

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut

Riski Taufik Hidayah¹, Dedi Iskamto², Ratna Komala Putri³

^{1,2,3} Fakultas Ekonomi dan Bisnis Telkom University

riskitauфик@telkomuniversity.ac.id¹, deditaba@telkomuniversity.ac.id²,

ratnakomalaputri@telkomuniversity.ac.id³

Received: 24 May 2023 Revised: 6 June 2023 Accepted: 13 June 2023

DOI: <https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609>

Abstrak

Guru-guru MTS Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut saat ini masih menerapkan model pembelajaran konvensional, sementara peserta didik merupakan generasi yang lebih tertarik dengan pengajaran berbasis teknologi. Sehingga perlu adanya upaya untuk memperpendek jarak tersebut melalui pelaksanaan pelatihan. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pelatihan kepada para guru-guru MTS tentang penerapan metode pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dan Kahoot dan berbasis Teknologi Informasi, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru-guru di sekolah lebih menarik. Pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan secara langsung di kawasan MTS Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut, diikuti oleh 25 guru MTS serta turut dihadiri oleh pihak Yayasan, kepala sekolah dan sejumlah Dosen serta dibantu oleh mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Telkom University. Pelatihan kepada para guru-guru MTS Pondok Pesantren Al-Quran Qirotussab'ah Garut akan memberikan pengetahuan dan metode pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Pelaksanaan Pendidikan yang didukung penerapan teknologi Informasi menjadi kebutuhan penting masyarakat saat ini karena memberikan kemudahan dalam mengakses informasi dan dapat menjangkau semua lapisan masyarakat.

Kata kunci: Pembuatan Bahan Ajar, Canva, Kahoot!, MTS Swasta Al-Quran Qirotussab'ah Kudang

Abstract

MTS teachers at the Qirotussab'ah Garut Al-Quran Islamic Boarding School are currently still applying conventional learning models, while students are a generation that is more interested in technology-based teaching. So it is necessary to make efforts to shorten the distance through the implementation of training. The purpose of this community service is to provide training to MTS teachers on applying learning methods using the Canva and Kahoot applications and based on information technology, so that the learning methods applied by teachers in schools are more attractive. The implementation of community service was carried out directly in the MTS area of the Qirotussab'ah Garut Al-Quran Islamic Boarding School, attended by 25 MTS teachers, the Foundation, school principals, a number of lecturers, and students of the Faculty of Economics and Business at Telkom University. Training for MTS teachers at the Qirotussab'ah Garut Al-Quran Islamic Boarding School will provide knowledge and learning methods by utilizing technology. Implementation of education supported by the application of information technology is an important need in today's society because it provides convenience in accessing information and can reach all levels of society..

Keywords: Creating Educational Materials, Canva, Kahoot!, MTS Swasta Al-Quran Qirotussab'ah Kudang

1. PENDAHULUAN

Salah satu tujuan pendidikan berdasarkan UU Sisdiknas (UU No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional) mengembangkan potensi peserta didik secara utuh dan optimal, meliputi aspek intelektual, emosional, sosial, dan spiritual. Pengembangan potensi peserta didik dapat dilakukan melalui proses pembelajaran yang diberikan oleh guru pada peserta didiknya.

Namun proses pembelajaran yang terjadi saat ini dinilai masih bersifat konvensional tanpa banyak menggunakan perangkat teknologi. Metode konvensional merujuk pada pendekatan pembelajaran yang masih mengandalkan metode tradisional tanpa memanfaatkan teknologi secara signifikan, seperti penggunaan buku cetak sebagai sumber utama pembelajaran. Situasi ini dianggap berdampak pada ketidakcakapan peserta didik yang rendah atas literasi teknologi. Literasi teknologi sangat penting bagi siswa karena memungkinkan mereka untuk mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menghadapi tantangan di era digital, serta membuka peluang untuk mengakses informasi, berkomunikasi, dan berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat yang semakin terhubung secara teknologi.

Penggunaan teknologi dalam pengajaran umumnya masih terbatas dan lebih umum ditemukan di perkotaan. Meskipun ada peningkatan dalam penerapan teknologi pendidikan seperti penggunaan perangkat lunak pembelajaran, akses internet, dan perangkat digital di sekolah-sekolah perkotaan, masih ada tantangan dalam memastikan akses yang merata dan penggunaan teknologi yang optimal di daerah pedesaan atau terpencil.

Manusia perlu memiliki kemampuan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang terus maju, terutama dalam konteks pendidikan (Fadilah Bakri et al., 2021). Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Ichsan Mahardika et al., 2021). Guru harus mulai meninggalkan teknik pembelajaran ekspositori cenderung membuat pelajaran matematika membosankan karena suasana proses pembelajaran di kelas tidak menarik dan cenderung peserta didik cukup sulit untuk fokus dan mencerna pembelajaran (Ardiansyah, 2020).

Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui pelatihan secara offline kepada masyarakat sasar dalam hal ini adalah guru-guru MTS Swasta Al-Quran Qiroatussab'ah, diharapkan para guru dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan metode pembelajaran menjadi berbasis teknologi. Kegiatan ini didasarkan pada identifikasi permasalahan yang dilakukan tim dosen yaitu

1. Guru-guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional;
2. kurangnya pengetahuan guru-guru tentang metode pembelajaran berbasis teknologi; dan
3. kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menggunakan teknologi.

Oleh karena itu, Tim Abdimas yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Telkom University dengan program yang diharapkan dapat berjalan lancar dan berkelanjutan sehingga dapat membantu para guru-guru dalam meningkatkan metode pembelajaran yang memanfaatkan media dan teknologi. Solusi yang diusulkan dengan melakukan tahapan berikut: (1) Penyampaian materi pembelajaran menggunakan Canva dan Kahoot; (2) Pembuatan materi ajar dengan menggunakan Canva dan Kahoot; (3) Praktek dan Evaluasi pembelajaran menggunakan Canva dan Kahoot, dan (4) Penyampaian materi dan pelatihan media pembelajaran menggunakan Canva dan Kahoot. Adapun manfaatnya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pelatihan dan pemahaman tentang metode pembelajaran berbasis teknologi.
2. Memberikan pelatihan memanfaatkan media pembelajaran menggunakan canva.
3. Memberikan pelatihan bagaimana menggunakan media pembelajaran menggunakan canva.
4. Mewujudkan program pemerintah untuk pembelajaran yang menarik dan berbasis telkologi.

Aplikasi Canva merupakan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi presentase dan video pembelajaran yang menarik (Fadilah Bakri et al., 2021). Aplikasi Canva ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Tanjung & Faiza, 2019). Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis aplikasi canva karena adanya teknologi komputer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e-learning (Ichsan Mahardika et al., 2021). Canva memberikan kemudahan dalam pembuatan desain visual yang

menarik dan profesional bagi pengajar dan siswa, serta memfasilitasi kolaborasi tim dalam menciptakan konten pembelajaran yang kreatif dan berinteraktif.

Pembelajaran berbasis permainan (KAHOOT) yang merupakan teknik pembelajaran berbasis permainan yang dapat membantu meningkatkan potensi dan kualitas siswa dalam menyerap pengetahuan serta membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran (Yuniarti & Rakhmawati, 2021). Beberapa peneliti menyebut Kahoot sebagai kombinasi dari sistem respon siswa dan platform pembelajaran berbasis permainan (Ardiansyah, 2020) terbukti dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran (Supriadi et al., 2019).

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian, berupa tahapan pelaksanaan dalam mengimplementasikan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Mitra utama dalam pengabdian pada masyarakat ini ialah 25 guru MTS Swasta Al-Quran Qirotussab'ah kabupaten Kudang Garut Jawa Barat. Letak sekolah di JL. Veteran, No.245, Limbangan Timur, Blubur Limbangan, Komplek Ponpes Al Qur'an Qiro'atussab'ah Kudang, Limbangan Tengah, Kec. Balubur Limbangan, Kabupaten Garut, Jawa Barat 44186. Kapasitassekolah dengan luas bangunan 1000M2 memiliki jumlah siswa sebanyak 500 orang dan guru sebanyak 25 orang. Mtss Al- Qur`An Kudang adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MTs di Limbangan Timur, Kec. Blubur Limbangan, Kab. Garut, Jawa Barat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam beberapa tahapan, kegiatan ini diawali dengan survey dan wawancara dengan pimpinan Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah dan Kepala Sekola MTS Al-Quran Qirotussab'ah untuk mengetahui kondisi mitra dan menentukan hal-hal yang perlu diperbaiki atau diperbaiki untuk kemajuan pembelajaran yang dilakukan oleh para guru. Pertemuan tersebut menyepakati bahwa perlu adanya sebuah program berkelanjutan untuk guru-guru dalam meningkatkan metode pembelajaran. Selanjutnya Kepala Sekolah menyediakan tempat pelaksanaan kegiatan yaitu di MTS Al-Quran Qirotussab'ah Kudang dan mengundang 25 guru untuk mengikuti pelatihan.

Pelatihan akan berfokus pada pentingnya adaptasi para guru dengan mendayagunakan teknologi terbaru seperti aplikasi Canva dan Kahoot! dengan terlebih dahulu menyampaikan konsep-konsepnya serta pelaksanaan praktik pembuatan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Canva, Menyusun materi quiz dengan kahoot! dan berujung pada evaluasi atas pengerjaan praktek tersebut. Langkah-langkah implementasi program yang diperlukan untuk mengatasi masalah disajikan pada Gambar 1



Gambar 1: Program Implementasi

Kegiatan abdimas ini berpotensi untuk dilanjutkan baik dalam perluasan mitra maupun materi yang disampaikan. Selain itu, kegiatan abdimas selanjutnya dapat diperluas dengan memberikan pelatihan kepada guru-guru di sekolah yang dinaungi oleh Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah, yang meliputi Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Terlebih lagi, pelatihan juga dapat terus dilakukan kepada guru-guru di MTS dengan memberikan pelatihan aplikasi-aplikasi AI yang berguna dalam penyusunan bahan ajar mereka.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, terlebih dahulu para guru akan diberikan pre tes untuk melihat seberapa jauh kemampuan para guru dalam memahami materi-materi yang akan disampaikan yang akan digunakan sebagai salah satu tolok ukur keberhasilan program. Hasil pretest menunjukkan bahwa 7 dari 25 guru yang mengikuti pelatihan pernah menggunakan aplikasi Canva, sedangkan 4 dari 25 guru pernah menggunakan aplikasi kahoot!. Hasil pretest ini menjadi acuan bagi tim pelaksana untuk menentukan teknis pelaksanaan pelatihan.

Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam dua sesi yang terdiri dari pemahaman akan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran yang dilakukan oleh narasumber sekaligus ketua tim pengabdian pada masyarakat Universitas Telkom yaitu Bapak Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M. Pada bagian ini disampaikan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pengajaran dengan menekankan juga pada kemudahan dalam penyusunan bahan ajar menggunakan Canva dan pembuatan quiz menggunakan aplikasi Kahoot!. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu meminimalisir kesenjangan usia antara siswa dan guru, dengan memberikan kesempatan bagi guru untuk memanfaatkan alat-alat digital yang relevan dengan minat dan gaya belajar siswa, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik bagi semua generasi.



Gambar 2. Aktivitas Penyampaian Materi Pelatihan

Beberapa peserta menunjukkan kesepahaman dengan materi yang disampaikan oleh Bapak Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M. atas perlunya penerapan teknologi dalam pengajaran agar suasana peserta didik memiliki semangat dalam mengikuti aktivitas pembelajaran yang dilakukan didalam kelas. Peserta banyak mengajukan pertanyaan terkait dengan potensi perkembangan teknologi AI diantaranya penerapan Chat GPT yang apabila digunakan dengan baik akan membantu para guru dalam menyiapkan bahan ajar. Chat GPT dapat dimanfaatkan dalam pembuatan bahan ajar dengan cara memberikan informasi yang relevan dan menjawab pertanyaan siswa tentang topik yang sedang dipelajari. Untuk pembuatan quiz, Chat GPT dapat menyusun pertanyaan-pertanyaan dan pilihan jawaban yang sesuai, serta memberikan umpan balik dan penjelasan terhadap jawaban yang benar atau salah. Namun, penting untuk mencermati dan memvalidasi hasil dari Chat GPT dengan sumber lain serta melibatkan keahlian guru sebagai pengawas dan pengembang bahan ajar secara keseluruhan. Tim abdimas mencatat ini sebagai potensi materi pemberian pelatihan pada kegiatan abdimas selanjutnya.

Narasumber selanjutnya, Bapak Dedi Iskamto, Ph.D memfokuskan pada praktek penyusunan bahan ajar menggunakan Canva dan pembuatan quiz menggunakan aplikasi Kahoot!. Pak Dedi Iskanto, Ph.D dibantu oleh mahasiswa FEB Telkom University melakukan role play

serta mentoring pada masing-masing materi sehingga pada peserta dalam hal ini para guru dapat melakukan praktek secara langsung.



Gambar 3. Aktivitas Penyampaian Materi Pelatihan

Setelah pendampingan pada para guru selesai maka Langkah selanjutnya ialah memberikan kesempatan pada seluruh peserta pelatihan untuk menunjukkan hasil pembuatan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva dan quiz dengan aplikasi kahoot! pada narasumber dan peserta lainnya. Hal ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana efektivitas pelaksanaan pelatihan yang dapat terlihat dari penguasaan aplikasi canva dan kahoot!. Peserta pelatihan umumnya mampu menguasai dua aplikasi tersebut dengan baik sehingga nantinya akan dipergunakan dalam aktivitas pengajaran di kelas.



Gambar 4. Foto Bersama Pemateri dan Peserta

Kesulitan yang dihadapi oleh peserta pelatihan dalam menggunakan Canva ialah beberapa kesulitan yang mungkin timbul adalah memahami berbagai fitur dan tata letak antarmuka, memilih desain yang sesuai dengan kebutuhan, serta menguasai teknik desain yang efektif. Sedangkan kesulitan peserta dalam pembuatan materi quiz dalam Kahoot ialah menyusun pertanyaan yang menarik dan efektif, mengelola waktu dan alur permainan dengan baik, serta memastikan integrasi yang lancar antara perangkat dan jaringan untuk penggunaan Kahoot secara optimal. Namun, dengan praktek dan eksplorasi yang aktif, kesulitan-kesulitan tersebut dapat diatasi dan kemampuan dalam menggunakan Canva dan Kahoot akan terus berkembang.

Evaluasi akan dilakukan dengan cara melakukan post tes untuk membandingkan kemampuan masing-masing peserta setelah dilakuan pemberian materi, roleplay ataupun mentoring untuk setiap materi. Di samping itu, akan dilakukan diskusi dengan para guru, kepala sekolah dan yayasan, kemajuan peserta dan kekurangan dari program yang dijalankan pada setiap akhir sesi. Evaluasi akhir adalah dilakukan dengan penyebaran kuesioner tentang

tanggapan peserta pada pelatihan yang telah dilakukan, disamping itu juga dilakukan diskusi dengan para peserta mengenai materi yang telah diberikan.

4. KESIMPULAN

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan. Kegiatan Pengabdian Masyarakat melalui pelatihan secara offline ditujukan kepada h guru-guru MTS Swasta Al-Quran Qirotussab'ah yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas pengajaran dengan metode pembelajaran menjadi berbasis teknologi. Tim dosen yang merupakan panitia kegiatan pengabdian pada masyarakat mengajukan solusi diantaranya ialah pembuatan materi ajar dengan menggunakan Canva dan Kahoot. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dalam dua sesi yang terdiri dari pemahaman akan pentingnya penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran yang dilakukan oleh Bapak Dr. Riski Taufik Hidayah, S.E., M.M. dan praktek penyusunan bahan ajar menggunakan Canva dan pembuatan quiz menggunakan aplikasi Kahoot! oleh Bapak Dedi Iskamto, Ph.D.

Namun tim pelaksana menemukan beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat diantaranya ketersediaan perangkat yang memadai untuk pelatihan pembuatan bahan ajar dan quiz menggunakan canva dan kahoot seperti laptop yang tidak memadai, Sebagian kecil peserta belum memiliki email dari google serta kestabilan jaringan wifi. Situasi ini patut menjadi perhatian tim pelaksana agar berkomunikasi dengan Yayasan dan kepala sekolah agar pelaksanaan pelatihan selanjutnya mampu berjalan lebih efektif.

Kegiatan abdimas dilanjutkan dengan memberikan pelatihan pada guru-guru sekolah yang dinaungi oleh Yayasan Ponpes Al-Quran Qirotussab'ah yang terdiri dari Madrasah Aliyah dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain itu pun pelatihan terus dilakukan pada guru MTS dengan memberikan pelatihan untuk aplikasi-aplikasi AI yang dapat digunakan dalam penyusunan bahan ajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung penyelenggaraan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Pertama, kami ingin berterima kasih kepada Dekan Fakultas Ekonomi dan Bisnis yang memberikan tugas dan dukungan motivasi yang memungkinkan terselenggaranya kegiatan ini. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada Direktur Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Telkom University yang memberikan pemantauan dan dukungan pendanaan sepanjang pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat bagi Fakultas Ekonomi dan Bisnis serta Telkom University secara keseluruhan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi KAHOOT! Sebagai Media Pembelajaran Matematika Kreatif. *JUMLAHKU: Jurnal Matematika Ilmiah*, 6(2).
- Fadilah Bakri, N., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Ilmu, D., Alam, P., Cenderawasih, U., Kamp Walker, J., & Kode Pos, J. (2021). PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1).
- Iskamto, D., Liyas, J. N., Gultom, E., Ansori, P. B., Harwina, Y., & Hendra, T. (2022). Pelaksanaan Proses Akreditasi Sekolah untuk menjaga kualitas Pendidikan Sekolah/Madrasah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.54099/jpma.v1i2.132>

- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3).
- Supriadi, N., Tazkiyah, D., & Isro, Z. (2019). *PENGAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR BAHASA MANDARIN SISWA DI SMP NASIONAL 3 BAHASA PUTERA HARAPAN PURWOKERTO. Prosiding Seminar Nasional Dan Call for Papers "Pengembangan Sumber Daya Perdesaan Dan Kearifan Lokal Berkelanjutan.*
- Tanjung, E. R., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika, 7(2).*
- Yuniarti, F., & Rakhmawati, D. (2021). *STUDI KASUS: GAME DIGITAL "KAHOOT" DALAM PENGAJARAN BAHASA INGGRIS. Jurnal Ilmiah Bina Edukasi, 1(1).*