

Pelatihan Membuat *E-Book* Memanfaat Aplikasi *Canva* Pada Siswa SD Di Desa Patemon

Training on Making E-Books Using the Canva Application For Elementary School Students in Patemon Village

Sumardiyanto Sumardiyanto¹, Agusti Agusti²;
M Maulidan Abi A³; Achmad Fawaid⁴; Budi Purnawan⁵;
Vita Nur Sihinda⁶; Arini Hidayati⁷
STKIP PGRI Situbondo
E-mail : agustirandha7@gmail.com²

Article History:

Received:

March 19, 2024

Accepted:

March 28, 2024

Published:

April 30, 2024

Keywords:

E-Book Making Training,
Canva Application, Elementary
School

Abstract: *It is natural that science and technology are currently developing, therefore it is required to be able to determine appropriate learning methods and media to facilitate the teaching and learning process. Until now, the selection and fulfillment of technology-based learning media is still very rarely carried out and implemented. To develop learning media for PBPM student activities in Patemon village, namely holding community service where the main program is training in making e-books or digital books using multimedia applications as learning media in elementary schools in Patemon village. To maximize the use of Information and Technology (IT)-based media in learning and the supporting facilities available, training and assistance in creating IT-based media is carried out so that education in villages, especially Petemon village, also competes in IT developments.*

Abstrak: Sudah Sewajarnya Ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang saat ini, maka dari itu dituntut untuk mampu menentukan metode dan media pembelajaran yang tepat guna untuk memperlancar proses belajar mengajar. Hingga saat ini pemilihan dan pemenuhan media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat jarang dilakukan dan diterapkan. Untuk mengembangkan media pembelajaran pada Kegiatan Mahasiswa PBPM didesa Patemon yaitu Mengadakan Pengabdian yang dimana Program Utamanya Berupa Pelatihan Pembuatan E-Book atau buku digital menggunakan aplikasi multimedia sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar yang ada di Desa Patemon. Untuk memaksimalkan pemanfaatan media berbasis Informasi dan Teknologi (IT) dalam pembelajaran serta fasilitas penunjang tersedia dilakukan pelatihan dan pendampingan pembuatan media berbasis IT agar pendidikan yang ada Desa terkhususnya yang ada desa Petemon juga ikut bersaing dalam perkembangan IT.

Kata kunci : Pelatihan Membuat E-Book, Aplikasi Canva, SD

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi yang semakin canggih pada proses pembelajaran dapat memudahkan peserta didik karena dapat dijadikan sebagai alternative media pembelajaran (Uspayanti & Pandiangan, 2023, p. 395). Mentransfer ilmu pengetahuan, tetapi menjadi fasilitator bagi peserta didik untuk terus menggali dan menambah informasi dalam kegiatan pembelajaran Keadaan ini menjadi awal permulaan untuk memanfaatkan perangkat komputer sebagai media untuk kepentingan pembelajaran itu sendiri mengingat kehadiran media mempunyai arti yang sangat penting dalam proses Pembelajaran(Rachman, 2018, p. 181). Teknologi berkembang cepat, sehingga pengguna teknologi tersebut mengikuti dan

* Agusti, agustirandha7@gmail.com

menguasai berbagai produk digital. Teknologi yang serba canggih harus dimanfaatkan oleh pendidik untuk mengaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pendidik harus siap dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan (Universitas Samudra et al., 2022, p. 2)

Perkembangan teknologi digital yang semakin cepat memberikan pengaruh yang besar terhadap hidup manusia. (Isnanyo et al., 2019, p. 90), Dalam pembelajaran menggunakan perangkat lunak ini menjadikan tampilan media akan lebih variatif, tidak hanya teks, gambar, video, dan audio juga dapat disisipkan dalam media ini sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik. Dengan langkah tahapan penggunaan perangkat lunak ini proses pembelajaran lebih variatif serta menjadi lebih efektif (Rasiman and S. Pramasdyahsari, 2014 pp. 535–544)

Berbagai media pembelajaran khususnya digital semakin berkembang (Haryani & Priandini, 2023, p. 22) Pelatihan Pembuatan buku digital dilakukan menggunakan suatu perangkat lunak. Salah satu perangkat lunak tersebut Salah satu platform desain grafis online yang dapat digunakan guru untuk membuat dan mengkreasikan beragam media pembelajaran adalah Canva. Platform ini dapat diakses melalui website dengan alamat url <https://www.canva.com/> atau menggunakannya melalui aplikasi Canva pada playstore android Canva merupakan platform berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat beragam desain menarik secara online, (Ambarwati et al., 2022, p. 3). Perangkat lunak/ Software yang mampu mengubah tampilan file PDF menjadi sangat menarik mirip sebuah buku. Dengan menggunakan *Canva* media yang ditampilkan menjadi lebih menarik, variatif, dapat berisi video, gambar-gambar serta audio Dengan membuat konten dalam bentuk digital, penulis tidak perlu mendatangi penerbit untuk menerbitkan bukunya, cukup mendatangi salah satu situs penerbit digital, dan menerbitkan bukunya secara mandiri. (Lubis et al., 2023, p. 5). E-book merupakan sebuah perangkat lunak yang mengadopsi buku cetak menjadi digital (Mahardika et al., 2022, p. 2), E-book pada intinya adalah sebuah buku yang didesain ke dalam bentuk elektronis. Pembaca memerlukan sarana seperti komputer, netbook/laptop, smartphone, atau tab untuk membaca produk elektronis tersebut. (Waryanto et al., 2017, p. 3)

Oleh karena itu program pembelajaran di lembaga pendidikan perlu menerapkan pembelajaran berbasis teknologi. *E-book* yang menarik dan interaktif merupakan kombinasi dari beberapa unsur seperti teks, grafik, gambar, ataupun audio dan video. *E-book* yang interaktif dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Khikmawati et al., 2021, p. 76) Materi dasar dari Menggambar Teknik dapat disampaikan secara rinci melalui teks, sedangkan untuk tutorial beberapa cara dan teknik menggambar dapat disampaikan melalui video tutorial yang terdapat dalam e-

book. E-book mampu menampilkan suara, gambar, dan animasi, sehingga pengalaman mendapatkan .(Gaol et al., 2019, p. 320)informasi menjadi lebih kaya jika dibandingkan dengan buku cetak (Ambarwati et al., 2022, p. 1992) Keterbatasan waktu praktik dapat diatasi dengan memperhatikan dan menyimak tutorial video yang ada dalam e-book, sehingga mahasiswa tidak akan mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas akhir yang diberika(Putra et al., 2022, p. 151).

Banyak upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu Pendidikan Selain manfaat dalam unsur Pendidikan (Barella et al., 2023, p. 1619) . Pelaksanaan pembelajaran di SD yang ada desa Patemon , melalui luring dan daring . Kegiatan pembelajaran secara daring melalui media WhatsApp dan Zoom Meeting. Interaksi kegiatan pembelajaran dilakukan secara online yaitu penjelasan materi oleh guru dan pemberian tugas latihan kepada siswa dengan aplikasi tersebut lewat aplikasi Zoom Meeting (Nuraeni et al., 2022, p. 401)t. Melihat kondisi tersebut, diperlukan suplemen media pembelajaran berbasis digital untuk penguatan pengetahuan siswa dalam pembelajaran daring Pentingnya penguasaan guru dalam menyusun media pembelajaran digital, maka dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat (PKM). Program pengabdian kepada masyarakat ini akan menunjang kebutuhan guru dalam meningkatkan keterampilan dan kompetensi mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Adapun tujuan dalam kegiatan ini memberikan pelatihan pembuatan media berbasis digital seperti buku digital (e-book) dan komik digital. Diharapkan guru memiliki peningkatan kompetensi dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Selanjutnya, tujuan pendukung pada kegiatan pelatihan ini, peserta guru-guru memiliki satu produk media pembelajaran berbasis digital untuk setiap satu orang guru bidang studi setiap mata pelajaran (mapel) di desa Patemon.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Langkah yang di lakukan dalam Metode kegiatan pengabdian ini menggunakan dengan cara penyampaian materi mengenai program Utama dari Kegiatan Mahasiswa yakni Kegiatan PBPMD STKIP PGRI Situbondo secara konseptual berdasarkan proposal yang telah diajukan. Penyusunan jadwal dan perihal terkait dengan prosedur kegiatan, dan penerbitan surat tugas panitia kegiatan. Persiapan alat dan bahan sosialisasi meliputi penyusunan instrumen, dan mendesain sosialisasi sesuai dengan tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat agar benar benar berdampak bagi Masyarakat terkhususnya Paras Siswa SD dan Guru yang ada di desa patemon.

1. Sosialisasi Pelatihan Media Digital

Langkah ini merupakan Langkah Pertama yakni Sosialisasi langkah – langkah dalam Pengenalan Aplikasi Multimedia untuk membuat E-Book atau buku digital, dilaksanakan melalui pemaparan materi yang dilakukan secara terbuka oleh Pemateri yang mana Pengisi materi Bekerja sama dengan Dinas Pendidikan Kabupaten Situbondo serta para relawan Pendidikan Nasional yang juga ikut andil dalam pelaksanaan pemaparan materi.

2. Monitoring dan Evaluasi Pelatihan Pelaksanaan Program

Dilakukan dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah program dilaksanakan. Indikator keberhasilan program dari pelaksanaan kegiatan ini terlihat dari bertambahnya pengetahuan, pemahaman dan keterampilan mitra dalam melakukan Pengenalan aplikasi multimedia, sehingga meningkat pengetahuan tentang teknologi dilakukan secara berkala dengan melakukan observasi. Secara umum, evaluasi dalam kegiatan sosialisasi ini memiliki dua tujuan utama, yakni untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mengenai Pengenalan aplikasi multimedia dalam pembuatan e-book.

3. Tahap Pelaporan

Penyusunan laporan dilakukan sebagai bentuk pertanggung jawaban atas pelaksanaan program untuk kemudian dilakukan publikasi. Adapun tahapan dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra dapat dilihat sebagai berikut :

Permasalahan. Minimnya pengetahuan mitra mengenai Pengenalan Teknologi aplikasi multimedia dalam pembuatan e-book. Solusi. Sosialisasi dengan tujuan memberikan pengetahuan dan pemahaman Teknologi aplikasi multimedia

Hasil Pelaksanaan. Meningkatkan kesadaran mitra agar segera memahami mengenai Pengenalan Teknologi aplikasi multimedia

4. Metode Pendekatan

Sosialisai Lapangan. Program pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi kepada Siswa SD Yang ada didesa Petemon Sosialisasi tersebut berupa pemaparan materi dan sosialisasi. Diskusi Antar Mitra. Setelah materi selesai dipaparkan, dilanjutkan dengan diskusi berupa tanya jawab antara pemateri dengan peserta. Diskusi dilakukan agar peserta lebih memahami materi sosialisasi yang telah disampaikan. Melalui diskusi, sosialisasi tidak hanya sekedar mentransfer Pengetahuan saja melainkan dapat *sharing* pengalaman maupun permasalahan yang sedang dihadapi mitra.

Partisipasi Mitra. Untuk mencapai tujuan yang diinginkan, maka dalam realisasi program tersebut diharapkan mitra dapat berpartisipasi dengan kegiatan sebagai berikut: (a). Menjadi peserta sosialisasi berupa: menerima teori, konsep, diskusi, tanya jawab serta hal-hal lain yang diberikan selama proses kegiatan berlangsung. (b). Menyediakan tempat dan fasilitas yang dibutuhkan selama proses kegiatan berjalan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-book sebagai buku digital memudahkan masyarakat terutama pelajar yang dapat membaca ratusan halaman buku hanya dalam satu file dan menghemat biaya membeli buku (Suryani & Khoiriyah, 2018, p. 178) Pelatihan yang Berupa Penyajian materi dalam bentuk buku digital yang di dalamnya memuat gambar dan kolom warna-warni membuat siswa tidak lagi bosan atau jenuh dalam belajar. Respon siswa mengatakan bahwa melalui media pembelajaran berupa e-book digital dapat membuat siswa penasaran dengan isi dari materi pembelajaran sehingga mereka semakin semangat belajar dan semakin menunjukkan rasa ingin tahu yang besar terhadap pembelajaran yang diberikan.

Pada Kegiatan Pengabdian ini yang dilakukan berupa Sosialisasi kepada Para Siswa SD yang Ada di desa Patemon

Gambar 1.
Penyampaian Materi



Gambar 2.
Sesi Tanya Jawab



Dengan mengadakan Kegiatan Pelatihan mengajarkan kepada Siswa untuk penggunaan Aplikasi E-Book digital, mulai dari pengenalan aplikasi, mendownload aplikasi, alur tahapan penggunaan, proses penyimpanan dan lainnya.

Gambar 3.
Foto Bersama Siswa SD Yang ada di desa Patemon



Setelah pengabdian berakhir kami melakukan foto bersama untuk dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat. Pelatihan yang dilaksanakan merupakan kegiatan praktek secara langsung oleh Siswa dengan mempersiapkan bahan pembelajaran yang diperlukan, sehingga siswa bisa terampil dan mandiri dalam menggunakan aplikasi.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diselenggarakan sesuai harapan dan mendapat sambutan baik dari peserta pelatihan, yaitu siswa beserta bapak/ibu guru. Diharapkan para siswa dapat memanfaatkan dan mengaplikasikan ilmu yang diberikan untuk menunjang pembelajaran di sekolah dengan bisa menggunakan aplikasi e-book dengan mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, C. P., Laila, F. N., & Marlisti, M. M. (2022). Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Ebook Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 1921–1923. <https://doi.org/10.31004/cdj.v3i3.9345>
- Barella, Y., Wiyono, H., Buwono, S., Aminuyati, Karolina, V., & Fafizi, M. (2023). Workshop Pembuatan E-Book Pembelajaran IPS Menggunakan Aplikasi Flipbook Bagi Guru Fogipsi Wilayah Kalimantan Barat. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(4), 1618–1627. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i4.3316>
- Haryani, S., & Priandini, S. R. H. (2023). *Pelatihan Membuat Story E-Book Menggunakan Platform Storyjumper Untuk Anak Dan Remaja Kelompok Babussalam Munggur Srimartani Piyungan*. 5(2).
- Isnanty, F. D., Sumarni, S., & Siswanto, B. (2019). *Pendampingan Pengembangan Bahan Ajar Melalui Digital Book Pada Guru-Guru Smk Teknik Bangunan*.
- Khikmawati, D. K., Alfian, R., Nugroho, A. A., Susilo, A., & Cholifah, N. (2021). *Pemanfaatan E-book untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar di Kudus*. 3(1).
- Lubis, P. H., Hakim, L., & Lia, L. (2023). *Pelatihan Pembuatan E-Modul Dan E-Book Berbantuan Flipbook Di Sma N 15 Oku*. 15.
- Mahardika, A. I., Saputra, N. A. B., Muda, A. A. A., Riduan, A., Lazuardi, N. S., & Nurmawati, D. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Digital E-book Menggunakan Flipbook PDF Professional bagi Guru di Kota Banjarmasin. *Kawanad: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(2), 124–134. <https://doi.org/10.56347/kjpkkm.v1i2.59>

- Nuraeni, M., Nabella, A. R., Hakim, F. L., & Sukesu, N. (2022). *Volume 4 Nomor 3, September 2022 e-ISSN 2721-9747; p-ISSN 2715-6524 http://jurnal.globalhealthsciencegroup.com/index.php/JPM. 4(2).*
- Putra, M. R., Ayu Mahessya, R., & Kartika, D. (2022). Belajar Membuat E-Book Memanfaat Aplikasi Multimedia Pada Santri. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, 2(2), 150–153. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v2i2.215>
- Rachman, F. (2018). *Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis E Book Pada Mgmp Ips Sejarah Smk Kabupaten Sragen.*
- Suryani, E., & Khoiriyah, I. S. A. (2018). *Pemanfaatan E-Book Sebagai Sumber Belajar Mandiri bagi Siswa.* 2(3).
- Universitas Samudra, Nucifera, P., Yakob, M., Universitas Samudra, Setyoko, S., & Universitas Samudra. (2022). Pelatihan media pembelajaran berbasis digital bagi guru di SMPN 1 Rantau Selamat Aceh Timur. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 217–225. <https://doi.org/10.29408/ab.v3i2.6277>
- Uspayanti, R., & Pandiangan, N. (2023). Pelatihan Pembuatan E-book dan Soal Berbasis HOTs Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Guru SMP YPK Merauke. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(2), 395. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i2.7463>
- Waryanto, N. H., Marwoto, B. S. H., Hernawati, K., Emut, E., & Insani, N. (2017). Pelatihan Pembuatan Buku Elektronik Interaktif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MIPA dan Pendidikan MIPA*, 1(1), 33–40. <https://doi.org/10.21831/jpmmp.v1i1.12971>