

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Kurikulum Merdeka Untuk Anak Sekolah Dasar Dengan Aplikasi Canva

Bernad Jumadi Dehotman Sitompul¹, Rendy Syahputra², Nancy Jeane Tuturoong³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Sam Ratulangi, Manado, Indonesia

Email Corresponding: bernadjdsitompul@unsrat.ac.id

Abstrak. Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang bertujuan untuk memerdekakan peserta didik. Seorang guru juga diberikan kemerdekaan untuk memilih modul ajar, menggunakan modul ajar yang sudah disediakan pemerintah, memodifikasi atau bahkan membuat modul ajar mandiri yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Sebagai seorang pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat, sehingga dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan tim pengusul kepada mitra yaitu SD Negeri 62 Manado, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra yaitu: (1) Kurangnya fasilitas proyektor yang digunakan dalam penyampaian materi ajar, (2) Guru-guru masih bingung dalam membuat bahan ajar dari modul ajar kurikulum merdeka (3) Kurangnya informasi dan pengetahuan guru mengenai aplikasi-aplikasi sebagai alat bantu dalam membuat bahan ajar. (4) Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain materi pembelajaran kurikulum merdeka yang inovatif. (5) Guru-guru mengalami kesulitan karena kurangnya informasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi. Berdasarkan hal tersebut, maka kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini dilaksanakan melalui sosialisasi dan pelatihan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar interaktif kurikulum merdeka menggunakan aplikasi *canva*.

Kata kunci: bahan ajar, interaktif, kurikulum, merdeka, belajar, canva

1. PENDAHULUAN

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum yang bertujuan untuk memerdekakan peserta didik. Seorang guru yang didaulat sebagai pemimpin pembelajaran di kelas harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan atau pembelajaran yang mampu menjawab keragaman karakteristik peserta didik, baik dari aspek gaya belajar, minat dan bakat, bahkan pengetahuan awal peserta didik [1]. Oleh sebab itu, pada kurikulum merdeka, seorang guru diberikan kemerdekaan untuk memilih modul ajar, apakah akan menggunakan modul ajar yang sudah disediakan pemerintah, atau memodifikasinya sesuai karakteristik siswa atau bahkan membuat modul ajar mandiri yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didiknya [2]. Pemerintah memberikan opsional pada proses penerapan kurikulum merdeka di sekolah, yaitu; merdeka belajar, merdeka berbagi, merdeka berubah [3]. Pada saat penerapan kurikulum merdeka sudah tentu membawa efek dan perubahan secara signifikan mengenai guru dan tenaga pendidik di sekolah dari segi administrasi pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, metode pembelajaran, dan bahkan proses evaluasi pembelajaran [4]. Hakikatnya merdeka belajar merupakan memperdalam kompetensi guru dan siswa untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pada pembelajaran secara independen. Sebagai seorang pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat untuk peserta didiknya [5]. Karena itu dalam memilih strategi pembelajaran, guru harus memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pembelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan strategi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik [6].

Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju selalu berbanding lurus dengan kemampuan berfikir manusia, kemajuan teknologi yang semakin pesat hendaknya dapat di manfaatkan secara bijaksana sehingga dapat digunakan dengan secara optimal demi mencapai hasil yang sesuai dengan keinginan [7]. Pada era modern ini, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga sudah mulai dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, dengan harapan agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan praktis serta tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik [8] Guru dituntut dapat meramu dan menyajikan bahan ajar dengan materi yang menarik sehingga dapat menghilangkan kejenuhan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran [9]. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam menyusun materi atau bahan ajar yang menarik adalah aplikasi *canva*. Diluncurkan pada tahun 2013, *canva* adalah alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun

dan mempublikasikannya di mana pun [10]. Aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada aplikasi *canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan sebagainya [11]

Sekolah Dasar Negeri 62 Manado adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang Sekolah Dasar (SD) yang beralamat di Bumi Beringin, Kecamatan Wenang, Kota Manado, Sulawesi Utara. Dari hasil observasi pada SD Negeri 62 Manado, ditemukan permasalahan yang lebih kompleks yaitu kurangnya sarana media pembelajaran yaitu proyektor, kemudian tidak ada identitas nama sekolah di depan sekolah. Pada Gambar 1 dapat dilihat bahwa guru masih menggunakan cara konvensional dalam menyajikan bahan ajar. Beberapa guru juga mengalami kesulitan dalam menggunakan IT, dikarenakan kurangnya informasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT pada mitra. Guru juga masih bingung dalam membuat bahan ajar dari modul ajar kurikulum merdeka karena merupakan hal baru dan belum terbiasa. Kurangnya informasi dan pengetahuan guru tentang aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Berdasarkan keseluruhan permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu SD Negeri 62 Manado, maka tim pengusul dan mitra melakukan justifikasi untuk merumuskan dan menentukan yang menjadi prioritas masalah. Mengingat waktu pelaksanaan dan dana yang tersedia maka tim pengusul dan mitra akan fokus menyelesaikan pada masalah yang mendasar pada mitra. Oleh sebab itu perlu dilakukan kegiatan pelatihan serta pendampingan supaya guru tidak gagap teknologi. Memberikan informasi dan pelatihan tentang penggunaan aplikasi *canva* sebagai media untuk membuat materi pembelajaran atau bahan ajar interaktif kurikulum merdeka. Dengan adanya pelatihan yang dilakukan tim PKM ini, tentunya dapat menjadi solusi yang bermanfaat untuk masalah yang dihadapi mitra.



Gambar 1. Kondisi dan Situasi Sekolah Dasar Negeri 62 Manado

2. METODOLOGI

Metode yang akan digunakan pada pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini yaitu metode *Technical Assistance* dalam bentuk *training and workshop* yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan dengan langkah: sosialisasi, praktek, pendampingan, dan evaluasi [12] Kegiatan sosialisasi akan dilakukan dalam memberikan informasi tentang aplikasi *canva* dalam peranan dan pemanfaatannya untuk pendidikan di era modern. Guru harus mempersiapkan diri dalam menghadapi perkembangan teknologi informasi yang digunakan dalam pembelajaran termasuk pembuatan modul atau bahan ajar interaktif [13] Informasi ini sangat penting dilakukan supaya para peserta pelatihan mendapatkan gambaran mengenai teknologi informasi dalam pembelajaran, serta pentingnya pelatihan sebagai bentuk pengembangan diri guru. Kegiatan pelatihan akan fokus dalam pengemasan konten bahan ajar untuk pembelajaran dan melakukan praktek pembuatan bahan ajar interaktif kurikulum Merdeka [14].

2.1 Tahapan Pelaksanaan

Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra pada kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

a. Tahap analisis situasi

Pada tahap ini, tim pengusul melakukan observasi dan wawancara ke SD Negeri 62 Manado sebagai mitra pada kegiatan PKM ini. Dari hasil observasi dan wawancara, tim pengusul mengumpulkan dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi mitra untuk nantinya dirumuskan di tahap selanjutnya.

b. Tahap perumusan masalah dan solusi

Pada tahap ini, semua permasalahan yang dihadapi mitra untuk dirumuskan agar diperoleh prioritas masalah yang akan diselesaikan tim pengusul kegiatan PKM ini. Sehingga dari prioritas masalah tersebut, maka didiskusikan untuk mencari dan menemukan solusi yang tepat untuk masalah yang dihadapi mitra.

c. Tahap sosialisasi

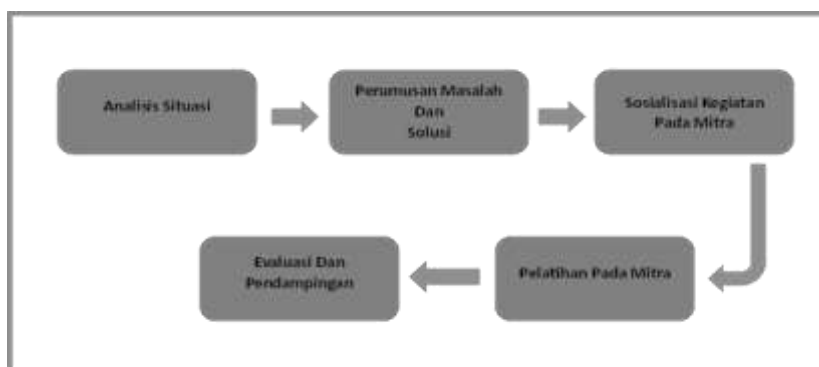
Pada tahap ini dilakukan sosialisasi kepada gugru-guru yang ada di kedua mitra. Pada tahap ini juga sekaligus dilakukan *pre-test*, untuk mengukur sejauh mana pengetahuan guru terhadap aplikasi *canva* yang dapat dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar interaktif.

d. Tahap pelatihan

Pada tahap ini, tim pengusul menjalankan program yang telah direncanakan sesuai jadwal yang telah disepakati. Pada pelatihan tahap pertama, tim pengusul menyampaikan materi tentang: 1) Dasar-dasar pengoperasian dan penggunaan fitur-fitur yang ada di aplikasi *canva*; 2) cara membuat bahan ajar di aplikasi *canva*; dan 3) membuat animasi di dalam bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*. Kemudian pada tahap kedua, tim pengusul menyampaikan materi tentang: 1) membuat bahan ajar berupa video pembelajaran dan 2) mengupload bahan ajar dan video pembelajaran di *youtube*. Tiap-tiap kegiatan diakhiri dengan praktik guru dalam mengoperasikan aplikasi *canva*. Pelaksanaan tahap pertama ataupun tahap kedua, pelatihan secara sepenuhnya dilakukan secara luring atau tatap muka. Program pelatihan diikuti oleh semua peserta guru yang ada di Sekolah Dasar Negeri 62 Manado.

e. Tahap evaluasi hasil

Tahap evaluasi dilaksanakan dengan memberikan kuesioner berupa *post-test* kepada guru-guru yang telah ikut serta dalam kegiatan pelatihan. *Post-test* diberikan dalam bentuk *google form* melalui tautan (*link*) yang dibagikan kepada seluruh peserta. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dijadikan evaluasi bagi tim pengusul mengenai kegiatan pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif kurikulum merdeka dengan aplikasi *canva* sehingga diharapkan dapat menjalankan program yang lebih baik lagi dimasa mendatang dengan program yang sejenis. Diagram blok alur dari pelaksanaan kegiatan PKM ini dapat dilihat pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram alur pelaksanaan kegiatan PKM

2.2 Partisipasi Mitra Dalam Kegiatan PKM

Partisipasi SD Negeri 62 Manado sebagai mitra dalam pelaksanaan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut:

1. Menyetujui kegiatan PKM ini dilaksanakan oleh tim pengusul civitas akademik Fakultas Teknik Universitas Sam Ratulangi.
2. Berperan serta pada saat tim pengusul melaksanakan observasi dan wawancara,
3. Penyediaan sarana dan prasarana dalam kegiatan sosialisasi dan pelatihan.
4. Ikut aktif sebagai peserta dalam mensukseskan kegiatan sosialisasi dan pelatihan.
5. Mengikuti *pre-test* dan *post-test* serta memberikan saran dan masukan dalam kegiatan PKM ini.

2.3 Evaluasi Pelaksanaan Dan Keberlanjutan Program Setelah Kegiatan

Evaluasi yang dilakukan terkait pelaksanaan program adalah melalui hasil analisis perbandingan kuesioner *pre-test* dengan kuesioner *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan dari hasil pelatihan dan pendampingan Mitra PKM. Dengan tujuan apabila terdapat kesulitan-kesulitan yang dialami mitra misalnya tingkat pemahaman mengenai penggunaan aplikasi *canva* dan pembuatan bahan ajar interaktif kurikulum merdeka dengan aplikasi *canva*, dapat diketahui dari kuesioner tersebut. Keberlanjutan program setelah selesai kegiatan

PKM dilaksanakan adalah berencana melanjutkan program untuk memonitoring dan mengevaluasi potensi atau efektivitas pembelajaran dalam penggunaan bahan ajar interaktif dengan aplikasi *canva*.

3. HASIL DAN DISKUSI

Dari setiap kegiatan tentunya ada hasil yang ingin dicapai dari tim pelaksana kegiatan. Hasil dari setiap kegiatan tersebut merupakan indikator keberhasilan dari pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM). Hasil yang sudah dicapai dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) meliputi kegiatan observasi dan koordinasi, persiapan perangkat dan alat bantu untuk pelatihan, sosialisasi kegiatan, pelaksanaan pelatihan, dan refleksi hasil pelatihan.

3.1 Kegiatan observasi dan koordinasi

Kegiatan koordinasi sekaligus survey ke lokasi mitra yaitu SD Negeri 62 Manado sebagai lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian. Kegiatan observasi dan koordinasi ini merupakan tahapan awal dari kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini. Pada tahap observasi ini, tim pelaksana juga melakukan wawancara kepada kepala sekolah untuk menggali beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra. Selanjutnya tim pelaksana melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah SD Negeri 62 Manado. Melalui wawancara dengan kepala sekolah dan guru-guru diperoleh beberapa informasi mengenai kendala yang dialami. Salah satunya tentang pemahaman guru yang masih kurang terhadap penggunaan aplikasi sebagai alat bantu dalam pembelajaran. Selama ini guru yang ada di mitra, mengalami kesulitan dalam melakukan visualisasi terhadap bahan ajar. Kendala berikutnya yang dialami guru-guru yang ada di mitra adalah guru-guru masih kesulitan mengembangkan pembelajaran berbasis IT (*Information Technology*) karena keterbatasan guru dalam mengikuti perkembangan IT. Selama ini, guru-guru yang ada di mitra menggunakan metode pembelajaran yang konvensional sehingga pembelajaran yang terjadi di dalam kelas kurang interaktif dan mengakibatkan peserta didik merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran. Hasil koordinasi dengan pimpinan sekolah, disepakati bahwa kegiatan akan dilaksanakan di SD Negeri 62 Manado dengan fasilitas ruang kelas, dan LCD yang dianggap sudah memenuhi untuk melaksanakan pelatihan dan peserta akan membawa perangkat masing-masing.

3.2 Persiapan perangkat dan alat bantu untuk pelatihan

Dari hasil koordinasi awal, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan dengan memperhatikan usulan dari kepala sekolah atau sesuai kebutuhan guru. Selain menyiapkan materi, tim pelaksana juga menyiapkan *pre-test* dan *post-test* sebagai indikator keberhasilan tim pelaksana dalam penyampaian materi pelatihan dan pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang diberikan selama pelatihan. dan pelaksanaan pelatihan. Materi yang diberikan dalam pelatihan diantaranya: membuat bahan ajar menggunakan aplikasi *canva*. Bahan ajar yang akan dibuat menggunakan aplikasi *canva* adalah bahan ajar dari kurikulum merdeka.

3.3 Sosialisasi Kegiatan

Setelah persiapan dan kegiatan sudah ditentukan jadwalnya, maka kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini harus disosialisasikan terlebih dahulu. Tim PKM melakukan sosialisasi dengan harapan guru-guru yang ada di mitra tertarik mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif dengan aplikasi *canva*. Dengan dilaksanakan sosialisasi ini, guru-guru dan mitra tentunya sudah lebih siap untuk mengikuti pelatihan.



Gambar 3. Pelaksanaan Sosialisasi Kegiatan PKM

3.4 Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan diawali dengan *pre-test* yang diberikan kepada guru-guru yang mengikuti pelatihan melalui tautan yang diberikan oleh tim pelaksana. Hasil *pre-test* tersebut nantinya akan digunakan sebagai pembanding terhadap *post-test* yang diberikan setelah pelatihan selesai. Kemudian setelah *pre-test* diberikan, maka dimulai tahapan pelatihan dengan pengenalan aplikasi *canva* kepada peserta pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan cara memberikan langkah-langkah praktis dalam menggunakan aplikasi *canva*. Dalam kegiatan ini, tim pelaksana melibatkan pendamping dan mahasiswa sebagai tutor.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan Kegiatan PKM

3.5 Refleksi Hasil Pelatihan

Selama proses pelatihan, tim pelaksana kegiatan pengabdian melakukan pemantauan kepada peserta pelatihan. Dan setelah pelatihan selesai, maka diberikan kuesioner berupa *post-test* untuk mengukur pemahaman guru-guru yang merupakan peserta pelatihan dalam mengenal aplikasi *canva* serta menambah pengalaman guru-guru dalam mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar. *Post-test* tersebut juga dapat menjadi acuan untuk mengukur keefektifan dan keberhasilan tim pelaksana melaksanakan pelatihan pada mitra. Tabel 1 merupakan hasil kuesioner *pre-test* yang diisi atau dijawab oleh peserta pelatihan. dalam hal ini guru-guru yang ada di mitra. Kuesioner *pre-test* ini diberikan oleh tim pelaksana kepada peserta pelatihan sebelum dimulai kegiatan pelatihan terhadap guru-guru yang ada di mitra.

Tabel 1. Hasil Kuesioner *Pre-Test*

No	Kuesioner <i>Pre-Test</i>	Hasil
1	Apakah institusi anda atau instansi lain sudah pernah melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar di SD Negeri 62 Manado?	Ya = 0 orang Tidak = 7 orang
2	Apakah anda sudah pernah mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar?	Ya = 2 orang Tidak = 5 orang
3	Apakah anda tertarik membuat bahan ajar menggunakan aplikasi yang berbasis IT?	Ya = 4 orang Tidak = 3 orang
4	Apakah anda sudah pernah membuat bahan ajar menggunakan aplikasi yang berbasis IT?	Ya = 1 orang Tidak = 5 orang
5	Menurut anda, apakah penting penggunaan aplikasi berbasis IT dalam pembelajaran?	Ya = 2 orang Tidak = 5 orang
6	Apakah anda sudah pernah mengenal atau mengetahui aplikasi <i>canva</i> ?	Ya = 0 orang Tidak = 7 orang
7	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi <i>canva</i> dalam pembelajaran?	Ya = 0 orang Tidak = 7 orang
8	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk membuat bahan ajar?	Ya = 0 orang Tidak = 7 orang

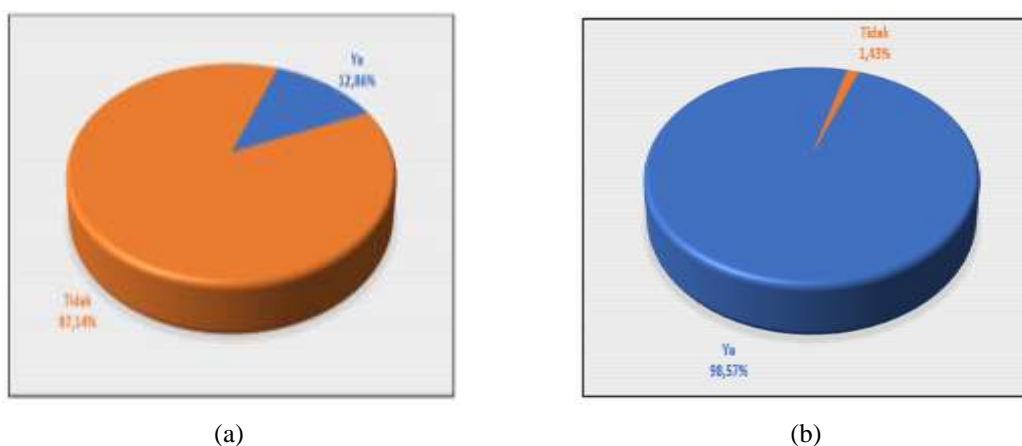
9	Apakah anda sudah mengetahui bahwa aplikasi <i>canva</i> dapat digunakan untuk membuat bahan ajar?	Ya = 0 orang Tidak = 7 orang
10	Apakah anda tertarik mempelajari dan menggunakan aplikasi <i>canva</i> dalam membuat bahan ajar?	Ya = 1 orang Tidak = 6 orang

Setelah peserta pelatihan mengisi kuesioner *pre-test*, berikutnya Tim PKM melaksanakan pelatihan yang diikuti oleh peserta pelatihan yaitu guru-guru di SD Negeri 62 Manado. Pelatihan yang dilaksanakan berlangsung selama 2 jam. Kemudian pada saat pelatihan selesai dilaksanakan, tim pengusul kembali memberikan kuesioner *post-test* yang ada pada Tabel 2 kepada peserta pelatihan. Kuesioner diberikan melalui tautan *google form* yang dibagikan kepada peserta pelatihan.

Tabel 2. Hasil Kuesioner *Post-Test*

No	Kuesioner <i>Post-Test</i>	Hasil
1	Apakah institusi anda atau instansi lain sudah pernah melaksanakan pelatihan pembuatan bahan ajar di SD Negeri 62 Manado?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
2	Apakah anda sudah pernah mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
3	Apakah anda tertarik membuat bahan ajar menggunakan aplikasi yang berbasis IT?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
4	Apakah anda sudah pernah membuat bahan ajar menggunakan aplikasi yang berbasis IT?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
5	Menurut anda, apakah penting penggunaan aplikasi berbasis IT dalam pembelajaran?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
6	Apakah anda sudah pernah mengenal atau mengetahui aplikasi <i>canva</i> ?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
7	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi <i>canva</i> dalam pembelajaran?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
8	Apakah anda sudah pernah menggunakan aplikasi <i>canva</i> untuk membuat bahan ajar?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
9	Apakah anda sudah mengetahui bahwa aplikasi <i>canva</i> dapat digunakan untuk membuat bahan ajar?	Ya = 7 orang Tidak = 0 orang
10	Apakah anda tertarik mempelajari dan menggunakan aplikasi <i>canva</i> dalam membuat bahan ajar?	Ya = 6 orang Tidak = 1 orang

Hasil kuesioner *post-test* dan *pre-test* kemudian dibandingkan untuk mengukur tingkat pemahaman dan minat peserta pelatihan dalam penggunaan aplikasi *canva*. Hasil kuesioner *post-test* dan *pre-test* yang ada pada Tabel 1 dan Tabel 2, divisualisasikan dalam bentuk grafik yang dapat dilihat pada Gambar 5a dan Gambar 5b.



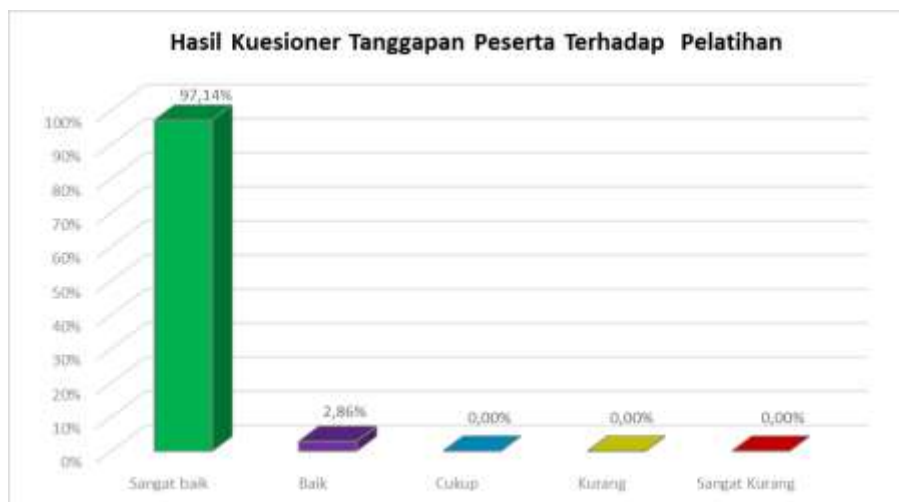
Gambar 5. Grafik hasil kuesioner (a) *pre-test* dan (b) *post-test*

Setelah *post-test* diberikan kepada peserta pelatihan, tim PKM selanjutnya mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang telah dilaksanakan. Indikator yang digunakan adalah tanggapan peserta kegiatan melalui kuesioner yang tertera pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Kuesioner Tanggapan Peserta Terhadap Pelatihan

No	Kuesioner Tanggapan Peserta	Hasil
1	Seberapa baik kesiapan tim PKM dalam mempersiapkan kegiatan sosialisasi dan pelatihan ?	Sangat Baik = 6 orang Baik = 1 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
2	Seberapa baik kesiapan tim PKM dalam menyajikan materi pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
3	Seberapa baik tim PKM dalam menyampaikan materi pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
4	Seberapa baik tim PKM dalam menguasai materi pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
5	Seberapa baik tim PKM dalam berinteraksi dengan peserta pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
6	Seberapa baik tim PKM dalam menjawab pertanyaan dari peserta pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
7	Seberapa baik tim PKM dalam meningkatkan semangat peserta pelatihan ?	Sangat Baik = 6 orang Baik = 1 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
8	Seberapa baik tim PKM merespon peserta pada saat pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
9	Seberapa baik kekompakan dan kerjasama tim PKM pada saat pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang
10	Seberapa baik tim PKM dalam pendampingan peserta pelatihan ?	Sangat Baik = 7 orang Baik = 0 orang Cukup = 0 orang Kurang = 0 orang Sangat Kurang = 0 orang

Setelah semua peserta mengisi kuesioner tanggapan dari peserta yang ada pada Tabel 3, maka diperoleh hasil dari kuesioner tersebut. Hasil kuesioner tanggapan peserta pelatihan terhadap pelatihan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan yang dilaksanakan oleh Tim PKM. Pada Gambar 6 dapat dilihat hasil dari kuesioner tersebut yang divisualisasikan dalam bentuk grafik.



Gambar 6. Grafik hasil kuesioner tanggapan peserta terhadap pelatihan

4. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini dapat disimpulkan bahwa permasalahan mitra dapat diselesaikan dengan solusi yang tepat yaitu memberikan pelatihan pembuatan bahan ajar kurikulum merdeka dengan aplikasi *canva*. Dari hasil kuesioner *pre-test*, diperoleh persentase sebanyak 87,14%, yang menunjukkan kurangnya pengalaman peserta mengikuti pelatihan pembuatan bahan ajar dengan berbasis teknologi informasi. Dan juga pemahaman peserta yang kurang terhadap penggunaan aplikasi *canva* dalam membuat bahan ajar. Sementara pasca dilaksanakan pelatihan dan berdasarkan dari hasil kuesioner *post-test* diperoleh persentase sebanyak 98,57%. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta sudah mengenal aplikasi *canva* dan penggunaannya dan peserta sangat tertarik dengan kegiatan pelatihan ini. Pengenalan dan pelatihan penggunaan aplikasi *canva* merupakan hal baru bagi peserta pelatihan. Karena selama ini menurut peserta pelatihan dalam hal ini adalah , pembuatan materi ajar hanya dilakukan dengan aplikasi *microsoft office* saja. Hasil dari kuesioner tanggapan peserta terhadap pelatihan, peserta juga menyatakan bahwa materi yang diberikan cukup dalam. Karena penjelasan dan pengaplikasiannya cukup luas. Jadi secara keseluruhan, 97,14 % peserta mampu mengikuti pelatihan dan menerima materi dengan sangat baik, sementara sisanya 2,86 % peserta memberi tanggapan baik terhadap pelatihan yang dilaksanakan oleh tim PKM. Dari pelatihan ini, peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru. Beberapa peserta masih menginginkan adanya kegiatan-kegiatan lanjutan yang berhubungan dengan pemanfaatan teknologi lainnya.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Sam Ratulangi yang memberikan pendanaan atas terselenggaranya kegiatan Program Kemitraan Masyarakat ini. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Sekolah Dasar Negeri 62 Manado atas partisipasi dan penyediaan sarana dan prasarana yang diperlukan baik moril dan materil.

Referensi

- [1] R. Rahayu, R. Rosita, Y. S. Rahayuningsih, A. H. Hernawan, and P. Prihantini, "Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 6313–6319, May 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3237.
- [2] T. S. Nugraha, "Kurikulum Merdeka Untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran," *Inovasi Kurikulum*, vol. 19, no. 2, pp. 251–262, Aug. 2022, doi: 10.17509/jik.v19i2.45301.

- [3] C. Z. Fitriyah and R. P. Wardani, "Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 12, no. 3, pp. 236–243, Sep. 2022, doi: 10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243.
- [4] R. Vhalery, A. M. Setyastanto, and A. W. Leksono, "Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Sebuah Kajian Literatur," *Research and Development Journal of Education*, vol. 8, no. 1, p. 185, Apr. 2022, doi: 10.30998/rdje.v8i1.11718.
- [5] D. Rahmadayanti and A. Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 7174–7187, Jun. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3431.
- [6] I. Sumarsih, T. Marliyani, Y. Hadiyansah, A. H. Hernawan, and P. Prihantini, "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu*, vol. 6, no. 5, pp. 8248–8258, Jul. 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i5.3216.
- [7] B. J. D. Sitompul, "Implementasi Algoritma Binary Search Pada Pencarian Data Jemaat," *Jurnal Informatika Polinema*, vol. 9, no. 1, pp. 17–24, Nov. 2022, doi: 10.33795/jip.v9i1.1123.
- [8] Z. Siregar and T. B. Marpaung, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah," *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, vol. 3, no. 1, pp. 61–69, Apr. 2020, doi: 10.30743/best.v3i1.2437.
- [9] F. Adawiyah, "Variasi Metode Mengajar Guru Dalam Mengatasi Kejenuhan Siswa Di Sekolah Menengah Pertama," *Jurnal Paris Langkis*, vol. 2, no. 1, pp. 68–82, Aug. 2021, doi: 10.37304/paris.v2i1.3316.
- [10] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, Dec. 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [11] T. Wulandari, F. Afriyani, and A. Kholik, "Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Kepada Guru SMA Negeri 19 Palembang," *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 6, no. 4, p. 2091, Dec. 2022, doi: 10.31764/jpmb.v6i4.11956.
- [12] H. Jamal, "Pendekatan Technical Assistance Dalam Pendistribusian Dana Zakat Produktif," *Masyarakat Madani: Jurnal Kajian Islam dan Pengembangan Masyarakat*, vol. 8, no. 1, p. 21, Jun. 2023, doi: 10.24014/jmm.v8i1.21742.
- [13] D. Yasri, Yolnasdi, Ermawati, Machdalena, and A. Engla Harda, "Assistance in Making Interactive Learning Using Online Media for Teachers of SDN 24 Pinggir," *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 7, no. 1, pp. 27–34, Feb. 2023, doi: 10.31849/dinamisia.v7i1.11262.
- [14] L. Masrura, "Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Cerita Fantasi Pada Kurikulum Merdeka Belajar," *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, vol. 13, no. 2, pp. 430–441, Jul. 2023, doi: 10.23969/literasi.v13i2.7433.