

# Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis IT Pada Sekolah Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi (Solusi Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19)

**Rulik Setiani\*<sup>1</sup>, Elis Susanti<sup>2</sup>, Rini Susilowati<sup>3</sup>, Asep Hardiyanto**

<sup>1,2,3,4</sup> Universitas Muhammadiyah Kotabumi; Jl. Hasan Kepala Ratu No. 1052, Sindang Sari, Kotabumi Lampung Utara, telp/fax (0724)22287  
Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris  
e-mail: \*<sup>1</sup>rulik.setiani2yahoo.com, <sup>2</sup>weasley.ndha@yahoo.com,  
<sup>3</sup>rini.ariyanto12@gmail.com, <sup>4</sup>asep.hardiyanto@umko.ac.id

## **Abstrak**

*Salah satu upaya untuk memiliki kompetensi yang bagus guru harus mempersiapkan bahan ajar sebagai salah satu hal yang penting dalam pembelajaran. Untuk mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif perlu didukung oleh penggunaan bahan ajar berbasis IT sehingga mampu menyesuaikan pada era penggunaan teknologi digital dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Tujuan dari program kegiatan ini untuk memberikan pendampingan bagi para guru di Sekolah Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi khususnya SMA dan SMK Muhammadiyah Kotabumi untuk dapat memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi Canva. Di sekolah tersebut juga terdapat fakta bahwa pemanfaatan IT untuk mendukung pembelajaran belum optimal sehingga dirasa perlu untuk memberikan pendampingan tersebut. Canva merupakan salah satu aplikasi yang bisa digunakan oleh guru untuk menyajikan bahan ajar berbasis IT dengan berbagai desain presentasi karena Canva menyediakan berbagai fitur menarik dan dapat diakses secara gratis yang dapat dimodifikasikan agar menjadi bahan ajar yang menarik dan interaktif. Pendampingan dalam pembuatan bahan ajar tersebut dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan yang terakhir evaluasi. Pendampingan tersebut melibatkan tim PkM Universitas Muhammadiyah Kotabumi yang terdiri dari 4 dosen dan 4 mahasiswa dan diikuti guru-guru disekolah Muhammadiyah khususnya SMA dan SMK Muhammadiyah yang ada di Kecamatan Kotabumi.*

**Kata kunci:** *Pendampingan, Bahan Ajar, Berbasis IT, Canva*

## 1. PENDAHULUAN

Semua proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor penting meliputi sumberdaya manusia (SDM) guru, bahan ajar, media pembelajaran, dan fasilitas pendukung lainnya. Hal ini dilakukan sebagai upaya pendidikan mempersiapkan calon guru yang memiliki kompetensi yang bagus. Salah satu upaya untuk memiliki kompetensi yang bagus guru harus mempersiapkan bahan pembelajaran sebagai salah satu hal yang sangat penting guna untuk mendukung pembelajaran yang tentunya perlu dipersiapkan dengan matang dan maksimal (Sholeh dan Susanta, 2019). Penyampaian bahan ajar secara efektif, menarik dan interaktif akan menentukan sukses tidaknya pembelajaran selain itu pembelajaran harus di kondisikan dalam atmosfer pembelajaran yang relax dan interaktif yang dapat menarik minat, motivasi, dan keingetahuan siswa sehingga mereka akan terlibat secara aktif pada proses pembelajaran yang mereka pelajari dan pada akhirnya siswa akan menguasainya dengan mudah. Dalam proses aktifitas belajar dan pembelajaran disekolah, hendaknya guru memiliki kiat-kiat dan strategi yang berbeda dalam menyampaikan materi ataupun ilmu kepada siswa.

Hal ini dilakukan agar tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai dan dapat meningkatkan hasil belajar yang diinginkanpun dapat tercapai secara maksimal. Tentunya hal ini tidaklah mudah bagi guru untuk mempersiapkan ini semua tanpa adanya dukungan dari internal dan eksternal dari pihak sekolah, guru, stakeholder, peran orang tua, dan dari siswa itu sendiri.

Terkait dengan hal tersebut maka salah satu penunjangnya yaitu pemilihan bahan ajar yang tepat, sesuai, sangat menarik dan juga interaktif bagi siswa. Bahan ajar disini yaitu bahan ajar berbasis IT mengingat pada era digital saat ini sudah tidak bisa lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah merambah diberbagai lini kehidupan, salah satunya dunia pendidikan, dengan bahan ajar berbasis IT tersebut diharapkan dapat mudah diakses baik oleh guru dan siswa baik secara daring dan luring mengingat kondisi saat ini dimasa pandemi covid-19. Bahwa dalam pembelajaran dimasa pandemi ini pendidik perlu menyiapkan strategi yang cocok untuk keterlancaran pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan teknologi karena peran teknologi sangatlah penting pada masa era modern saat ini terlebih dimasa pandemi sebagai media solusi untuk mengatasi sekaligus penunjang permasalahan pembelajaran (Ambarita, Helwaun, dan Houten, 2021). Sementara itu penggunaan IT akan sangat mendukung untuk terwujudnya suasana belajar seperti hal tersebut sebelumnya. Penggunaan media belajar seperti laptop, internet dan berbagai aplikasi pembelajaran yang bisa diakses melalui laptop akan membantu secara signifikan terwujudnya suasana belajar yang menyenangkan.

Seiring era digitalisasi dan teknologi serta perkembangan zaman yang semakin meluas aplikasi penggunaannya di berbagai lini kehidupan termasuk salah satunya adalah di bidang Pendidikan, maka seyogyanya guru atau pendidik dapat jeli melihat kondisi akan kebutuhan tersebut. Guru harus mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman dan era teknologi yang menuntut mereka untuk bisa menguasai penggunaan berbagai macam media pembelajaran yang perlu dipersiapkan oleh mereka sebagai pendidik yaitu salah satunya dengan pemanfaatan dan pengoptimalisasi media pembelajaran berbasis teknologi (Suraya, Fatkhiyah, dan Suseno, 2019).

Untuk mendukung proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan efektif perlu didukung oleh penggunaan IT sehingga mampu menyesuaikan pada era penggunaan teknologi digital dan dapat meningkatkan hasil pembelajaran menjadi lebih optimal. Menurut Priyatmojo, Areni, dan Purwanto (2017) pada era digital saat ini, teknologi merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran karena dengan teknologi, banyak sekali manfaat yang diperoleh oleh siswa diantaranya adalah memudahkan proses belajar siswa dan mudah mengakses teknologi. Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi (TI) pada saat ini yang sangat pesat, kebutuhan akan bahan pembelajaran berbasis teknologi tidak terelakan (Kurniawan, 2009). Sementara itu hasil dari IT yang dapat diaplikasikan di kelas misalnya berbagai aplikasi belajar online, sumber-sumber pencarian bahan ajar *online* atau *e-learning*, dan media-media belajar berbasis digital yang tentunya akan menarik dan efektif jika digunakan secara optimal. Menurut Pelangi (2020) ada banyak jenis aplikasi belajar yang dapat digunakan oleh pendidik salah satunya yaitu *Canva*. *Canva* salah satu aplikasi online yang menghadirkan bermacam-macam jenis seperti tampilan presentasi, resume, poster, pamphlet, grafik, poster dan fitur menarik lainnya sebagaimana yang telah disediakan oleh aplikasi *Canva* tersebut. Pelangi juga menambahkan bahwa jenis-jenis presentasi yang terdapat pada aplikasi *Canva* diantaranya presentasi kreatif, pendidikan, periklanan, bisnis, teknologi, dan lain sebagainya. Sedangkan menurut Tanjung & Faiza (2019) dalam Pelangi (2020), aplikasi *Canva* memiliki kelebihan antara lain 1) menyediakan berbagai jenis tampilan menarik, 2) dapat meningkatkan kreatifitas guru dan siswa dalam mendesain media, 3) praktis, 4) tidak harus diakses melalui laptop/PC tetap juga melalui android/gawai.

Priyatmojo, Areni, dan Purwanto (2017) beberapa contoh produk web 2.0 yang memiliki fitur yang dapat digunakan untuk media belajar dan gratis misalnya *Edmodo*, *Skype*, *Wiki*, *Thumblr*, *Moodle*, *Wikispaces*, *Glogster*, *I-spring*, *Sparkol Video scribe*, *Canva* dsb. *Canva* salah satu aplikasi berbasis web yang dapat memberikan pengguna dalam membuat animasi, gambar, suara dan lain sebagainya yang dapat dimodifikasi. *Canva* juga salah satu aplikasi alternatif atau aplikasi lunak yang produknya menghasilkan video yang dapat

digabungkan dan dikombinasikan dengan berbagai gambar atau animasi, suara, dan musik yang sangat menarik dan dapat menggugah semangat peserta didik untuk mengikuti pelajaran dengan tampilan tersebut (Darmawiguna dkk, 2019). Dengan berbagai fitur menarik, aplikasi *Canva* dapat membantu para guru melakukan perencanaan materi sampai proses pembelajaran secara *online*. Hal ini dilakukan karena dilatar belakangi oleh beberapa faktor. Faktor pertama adalah pentingnya memberikan bahan ajar yang dikemas secara efektif, menarik, dan interaktif sehingga bahan ajar yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan mudah oleh peserta didik baik dalam proses belajar daring. Faktor kedua adalah keutamaan penggunaan IT melalui aplikasi pembelajaran dalam proses pemberian bahan ajar yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik, variatif, dan interaktif serta menyesuaikan dengan perkembangan zaman yang menuntut pada slogan melek teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dengan dengan mudah oleh para guru sebagai aplikasi pembelajaran untuk membuat bahan ajar secara online adalah *Canva*, dengan cukup mengakses pada laman [www.canva.com](http://www.canva.com) (Sholeh, Rachmawati, Susanti, 2020). Selaras dengan hasil pengabdian yang pernah dilakukan oleh Setyaningrum (2021) sebagian besar peserta kegiatan mengalami peningkatan pemahaman untuk menerapkan penggunaan *Canva for education* dan mereka sangat antusias serta termotivasi dalam penggunaan *Canva* dalam dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Namun sayangnya aplikasi ini belum sepenuhnya dipahami oleh guru terutama guru yang tidak bekerja di daerah kota besar, guru yang mengajar di daerah terpencil atau mungkin pedalaman. Di samping itu, minimnya fasilitas pendukung di sekolah serta kurangnya semacam pelatihan dan pendampingan bagi guru untuk mengasah kemampuan penggunaan IT terutama aplikasi *Canva* menjadi faktor yang menyebabkan belum maksimalnya penggunaan IT pada pembelajaran di sekolah-sekolah. Penerapan pembelajaran dengan *e-learning* yang biasa disebut pembelajaran berbasis elektronik sedang banyak digunakan dan diaplikasi baik dalam pembelajaran ditingkat dasar sampai perguruan tinggi. Menurut Yustanti dan Novita (2019) namun pada kenyataannya masih juga terjadi didunia pendidikan bahwa pembelajaran dengan konvensional juga terkadang masih juga diterapkan dalam proses belajar mengajar, pemanfaatan *e-learning* belum diterapkan secara menyeluruh. Fakta tersebut menunjukkan bahwa masih banyak pendidik yang belum menerapkan media IT secara optimal. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurang mahirnya pada penggunaan IT itu sendiri. Bisa jadi, sebagai pendidik juga masih gagap teknologi virtual, atau kita sudah mahir tetap enggan mengajarkan, atau kita sudah mengajarkan tetapi caranya tidak tepat sehingga hasilnya tidak maksimal (Yustanti dan Novita, 2019).

Terkait pada masalah tersebut di atas maka suatu solusi perlu dicari guna untuk menyelesaikan permasalahan tersebut sehingga tidak membawa dampak negatif bagi hasil belajar siswa dikelas. Dosen sebagai tenaga pendidik di lingkup pendidikan tinggi Muhammadiyah memiliki empat kewajiban utama yang terkait dengan caturdharma perguruan tinggi, dan salah satu program kegiatan yang langsung terkait dengan program kinerja dosen yang diharapkan manfaatnya berdampak langsung pada masyarakat adalah program pengabdian kepada masyarakat. Dalam program pengabdian kepada masyarakat, dosen diharapkan mampu melakukan satu bentuk kegiatan yang dapat memberikan dampak positif bagi pihak yang terkait langsung dengan tempat penyelenggaraan program tersebut seperti misalnya sekolah dan institusi pendidikan lainnya, serta bisa juga di lingkup masyarakat desa dan lingkup lainnya yang memungkinkan untuk diadakannya kegiatan pengabdian tersebut. Salah satu lokasi yang dapat dijadikan tempat diadakannya program pengabdian tersebut adalah lingkup sekolah. Sementara itu Universitas Muhammadiyah Kotabumi yang terletak di Kabupaten Lampung Utara merupakan salah satu Universitas yang pada periode tahun ini akan melakukan program kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) bekerjasama dengan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang telah dilaksanakan pada salah satu sekolah Muhammadiyah di Lampung Utara yaitu SMA dan SMK Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi. Di sekolah tersebut juga terdapat fakta bahwa pemanfaatan IT untuk mendukung pembelajaran belum optimal sehingga dirasa perlu untuk memberikan pendampingan kepada

para guru di SMA dan SMK Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi tersebut untuk membuat bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva*.

## 2. METODE

Pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva* yang dilaksanakan di SMA dan SMK Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi yang telah melibatkan tim PkM Universitas Muhammadiyah Kotabumi yang terdiri dari 4 dosen dan 4 mahasiswa yang telah mendampingi dalam kegiatan PkM pembuatan bahan ajar tersebut dengan diikuti guru-guru disekolah Muhammadiyah khususnya SMA dan SMK yang ada di Kecamatan Kotabumi dari awal hingga akhir kegiatan.

Beberapa tahapan kegiatan pelaksanaan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva* yang telah dilaksanakan di SMA dan SMK Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi telah dilakukan melalui tiga tahapan yaitu persiapan/perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berikut penjelasan tahapan-tahapan kegiatannya:

### 2.1 Persiapan/Perencanaan Kegiatan

Pada tahap ini, tim PkM berkoordinasi dengan pihak sekolah sebagai mitra dalam pelaksanaan pendampingan kegiatan ini yaitu untuk mendata jumlah peserta atau dalam hal ini kelompok sasaran yaitu guru-guru disekolah tersebut yang akan mengikuti pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva* yang telah dilaksanakan selama dua hari, tim mempersiapkan undangan bagi peserta pendampingan, menyusun *run down* kegiatan, menyiapkan narasumber kegiatan, selain itu juga mempersiapkan tehniksi (pendamping kegiatan), menyiapkan petugas-petugas atau fasilitator yang terlibat dalam kegiatan seperti moderator atau MC, mengkoordinasikan ruang serta perlengkapan yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung, dokumentasi kegiatan dsb.

### 2.2 Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, tim PkM UMKO sebagai tenaga fasilitator dalam kegiatan pendampingan ini akan melaksanakan kegiatan sesuai dengan *run down* acara yang telah disusun diantaranya pada hari pertama kegiatan tim memberikan materi tentang wawasan dan pengetahuan tentang pembuatan bahan ajar berbasis IT dalam pembelajaran dan memberikan contoh cara-cara atau langkah membuat bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva*. Pada hari kedua memberikan pelatihan yaitu peserta kegiatan praktek secara langsung untuk membuat bahan ajar dengan aplikasi *Canva* dan guru-guru langsung mempraktekannya apa yang telah dijelaskan oleh narasumber pada pendampingan hari pertama tentang langkah-langkah membuat bahan ajar melalui aplikasi *Canva* tersebut sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diampu oleh masing-masing guru.

### 2.3 Evaluasi

Tahap akhir kegiatan pendampingan yaitu tahap evaluasi, pada tahap ini tim PkM melakukan evaluasi kegiatan dengan menilai atau mengukur sejauh mana keberhasilan kegiatan ini, apakah sudah terlaksana dengan baik dan maksimal ataukah masih ada kendala pada saat kegiatan berlangsung, maka tim PkM UMKO mengevaluasi ketercapaian tersebut dengan melakukan wawancara kepada peserta kegiatan untuk memberikan tanggapan atau kesan selama mengikuti kegiatan pendampingan membuat bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat (PkM) telah dilaksanakan selama dua hari yaitu pada hari Rabu dan Kamis tanggal 29 & 30 September 2021 mulai pukul 08.00 sampai dengan selesai (*run down* kegiatan PkM terlampir). Kegiatan PkM dengan tema “Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Berbasis IT pada Sekolah Muhammadiyah di Kecamatan Kotabumi (Solusi Alternatif Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19)”

dilaksanakan di sekolah Muhammadiyah Kotabumi yang dalam hal ini di ikuti oleh peserta pendampingan/pelatihan pembuatan bahan ajar yaitu guru-guru di SMA dan SMK. Kegiatan pendampingan tersebut dilaksanakan oleh Tim PkM Universitas Muhammadiyah Kotabumi bekerjasama dengan Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang terdiri dari 4 Dosen dan 4 Mahasiswa. Sebelum kegiatan pendampingan ini dimulai, tim PkM mensurvey peserta kegiatan dengan memberikan pertanyaan terkait pemahaman peserta dalam pembuatan bahan ajar berbasis IT selama masa pandemic covid-19 sebagai salah satu alternative pembelajaran dapat dilihat hasilnya melalui diagram pie sebagai berikut:

## Pemahaman peserta dalam membuat bahan ajar berbasis IT

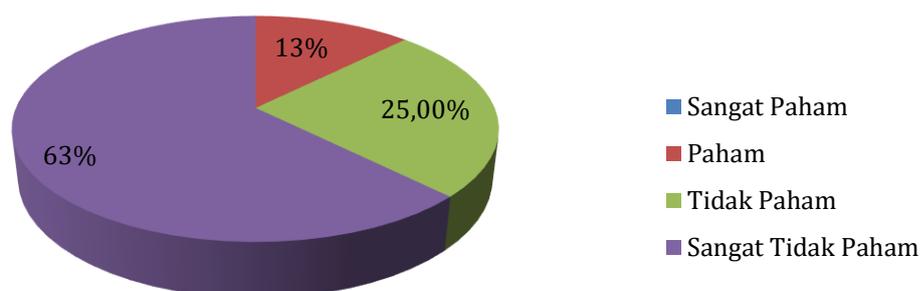


Diagram 1. Hasil wawancara peserta sebelum mengikuti kegiatan

Berdasarkan diagram diatas bahwa sebagian besar peserta atau sebanyak 63% menyatakan sangat tidak paham terkait pembuatan bahan ajar berbasis IT, 25% menyatakan paham, dan 13% menyatakan paham. Berikut ini hasil dari pelaksanaan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT dengan aplikasi *Canva* di SMA-SMK Muhammadiyah Kecamatan Kotabumi. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PkM tersebut yaitu:

### 3.1 Kegiatan Awal

Sebelum kegiatan pendampingan dimulai, para peserta kegiatan melakukan registrasi terlebih dahulu dengan mengisi daftar hadir, seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Registrasi Peserta PkM

Pada tahap ini juga peserta kegiatan nampak mempersiapkan peralatan untuk mendukung kelancaran kegiatan seperti mempersiapkan laptop dan gawai serta peralatan yang mendukung, dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Mempersiapkan Peralatan

### 3.2 Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti pada hari pertama Rabu, 29 September 2021 pemateri memberi penjelasan dan wawasan tentang pentingnya IT dalam dunia pendidikan terutama untuk mempersiapkan pembelajaran terlebih pada saat ini sedang dalam masa pandemi, sehingga para guru perlu melek dalam teknologi informasi untuk mendukung kelancaran pembelajaran daring terutama dalam mempersiapkan bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi peserta didik. Pemateri juga memberikan pengetahuan tentang salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat bahan ajar, yaitu aplikasi *Canva*, dalam sesi ini juga memperkenalkan menu atau fitur yang terdapat pada aplikasi dan manfaat dari masing-masing fitur tersebut. Selain itu juga dijelaskan kelebihan dalam menggunakan aplikasi ini dibanding dengan aplikasi belajar yang lainnya, terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Penjelasan oleh Narasumber

Pada hari kedua Kamis, 30 September 2021 kegiatan praktek menyusun bahan ajar dengan aplikasi *Canva*, dalam sesi ini pemateri mengajarkan dari langkah awal hingga menjadi bahan ajar, selama tahap praktik, para peserta kegiatan yang nampak sangat antusias sekali untuk mengikuti pelatihan ini, kegiatan ini juga didampingi oleh tim PkM UMKO dosen beserta mahasiswa untuk mendampingi dan mengarahkan peserta selama proses praktik pembuatan bahan ajar dengan aplikasi *Canva* baik melalui PC ataupun gawai, hal ini

dilakukan jika ada kendala, kesulitan dan ataupun pertanyaan dari peserta selama praktik berlangsung, terlihat seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 4. Pendampingan oleh Tim PkM

Pada gambar diatas terlihat jelas bahwa tim PkM membantu dan mengarahkan peserta kegiatan/guru-guru dalam mengoperasikan aplikasi *Canva* dengan gawai atau android karena ada beberapa peserta yang belum memiliki Laptop/PC sehingga mereka bisa membuat bahan ajar ini juga melalui android.

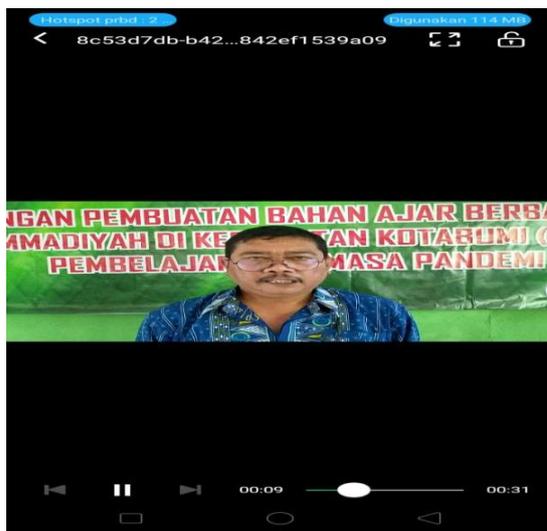


Gambar 5. Pendampingan oleh Tim PkM

### 3.3. Kegiatan Akhir/Penutup

Untuk melihat progres dan hasil dari kegiatan PkM ini, tim PkM UMKO mengadakan evaluasi melalui wawancara kepada beberapa peserta kegiatan untuk memberikan tanggapan, respon, dan kesan selama mengikuti kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva*, dan hasil testimoni menyatakan bahwa kegiatan pendampingan pembuatan bahan ajar ini sangat bermanfaat sekali bagi mereka para guru untuk mempersiapkan bahan ajar yang menarik dan interaktif bagi para siswa, selain itu kegiatan

seperti ini sebelumnya belum pernah mereka dapatkan sehingga membuat para peserta nampak antusias dalam mengikuti kegiatan ini, dan harapan bagi mereka bahwa kegiatan seperti ini hendaknya sering dilakukan secara kontinyu sebagai bekal para guru mempersiapkan bahan ajar berbasis digital.



Gambar 6. Testimoni Peserta



Gambar 7. Foto Bersama tim PkM

Berikut hasil yang menunjukkan tingkat persentase pemahaman peserta kegiatan PkM dalam membuat bahan ajar berbasis IT dengan Canva:

**Pemahaman peserta dalam membuat bahan ajar berbasis IT**

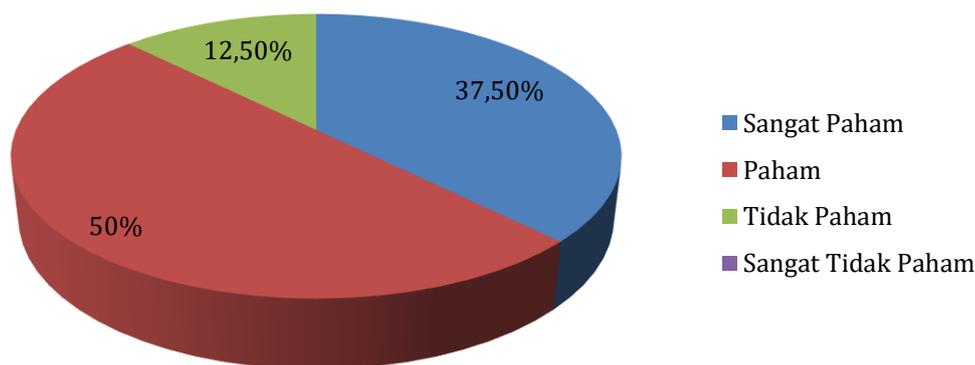


Diagram 2. Hasil wawancara peserta setelah mengikuti kegiatan

Berdasarkan Diagram diatas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil wawancara seluruh peserta sebanyak 40 peserta kegiatan PkM didapat bahwa sebanyak 20 peserta atau 50% menyatakan bahwa mereka sangat paham dalam mengikuti kegiatan ini yaitu membuat bahan ajar berbasis IT, 15 peserta atau 37,5 menyatakan sangat paham, dan 5 atau 12,5 menyatakan tidak paham, serta 0% sangat tidak paham. Ini artinya bahwa diatas 75% peserta dinyatakan bahwa kegiatan ini sangat memberi manfaat bagi peserta dan sukses untuk diikuti dibandingkan dengan sebelum mengikuti pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT ini. Perbandingan tersebut dapat ditunjukkan melalui table berikut ini:

Tabel 1. Pemahaman peserta sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan

Pemahaman Peserta	Sebelum Kegiatan	Sesudah Kegiatan
Sangat Paham	0 %	37,5 %
Paham	13 %	50 %
Tidak Paham	25 %	12,5 %
Sangat tidak Paham	63 %	0 %

Berdasarkan data pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa peserta mengalami peningkatan pemahaman dalam membuat bahan ajar berbasis IT dengan *Canva* dibandingkan sebelum mengikuti kegiatan ini yang awalnya sangat tidak paham menjadi paham dan bahkan sangat paham.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA dan SMK Muhammadiyah tentang pendampingan pembuatan bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi *Canva* sebagai solusi alternatif pembelajaran dimasa pandemi covid-19 dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan dapat diselenggarakan dengan baik dan berjalan dengan lancar sesuai dengan *rundown* kegiatan yang telah disusun. Kegiatan ini juga mendapat sambutan baik oleh kepala sekolah SMA dan SMK Muhammadiyah Kotabumi dan guru-guru sebagai peserta kegiatan ini, terbukti dengan keaktifan dan antusias peserta mengikuti pendampingan dengan tidak meninggalkan tempat sebelum waktu pelatihan berakhir. Pembuatan bahan ajar dengan aplikasi *Canva* sangat bermanfaat sekali dan sesuai bagi guru-guru/peserta kegiatan karena penggunaan aplikasi ini cukup sederhana tidak hanya menggunakan PC/Laptop tetapi juga bisa dibuat dengan menggunakan gawai/android, selain itu juga banyak menu dan fitur yang menarik yang terdapat pada aplikasi *Canva* ini, sehingga dapat menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif, memudahkan guru dalam mempersiapkan materi ajar serta menarik bagi peserta didik.

#### 5. SARAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM, penulis memberikan beberapa saran ini antara lain:

1. Pendidik atau guru agar menyiapkan bahan ajar digital yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik dalam proses belajar mengajar.
2. Hal ini perlu adanya kegiatan lanjutan yang berupa pendampingan serupa yang dapat diselenggarakan secara kontinyu atau berkala sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru dalam mempersiapkan dan membuat bahan ajar berbasis IT melalui aplikasi belajary.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktur RisetMu Majelis Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengembangan Pimpinan Pusat Muhammadiyah yang telah memberi dukungan financial terhadap kegiatan PkM ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ambarita, J., Helwaun, H., Houten, V.L, 2021, Workshop Pembuatan E-book Sebagai Bahan Ajar Elektronik Interaktif untuk Guru Indonesia secara Online di Tengah Covid-19, *Community Engagement & Emergency Journal*, No.1, Vol.2, 1-14, 47-57.
- [2] Priyatmojo, A.S, Areni, G.K.D, dan Purwanto, B, 2017, *ICT Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Semarang, Fastindo.

- [3] Kurniawan, R, 2009, *Analisis dan Perancangan Aplikasi E-Learning Berbasis Web*, Surabaya, Institut Teknologi Adhi Tama.
- [4] Pelangi, G, 2020, Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA, *Jurnal Sasindo Unpam*, No.2, Vol. 8, 79-96.
- [5] Darmawiguna, G.S. dkk, 2019, Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Prezi dan Videoscribe Bagi Guru-Guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida, *Jurnal Widia Laksana*, No. 1, Vol.8, 43-50.
- [6] Sholeh, M., Rachmawati, Y, dan Susanti, E, 2020, Penggunaan Aplikasi Canva untuk membuat Konten Gambar pada Media Sosial sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG, Jurnal pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, No.1, Vol. 4, 430-436.
- [7] Sholeh, M, dan Susanta, E, 2019, Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar dengan Videoscribe pada Guru SMK Tembarak Temanggung. *Jurnal Abdimas BSI*, No. 1, Vol. 2, 1-9.
- [8] Setyaningrum, F., dan Putra, D.L., 2021, Pelatihan pembelajaran kreatif menggunakan canva for education untuk guru SD Muhammadiyah Bodon. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*. Jogjakarta, 30 Oktober.
- [9] Suraya, Fatkhiyah, E, Suseno, H.P, 2019, Pendampingan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat dengan Pembuatan Bahan Ajar Aplikasi Video Scribe pada Guru di SD Muhammadiyah Pandes Bnatul, *Jurnal Abdimas PHB*, N0. 2, Vol. 2, 42-50.
- [10] Yustanti, I., dan Novita, D., 2019, *Pemanfaatan E-Learning bagi para Pendidik di Era Digital 4.0 Utilization of E-Learning for Educators in Digital Era 4.0*, Palembang, Universitas PGRI Palembang.