	21,43
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0
15	Peserta antusias terhadap kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis IT dan sangat membantu dalam menyusun bahan ajar	Baik Sekali	12	85,71
		Baik	2	14,29
		Kurang	0	0
		Sangat Kurang	0	0

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pernyataan: a) kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis IT sangat membantu dalam menyusun bahan ajar, b) tema yang diangkat dalam kegiatan tersebut sesuai dengan kebutuhan guru, c) materi yang disampaikan jelas dan mudah dipahami,

d) susunan kegiatan terstruktur dengan baik, e) slide materi menarik perhatian peserta, f) materi yang disampaikan sesuai dengan program studi. Keenam pernyataan tersebut memperoleh presentase 92,85% kategori sangat baik dan 7,15% kategori baik. Ini menunjukkan peserta antusias menerima materi yang diberikan dalam kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul yang dilakukan tim PKM dari PGSD. Selanjutnya, dari segi pelayanan pelaksanaan kegiatan PKM ini yang dilakukan oleh panitia dalam hal ini mahasiswa menunjukkan 85,71 kategori sangat baik dan 14,29 kategori baik yang ditunjukkan sesuai dengan pernyataan: a) dokumentasi kegiatan dilakukan dengan baik, b) pelayanan registrasi untuk peserta dan c) peserta antusias terhadap kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis IT dan sangat membantu dalam menyusun bahan ajar. Dari segi pembawaan dari pemateri yaitu kesempatan diskusi (tanya jawab) yang diberikan oleh panitia memperoleh presentasi kategori sangat baik (71,42) dan kategori baik (28,58).

Aplikasi canva dapat digunakan untuk pembuatan modul elektronik yang menarik secara visual. Aplikasi canva sangat bagus untuk membuat e-modul yang menarik secara visual. Canva merupakan aplikasi online baik gratis maupun berbayar yang memungkinkan penggunaannya membuat media pembelajaran dengan menggunakan berbagai template. Aplikasi ini berfungsi untuk mendesain, mengubah latar belakang, menyisipkan teks, dan memungkinkan pengguna menyimpan atau mendistribusikan kreasi (Nurfitriyanti et al, 2022). Menurut Sutarno dan Mukhidin (2013) faktor-faktor seperti daya tarik desain pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran. Memiliki rencana pendidikan yang terstruktur dan metodis memainkan peran penting dalam memfasilitasi pengalaman belajar yang produktif. Media memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan karena menawarkan materi yang menarik, memungkinkan komunikasi yang efektif antara guru dan siswa, dan menyebarkan informasi. Siswa yang sedang belajar matematika harus diberikan sumber belajar yang menarik dan menarik, untuk melawan anggapan umum bahwa matematika itu menantang dan tidak menarik. Jika materi pembelajaran yang digunakan cocok dan menarik, maka pemahaman siswa terhadap konten akan lebih kuat. Sebagai ilustrasi, menggunakan Canva sebagai alat untuk merancang modul e-learning yang menawan dengan beragam visual seperti bentuk, gambar, warna, dan huruf akan meningkatkan antusiasme siswa terhadap pendidikan. Peserta yang terlibat menyatakan bahwa dalam kegiatan ini menawarkan banyak keuntungan, seperti memperoleh lebih banyak informasi tentang alat evaluasi yang digunakan di sekolah dasar dan mempelajari cara membuat dan memanfaatkan E-modul interaktif (Khosiyono et al, 2023).

KESIMPULAN

Penyusunan e-modul interaktif sangatlah penting disiapkan guru agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kegunaan e-modul dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam menyampaikan informasi kepada siswa. Berdasarkan hasil evaluasi sebelum kegiatan diperoleh bahwa tidak ada satupun peserta yang pernah mengikuti kegiatan sosialisasi penyusunan e-modul interaktif berbasis canva serta masih banyak peserta yang belum pernah membuat e-modul interaktif berbasis canva sedangkan evaluasi pelaksanaan kegiatan yaitu para peserta sangat antusias selama mengikuti kegiatan, kegiatan sosialisasi sangat membantu peserta dalam menyusun e-modul serta mereka menyarankan agar kegiatan ini terus berlanjut karena sangat dibutuhkan guru. Adapun saran untuk kegiatan pengabdian berikutnya yaitu pelatihan membuat e-modul interaktif berbasis canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SDN No. 49 Inp. Pasanggrahan Majene yang telah bersedia menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian ini serta antusiasnya mengikuti kegiatan hingga selesai. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada seluruh tim yaitu dosen dan mahasiswa PGSD yang terlibat serta ucapan terima kasih kepada seluruh pihak-pihak terkait yang mendukung kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Atmaji, R. D., & Maryani, I. (2018). Pengembangan E-Modul Berbasis Literasi Sains Materi Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SD. *Fundamental Pendidikan Dasar*, 1(1), 28–34.
- Khosiyono, B. H. C., Retnaningsih, R., & Wibowo, K. A. (2023). Pelatihan Penyusunan Instrumen Penilaian Berbasis E-Modul Interaktif Bagi Guru dan Siswa MI Muhammadiyah Srebegan Ceper Klaten. *Jurnal Pemantik*, 2(2), 87-94.
- Nurdyansyah, N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam Bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masrurroh, A. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1432-1437.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17-32.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Sungkono, S. (2009). Pengembangan dan Pemanfaatan Bahan Ajar Modul dalam Proses Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 5(1), 78.
- Sutarno, E., & Mukhidin, M. (2013). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 21(3)
- Wiratama, N. K., & Margunayasa, I. G. (2021). E-Modul Interaktif Muatan IPA Pada Sub Tema 1 Tema 5. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 258-267.