

Pelatihan Pembuatan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Canva*Lilis Suryani¹, Dewi Listia Apriliyanti²^{1,2}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa, IKIP Siliwangi*lis-suryani@ikipsiliwangi.ac.id**ABSTRAK**

Pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* dalam membuat *e-module*. *Canva* merupakan salah satu aplikasi untuk membuat bahan presentasi lebih menarik dengan visual interaktif. *Canva* juga tidak hanya digunakan dalam menjelaskan materi akan tetapi juga pembuatan konten *e-module*. Pengabdian ini berfokus pada pelatihan *e-module* untuk guru-guru sekolah menengah kejuruan negeri (SMKN). Pengabdian ini meliputi empat tahap yaitu: analisa kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahapan ini guru-guru akan di pandu dalam menggunakan aplikasi *Canva* dalam pembelajaran khususnya dalam pembuatan *e-module*. *E-module* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi lebih mudah dan fleksible karena bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan pelatihan yang dilaksanakan, pelatihan tersebut mendapat respon yang positif. Penggunaan *canva* dalam pembuatan *e-module* ini dapat membantu guru mendesain *e-module* yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran *hybrid learning*. Selain itu, siswa juga akan terbantu dalam memahami materi ketika bahan ajar yang digunakan menarik. Adapun tantangan dalam pelatihan ini adalah keterbatasan waktu yang dimiliki karena dalam pemilihan desain untuk sampul membutuhkan waktu yang lebih dan koneksi internet menjadi tantangan tersendiri.

Kata Kunci : *Canva*, pengabdian pada masyarakat, pelatihan, workshop**ABSTRACT**

This community service aims to provide training on using the *Canva* application to create an *e-module*. *Canva* is an application to make presentation materials more attractive with visually interactive. *Canva* is also used not only in explaining material but also in creating content modules. This community service focuses on *e-module* training for vocational school (SMKN) teachers. It includes four things: needs analysis, planning, implementation, and evaluation. At this stage, teachers were guided in using the *Canva* application in learning, especially in making *e-modules*. This *e-module* is expected to help English teachers provide sufficient materials for students to understand the material more quickly and flexibly because it can be accessed anytime and anywhere. Based on the training, the participants responded positively to *e-module* training. Using *canva* can help teachers to design interactive *e-module* that can be used in *hybrid learning*. Besides, it is helpful for students to learn the materials because of the exciting *e-module*. The challenges of this training are the limited time for participants in choosing the design and the lousy connection.

Keywords: *Canva*, community service, training, workshop.**Articel Received**: 19/11/2022; **Accepted**: 25/02/2023**How to cite**: Suryani, L., & Apriliyanti, D. L. (2023). Pelatihan Pembuatan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *Canva*. *Abdimas Siliwangi*, 6 (1), 19-31. Doi: <http://dx.doi.org/10.22460/as.v6i1.12460>

A. PENDAHULUAN

Dewasa ini, perubahan zaman tidak dapat dielakan. Gaungan revolusi industri 4.0 seolah sudah menjadi biasa didengar dalam dunia Pendidikan. Faktanya, terdapat tiga jenis revolusi industri 4.0 baik secara langsung dan tidak langsung mempengaruhi dunia Pendidikan khususnya (Schwab, 2016). Yang pertama STEAM (*Science, Technology, Engineering, Art, Math*), pengintegrasian ilmu pengetahuan, teknologi, teknik, seni, dan matematika kedalam satu kegiatan pembelajaran. Jenis kedua adalah *Science* yang merupakan pengintegrasian ilmu pengetahuan pada konteks lingkungan peserta didik. Yang ketiga adalah *Digital Technology*. Jenis revolusi industri yang ketiga ini didukung oleh ketersediaannya *cloud* (penyimpanan data secara digital), media sosial, *Internet of things* (IoT) dan kecerdasan buatan (AI), seiring dengan meningkatnya daya komputasi dan data (Schwab, 2016). Jika dikaitkan dengan proses pembelajaran siswa, jenis ketiga ini merupakan pengintegrasian digital teknologi yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih terdepan.

Dengan tersedianya teknologi digital melalui IoT, berdampak positif pada dunia Pendidikan. Khususnya para peserta didik yang mayoritas terlahir pada generasi Z dan Alfa. Generasi Z merupakan para peserta pendidik yang terlahir diantara tahun 1995-2010 (Putra, 2017). Generasi ini memiliki pola pembelajaran kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil generasi ini sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gawai canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian (Putra, 2017). Sedangkan generasi alfa merupakan peserta didik yang terlahir sebagai para pembelajar yang dapat belajar di mana saja, kapan saja, dan dengan siapa saja. Itulah karakteristik pembelajar era abad revolusi 4.0. Dengan kata lain, pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas digital teknologi IoT pada hakekatnya tidak dapat dipungkiri.

Ditambah fenomena pandemi COVID-19 yang saat ini sedang dialami hampir diseluruh dunia, khususnya di Indonesia, mengakibatkan adanya *social distancing* yang menjadikan dunia maya menjadi sumber utama dalam setiap kegiatan (Verdiana B. M., 2020). Ditambah, sebagai pencegahan penyebaran COVID-19, maka diberlakukannya pembelajaran siswa secara *hybrid learning*.

Pembelajaran hibrida (*Hybrid Learning*) adalah model pendidikan di mana beberapa siswa menghadiri kelas secara langsung, sementara yang lain bergabung

dengan kelas secara virtual dari rumah (Boyarsky, 2020). Dengan segala kompleksitasnya, hal ini tentu menjadi tantangan baru bagi para guru untuk dapat mengatasi dan menyeimbangkan proses pembelajaran agar dapat berjalan lancar serta efektif. Dalam hal ini, modul memerankan peran penting dalam pemecahan permasalahan ini.

Modul atau bahan ajar merupakan alat pengajaran utama dalam menunjang proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya, modul atau bahan ajar merupakan alat pengajaran yang biasa diberikan kepada peserta didik dalam suatu pembelajaran. Dengan adanya modul pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menggunakan modul pembelajaran sebagai acuan pembelajaran dan pendalaman materi ajar diluar jam belajar mengajar disekolah. Seperti Dirjen Tenaga Kependidikan Peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan atau disingkat Ditjen PMPTK (2008) yang menyebutkan bahwa bahasa, pola, dan sifat kelengkapan lainnya yang terdapat dalam modul ini diatur sehingga ia seolah-olah merupakan “bahasa pengajar” atau bahasa guru yang sedang memberikan pengajaran kepada murid-muridnya. Dengan kata lain modul atau bahan ajar kerap kali disebut bahan instruksional mandiri. Urgensi penyusunan bahan ajar yang sesuai dengan kondisi pembelajaran saat ini dan tepat sasaran menjadi tantangan tersendiri bagi para guru.

Canva hadir sebagai salah satu solusi pembuatan modul yang kreatif. Pada dasarnya, Canva merupakan aplikasi untuk membuat bahan presentasi berupa *online slides*, membuat infografis, logo, e-book dan *flipbook*. Namun, sepertinya tidak semua guru mengetahui dan dapat mengoperasikan aplikasi Canva untuk dapat dimanfaatkan sebagai salah satu wadah pembuatan e-modul yang interaktif (Permatasari, 2021).

Atas dasar inilah, penulis tertarik untuk mengadakan sejenis pelatihan untuk para guru Bahasa Inggris yang kesulitan dalam menyusun dan membuat bahan ajar elektronik yang menarik serta menyenangkan bagi para siswa dalam pembelajaran *hybrid learning* dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Penulis berharap dengan diadakannya pelatihan atau workshop ini dapat menjadi solusi bagi para guru untuk menghadapi tantangan proses pembelajaran Bahasa Inggris dalam situasi adaptasi kebiasaan baru ini setelah adanya pandemi COVID-19.

B. LANDASAN TEORI

1. Pembelajaran *Hybrid Learning*

Pada proses kegiatan belajar mengajar, idealnya proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka langsung antara pengajar dan peserta didik. Kendati demikian, setahun kebelakang, Pendidikan di Indonesia mengalami dampak pandemic yang memaksa proses pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran tatap maya (Suryani, Apriliyanti, & Rohmat, 2021). Selama prosesnya, baik pengajar dan peserta didik mulai terbiasa dengan proses kegiatan belajar mengajar dalam jaringan atau *online* dengan segala keterbatasan namun mampu untuk mengatasinya (Bhuana & Apriliyanti, 2021).

Dua taun berselang, oleh sebab pandemi COVID-19 yang dialami berangsur mengalami perbaikan, kegiatan pembelajaran tatap maya yang telah dilakukan, beralih menuju pola kebiasaan baru (*new normal*) dengan mentransformasikan proses pembelajaran menjadi pola pembelajaran hibrida atau disebut *hybrid learning*. Pembelajaran hibrida adalah model pendidikan di mana beberapa siswa menghadiri kelas secara langsung, sementara yang lain bergabung dengan kelas secara virtual dari rumah (Boyarsky, 2020). Hal ini membuat *blended learning* yang digaungkan sejak lama sebagai pendekatan pembelajaran terintegrasi teknologi ialah jika pembelajaran campuran (*blended learning*) menggabungkan pengajaran langsung dengan metode pembelajaran asinkron, di mana siswa mengerjakan latihan *online* dan menonton video instruksional selama waktu mereka sendiri. Sedangkan pembelajaran hibrida (*hybrid learning*) adalah metode pengajaran di mana guru mengajar siswa secara langsung dan jarak jauh pada saat yang bersamaan. Dalam model pembelajaran hybrid, metode pengajaran asinkron dapat digunakan untuk melengkapi instruksi tatap muka yang sinkron.

Terdapat empat keuntungan dalam mengaplikasikan pembelajaran *hybrid learning* (Boyarsky, 2020):

1. Pengalaman belajar yang fleksibel; hal ini menuntut guru untuk dapat memfasilitasi para peserta didik bahan ajar yang dapat dipelajari secara mandiri atau disebut *self-learning e-module*;
2. Peluang komunikasi yang sinkron; Aspek tatap muka dari pembelajaran hibrida mendapat manfaat dari kesempatan untuk terlibat secara real-time antara teman

sekelas dan juga guru untuk dapat membahas materi yang telah dipelajari dari *e-module*;

- Kebebasan eksplorasi akademik secara mandiri; Ini dapat terwujud apabila guru dapat memfasilitasi *e-module* yang mudah dan menyenangkan untuk digunakan serta dipelajari yang dapat diakses dengan mudah oleh para siswa.

2. Urgensi Penyusunan Modul Elektronik

Pada dasarnya, modul atau bahan ajar merupakan alat pengajaran yang biasa diberikan kepada peserta didik dalam suatu pembelajaran. Dengan adanya modul pembelajaran, peserta didik diharapkan dapat menggunakan modul pembelajaran sebagai acuan pembelajaran dan pendalaman materi ajar diluar jam belajar mengajar disekolah. Seperti Dirjen Tenaga Kependidikan Peningkatan mutu pendidik dan tenaga kependidikan atau disingkat Ditjen PMPTK (2008) yang menyebutkan bahwa bahasa, pola, dan sifat kelengkapan lainnya yang terdapat dalam modul ini diatur sehingga ia seolah-olah merupakan “bahasa pengajar” atau bahasa guru yang sedang memberikan pengajaran kepada murid-muridnya. Dengan kata lain modul atau bahan ajar kerap kali disebut bahan instruksional mandiri.

Selanjutnya, Ditjen PMPTK (2008) menyebutkan bahwa terdapat lima karakteristik modul sebagai berikut:

Karakteristik	Indikator
1. <i>Self-Instructional</i> ; Dengan menggunakan modul pembelajaran, peserta didik mampu belajar secara mandiri, tidak tergantung kepada pihak lain.	a. berisi tujuan yang dirumuskan dengan jelas; b. berisi materi pembelajaran yang dikemas ke dalam unit-unit kecil/ spesifik sehingga memudahkan belajar secara tuntas; c. menyediakan contoh dan ilustrasi yang mendukung kejelasan pema- paran materi pembelajaran; d. menampilkan soal-soal latihan, tugas dan sejenisnya yang memung- kinkan pengguna memberikan respon dan mengukur tingkat penguasa- annya; e. kontekstual yaitu materi-materi yang disajikan terkait dengan suasana atau konteks tugas dan lingkungan penggunaannya; f. menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif; g. terdapat rangkuman materi pembelajaran; h. terdapat instrumen penilaian/assessment, yang memungkinkan peng- gunaan diklat melakukan ‘self-assessment’; i. terdapat instrumen yang dapat digunakan

Karakteristik	Indikator
<p>2. <i>Self-contained</i>: Seluruh materi pembelajaran dari satu unit atau subkompetensi yang dipelajari terdapat didalam modul secara utuh.</p> <p>3. <i>Stand Alone</i>: Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lain. Jika ada media lain yang digunakan hanya sebagai supporting media dari modul itu sendiri.</p> <p>4. <i>Adaptive</i>: Dengan memperhatikan percepatan perkembangan ilmu dan teknologi pengembangan modul multimedia hendaknya tetap “<i>up to date</i>”. Modul yang adaptif adalah jika isi materi pembelajaran dapat digunakan sampai dengan kurun waktu tertentu.</p> <p>5. <i>User Friendly</i>: Setiap instruksi dan paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.</p>	<p>penggunanya mengukur atau mengevaluasi tingkat penguasaan materi;</p> <p>j. terdapat umpan balik atas penilaian, sehingga penggunanya mengetahui tingkat penguasaan materi; dan</p> <p>k. tersedia informasi tentang rujukan/pengayaan/referensi yang mendukung materi pembelajaran dimaksud.</p> <p>masing-masing unit atau subkompetensi harus mencakup seluruh materi yang akan dipelajari untuk mencapai pembelajaran</p> <p>Dengan atau tanpa media lain, materi pembelajaran dapat disajikan secara utuh dan independen sehingga peserta didik dapat mempelajari materi secara utuh.</p> <p>a. mampu menyesuaikan dengan teknologi yang terkini</p> <p>b. dapat diperbaharui sesuai perkembangan zaman</p> <p>c. dapat digunakan dalam jangka waktu lama</p> <p>Penggunaan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti serta menggunakan istilah yang umum yang dapat dipahami peserta didik/pengguna modul</p>

Diadaptasi dari (DITJEND PMPTK, 2008))

Seperti yang dijabarkan sebelumnya bahwa sebuah modul dapat dikatakan baik jika ia dapat beradaptasi dengan teknologi dan kebutuhan terkini. Seperti yang diketahui bahwa Indonesia sedang dalam fase adaptasi dari pembelajaran dalam jaringan atau tatap maya menuju pembelajaran tatap muka terbatas atau PTMT (Kulsum, 2021). Hal ini tentu dibutuhkan alat pembelajaran yang mumpuni terlebih lagi dengan modul pembelajaran yang digunakan. Jika sebelum pandemic, modul pembelajaran cukup dengan modul atau bahan ajar cetak, lain halnya dengan kondisi seperti ini, tentu dibutuhkan teknologi yang menopang kebutuhan tersebut. Hal ini menuntut para

pendidik, dalam hal ini, guru menyusun bahan ajar yang tidak hanya bentuk konvensional seperti cetak, menjadi modul atau bahan ajar bentuk elektronik.

Buku elektronik (*e-book*) adalah sistem perangkat keras dan perangkat lunak portabel yang dapat menampilkan sejumlah besar informasi tekstual yang dapat dibaca kepada pengguna, dan memungkinkan pengguna menavigasi informasi ini (Öngöz & Baki, 2011). Dengan kata lain, modul elektronik merupakan bentuk lain dari modul cetak yang disajikan dalam bentuk elektronik atau umum disebut *e-module*.

Terdapat perbedaan antara modul elektronik dan modul cetak konvensional seperti yang dijelaskan oleh Saputro (2009, pp. 55-56) sebagai berikut:

Emodule	Modul Cetak
Ditampilkan dengan menggunakan monitor atau layar komputer.	Tampilannya berupa kumpulan kertas yang berisi informasi tercetak, dijilid dan diberi cover.
Lebih praktis untuk dibawa kemanapun karena bentuknya yang tidak besar dan tidak berat.	Kurang praktis untuk dibawa karena bentuknya relatif besar dan berat\
Menggunakan CD, USB Flashdisk, atau memori card sebagai medium penyimpanan datanya.	Tidak menggunakan CD atau memori card sebagai medium penyimpan data.
Biaya produksi lebih murah. Untuk memperbanyak produk bisa dilakukan dengan <i>mengcopy file</i> antar <i>user</i> . Pengiriman atau distribusi bisa dilakukan dengan menggunakan <i>e-mail</i> .	Biaya produksi lebih mahal. Untuk memperbanyak dan mendistribusikan diperlukan biaya tambahan.
Menggunakan sumber daya berupa tenaga listrik dan komputer atau <i>notebook</i> untuk mengoperasikannya.	Tidak membutuhkan sumber daya khusus untuk menggunakannya.
Tahan lama, tergantung dengan medium yang digunakan.	Tidak tahan lama, karena modul berbahan kertas yang mudah lapuk dan mudah sobek.
Naskahnya dapat disusun secara linier maupun non linier.	Naskahnya hanya dapat disusun secara linier.
Dapat dilengkapi dengan audio, animasi dan video dalam penyajiannya.	Tidak dapat dilengkapi dengan audio dan video dalam penyajian, hanya terdapat ilustrasi dalam bentuk gambar dan grafis atau dalam bentuk vektor.
Pada setiap kegiatan belajar dapat diberikan kata kunci atau <i>password</i> yang berguna untuk mengunci kegiatan belajar. Peserta didik harus menguasai satu kegiatan belajar sebelum melanjutkan ke kegiatan selanjutnya. Dengan demikian peserta didik dapat menuntaskan kegiatan belajar secara berjenjang.	Tidak dapat diberikan <i>password</i> , peserta didik bebas mempelajari setiap kegiatan belajar. Sehingga terdapat sedikit kelemahan dalam kontrol jenjang kompetensi yang harus diperoleh pelajar.

(Saputro, 2009)

3. Aplikasi Canva

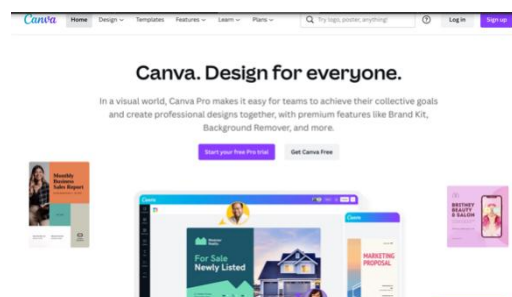
Canva merupakan salah satu desain publikasi online yang diluncurkan pada tahun 2013. Canva sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti desain untuk pemasaran, media sosial, maupun pendidikan. Penggunaan canva dalam dunia pendidikan sudah banyak dilakukan baik dalam segi penelitian maupun pelatihan.

Penggunaan canva juga mendapat respon yang baik oleh penggunanya, hal ini selaras dengan hasil yang dikemukakan oleh Mahardika, Wiranda, dan Pramita (2021) yang mengatakan bahwa guru memberikan respon positif ketika diadakan pelatihan penggunaan canva untuk pembelajaran. Selain itu, canva juga terbukti efektif digunakan baik secara luring maupun daring dan siswa dapat lebih mudah menguasai materi yang diberikan dengan pembelajaran interaktif dengan menggunakan media canva (Rahmatullah, Inanna, dan Ampa, 2020).

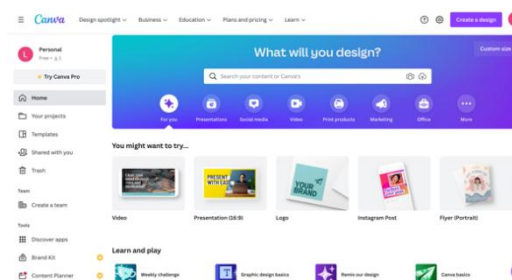
Aplikasi canva memiliki beberapa fitur yang dapat digunakan diantaranya adalah presentasi, social media, video, print produk, pemasaran, kantor, dan lain-lain. Pada penelitian ini peneliti berfokus kepada fitur kantor yang didalamnya terdapat fitur report/laporan. Fitur tersebut yang akan digunakan untuk pelatihan dalam pembuatan e-module untuk guru-guru di SMKN 1 Rancabali, Ciwidey, Jawa Barat.

Berikut ini tahapan dalam pembuatan e-module dengan menggunakan aplikasi canva dengan fitur office/kantor.

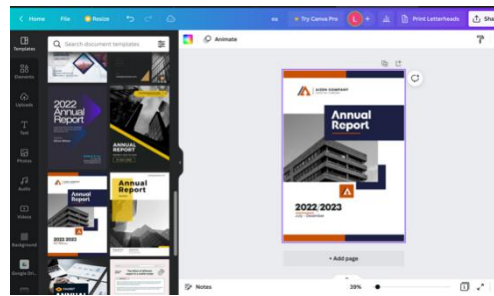
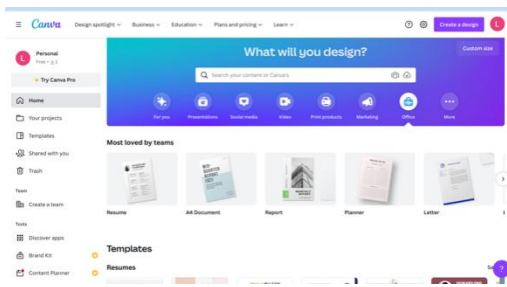
1. Masuk ke alamat website <https://www.canva.com> dan silahkan untuk daftar atau sign up. Pendaftaran bisa menggunakan akun google, facebook, maupun e-mail.



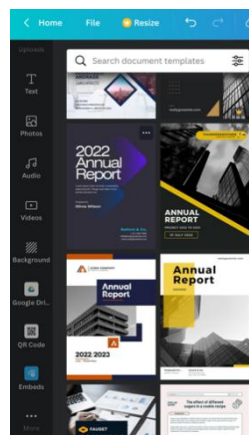
2. Setelah sign up, silahkan log in dengan menggunakan username dan password yang sudah dibuat. Setelah masuk aplikasi canva akan terlihat beberapa fitur yang bisa digunakan.



3. Pilih fitur *office/kantor* dan pilih lagi fitur *report/laporan* untuk membuat e-module. Dalam fitur tersebut sudah ada pilihan cover yang bisa digunakan secara gratis. Akan tetapi tidak semua desain gratis, yang bertuliskan pro berarti harus ada dana yang harus dibayar.



4. Dibagian report.laporan tersebut banayk element, audio, video, latar belakang, bahkan barcode yang bisa digunakan dalam *e-module*.



C. METODE PELAKSANAAN

1. Lokasi Pengabdian dan Target Sasaran

Lokasi pengabdian dilaksanakan di wilayah kabupaten Bandung Barat dan sasaran pengabdian ini adalah guru-guru SMKN 1 Rancabali, Ciwidey, di wilayah Kabupaten Bandung. Pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru untuk membuat *e-module* dengan mudah dan dapat menyesuaikan dengan bahan ajar yang sesuai dengan analisa kebutuhan siswa.

2. Prosedur Pengabdian

Adapun prosedur pengabdian ini meliputi empat tahapan yaitu tahapan pertama adalah analisa kebutuhan atau identifikasi masalah, tahapan kedua kedua tahapan perencanaan, tahapan ketiga adalah tahapan pelaksanaan, dan yang keempat adalah tahapan evaluasi. Berikut gamabaran prosedur pengabdian yang akan dilakukan.



Gambar 1. Prosedur Kegiatan Pengabdian

- a. Identifikasi masalah atau Analisa kebutuhan. Pembatan *E-module* menjadi salah satu faktor penting dalam pengajaran di masa pandemic. Guru dapat membuat *e-module* sendiri sesuai dengan kebutuhan siswanya. Akan tetapi, banyak yang belum mengetahui tentang penggunaan aplikasi Canva yang bisa digunakan dalam pembuatan *e-module*. Maka dari itu, pengabdian ini diharapkan dapat membantu guru untuk membuat *e-module* dengan aplikasi.
- b. Perencanaan, pada tahapan ini menentukan target pengabdian. Target pengabdian akan dilakukan kepada guru guru SMKN 1 Rancabali di kabupaten Bandung. Selain itu, peneliti juga membuat power point dan konsep workshop bagaimana penggunaan Canva dalam pembelajaran.
- c. Pelaksanaan pengabdian, pada tahapan ini pemateri menjelaskan bagaimana cara membuat *e-module* dengan menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan ini bersifat workshop sehingga peserta bisa langsung mengaplikasikan dalam pembuatan *e-module* ini.
- d. Tahapan evaluasi, pada bagian ini melakukan evaluasi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan identifikasi masalah dan perencanaan sudah dilakukan pada awal pengabdian. Tahapan selanjutnya kami melakukan pelatihan di salah satu sekolah yang ada di ciwidey, kabupaten Bandung, tepatnya Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 1 Rancabali. Pelatihan dilakuakan pada tanggal 10-12 Februari 2022 bertempat di di Ciwidey. Berikut rincian kegiatan pelaksanaan pelatihan yang dilakukan.

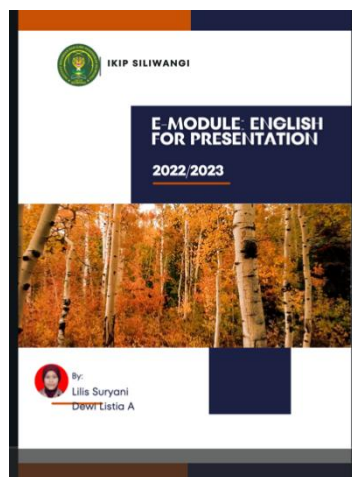
Pertama, pemaparan materi yang dilakukan oleh kedua pemateri mengenai aplikasi canva. Pada dasarnya sebagian guru sudah mengenal aplikasi canva. Akan tetapi sebagian guru hanya mengetahui aplikasi canva hanya untuk presentasi dengan

menggunakan desain yang lebih menarik. Ketika pemateri menanyakan tentang modul dengan menggunakan canva, banyak guru yang belum mengetahui hal tersebut.



Gambar 2. Pemaparan aplikasi canva dalam pembuatan *e-module*

Kedua, pada tahapan ini pemateri memberikan kesempatan untuk guru mencoba untuk membuat aplikasi canva dan melihat fitur-fitur yang bisa digunakan dalam pembuatan *e-module*. Pertama, guru diminta untuk memilih sampul untuk *e-module* yang akan dibuat. Berikut ini contoh *e-module* yang dibuat oleh pemateri sebagai rujukan untuk peserta dalam membuat. Dalam pemilihan sampul, guru juga dapat menyisipkan foto dalam pembuatan *e-module* tersebut.



Gambar 3. Contoh sampul dalam pembuatan *e-module*

Setelah pembuatan sampul, guru juga dapat membuat link barcode dan video yang bisa digunakan oleh siswa baik dalam pembelajaran secara daring, luring maupun blended learning.



Gambar 4. Contoh pembuatan link terintegrasi ke video dan barcode

Kegiatan tersebut membutuhkan waktu karena berbagai kondisi dalam implementasi pelatihan, termasuk salah satunya koneksi internet beberapa guru yang kurang baik sehingga dicoba dalam bentuk kelompok. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan sesi tanya jawab, pendampingan oleh pemateri terhadap peserta kegiatan. Peserta memberikan respon positif terhadap pelatihan yang diberikan karena peserta yaitu guru dapat mengeksplor fitur yang lain dalam canva.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan canva dalam pembuatan *e-module* ini dapat membantu guru mendesain *e-module* yang interaktif yang bisa digunakan dalam pembelajaran *hybrid learning*. Selain itu, siswa juga akan terbantu dalam memahami materi ketika bahan ajar yang digunakan menarik. Adapun tantangan dalam pelatihan ini adalah keterbatasan waktu karena dalam pemilihan desain untuk sampul membutuhkan waktu yang lebih. Selain itu koneksi internet menjadi tantangan tersendiri.

F. ACKNOWLEDGMENTS

Pada pengabdian ini, kami mengucapkan terima kasih kepada IKIP Siliwangi yang selalu mendukung program pengabdian masyarakat sebagai salah satu bentuk tridarma perguruan tinggi. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada guru-guru di SMKN 1 Rancabali, Ciwidey, kabupaten Bandung atas atensi yang luar biasa ketika pelatihan. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan

Bahasa Inggris dan Fakultas Pendidikan Bahasa IKIP Siliwangi yang memfasilitasi kegiatan ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Bhuana, G. P., & Apriliyanti, D. L. (2021). Teachers' Encounter of Online Learning: Challenges and Support System. *Journal of English Education and Teaching*, 110-122.
- Boyarsky, K. (2020, June 12). *What Is Hybrid Learning? Here's Everything You Need to Know*. Retrieved from Owl Labs: <https://resources.owlabs.com/blog/hybrid-learning>
- DITJEND PMPTK. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Genially. (2021). *Why Genially*. Retrieved from Genial.ly: <https://genial.ly/why-genially/>
- Kulsum, K. U. (2021, September 27). *Pembelajaran Tatap Muka Terbatas Urgensi dan Penerapannya*. Retrieved from Kompaspedia: <https://kompaspedia.kompas.id/baca/paparan-topik/pembelajaran-tatap-muka-terbatas-urgensi-dan-penerapannya>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Öngöz, S., & Baki, A. (2011). Examination of the Impact of Using an Interactive Electronic Textbook on the Affective Learning of Prospective Mathematics Teachers. *Turkish Journal of Computer and Mathematics Education (TURCOMAT)*.
- Permatasari, S. V. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Genially Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis Model VAK Learning. *Jurnal Materi dan Pembelajaran Fisika*, 11(2), 96-103.
- Putra, Y. (2017). Theoretical Review: Teori Perbedaan Generasi. *Among Makarti*, 9 (18).
- Saputro, A. (2009). *Pengembangan Modul Elektronik Untuk Mata Kuliah Dasar-Dasar Fotografi*. Jakarta.
- Schwab, K. (2016). *The Fourth Industrial Revolution*. New York: Crown Business.
- Suryani, L., Apriliyanti, D. L., & Rohmat, F. N. (2021). Developing Teaching Guidelines and Learning Module of Speaking for General Communication: Students' Perception and Needs. *Acuity: Journal of English Language Pedagogy, Literature, and Culture*, 6(2), 84-95. <https://doi.org/10.35974/acuity.v6i2.2440>.
- Verdiana, B. M. (2020). *Virus Corona COVID-19 Kian Mendunia, Kapan Akan Memuncak?* Retrieved from Liputan 6: <https://www.liputan6.com/global/read/4206054/headline-virus-corona-covid-19-kian-mendunia-kapan-akan-memuncak>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.