

# INOVASI PEMBELAJARAN: PENINGKATAN STUDENT WELL-BEING MELALUI BAHAN AJAR DIGITAL

Suhendra<sup>1\*</sup>, Tri Mahajani<sup>2</sup>,  
Mouhamad Ginanjar  
Ganeswara<sup>3</sup>, Eka Suhardi<sup>4</sup>, Nur  
Rahmawati<sup>5</sup>, Windi Kartika<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,6</sup>) PBS Indonesia, Universitas  
Pakuan  
<sup>5</sup>) Manajemen Pendidikan,  
Universitas Pakuan

## Article history

Received : 24 Maret 2023

Revised : 7 April 2023

Accepted : 26 Juni 2023

## \*Corresponding author

Suhendra

Email: suhendra@unpak.ac.id

## Abstrak

Potensi yang dimiliki siswa akan dapat dikembangkan apabila proses pembelajaran di kelas berjalan kondusif dan menyenangkan. Siswa merasa aman dan nyaman secara fisik dan psikis berada di lingkungan sekolah sehingga *student well-being* (kesejahteraan siswa) akan dirasakan oleh siswa. Salah satu faktor yang dapat meningkatkan *student well-being* adalah penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah rendahnya keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital berbasis canva serta rendahnya *student well-being* pada siswa sekolah dasar. Tujuan PkM ini adalah untuk meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun bahan digital serta meningkatkan *student well-being* siswa sekolah dasar di Kecamatan Megamendung, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Metode kegiatan yang dilakukan: 1) Melakukan analisis kebutuhan di lapangan; 2) Menganalisis dan menelaah KI/KD yang relevan; 3) Menentukan aplikasi yang akan digunakan; 4) Memberikan keterampilan penyusunan bahan ajar digital; 5) Penggunaan bahan digital di kelas; 7) Melakukan evaluasi. Hasil yang dicapai dalam PkM ini menunjukkan peningkatan keterampilan guru yang sangat signifikan serta peningkatan *student well-being* siswa pada setiap dimensi, baik dimensi sosial, dimensi kognitif, dimensi fisik dan spiritual.

Kata Kunci: *Student Well-Being*; Bahan Ajar Digital; Inovasi Pembelajaran

## Abstract

*Students' potential will be developed if the learning process in class is conducive and enjoyable. Students feel safe and comfortable physically and psychologically in the school environment so that students will feel student well-being. One of the factors that can increase student well-being is the use of digital teaching materials in learning. The problems partners face are the low skill of teachers in compiling Canva-based digital teaching materials and the low student well-being of elementary school students. This PkM aims to improve teacher skills in compiling digital materials and improve the student well-being of elementary school students in Megamendung District, Bogor Regency, West Java. Methods of activities carried out: 1) Conducting needs analysis in the field; 2) Analyze and examine the relevant KI/KD; 3) Determine the application to be used; 4) Provide skills in preparing digital teaching materials; 5) Use of digital materials in class; 6) Conduct evaluation. The results achieved in this PkM show a very significant increase in teacher skills as well as an increase in student well-being in every dimension, both the social dimension, the cognitive dimension, the physical and spiritual dimension.*

Keywords: *Student Well-Being*; Digital Teaching Materials; Learning Innovation

Copyright © 2023 Suhendra, Tri Mahajani, Mouhamad Ginanjar Ganeswara,  
Eka Suhardi, Nur Rahmawati, Windi Kartika

## PENDAHULUAN

*Student well-being* atau kesejahteraan siswa merupakan sesuatu yang dicita-citakan oleh setiap siswa. Siswa merasa nyaman, betah di sekolah, dan mampu mengekspresikan minat, bakat, dan keterampilan yang dimilikinya. Melalui *student well-being* siswa dapat menilai dan merasakan kondisi yang ada di sekolah. Siswa juga merasa bahagia dalam mengikuti kegiatan belajar-mengajar sehingga pembelajaran menjadi efektif dan bermakna. Seperti tercermin dalam kajian yang dilakukan Khatimah (2015) bahwa *student well-being* berkontribusi positif pada diri siswa karena siswa merasa nyaman dan bahagia dalam mengikuti pembelajaran. Sasmito (2022) menyatakan bahwa sekolah yang ideal merupakan sekolah yang memiliki kreativitas dalam

mengelola potensi yang dimiliki siswa secara menyeluruh dan terintegrasi untuk menumbuhkan kesejahteraan siswa (*student well-being*).

Namun, pada kenyataannya *student well-being* masih kurang dirasakan oleh siswa terutama dalam kegiatan pembelajaran. Hasil studi yang dilakukan oleh Student et al., (2021) menunjukkan bahwa dampak yang muncul pada siswa akibat rendahnya *student well-being* antara lain (1) menurunnya sikap dan perasaan positif; (2) terganggunya relasi positif dengan orang di lingkungan sekolah; (3) tidak optimal dalam mengembangkan potensi diri; dan (4) rendahnya kepuasan terhadap pengalaman belajar di sekolah. Dampak yang ditimbulkan akibat rendahnya *student well-being*, yakni siswa menjadi perokok aktif; muncul rasa cemas dan diri merasa sepi; muncul perilaku buruk, seperti membolos, bahkan minum-minuman keras (Putri et al., 2022)

Faktor yang menyebabkan rendahnya *student well-being* siswa dikemukakan oleh Alperi, (2020), yakni: (1) pembelajaran masih bersifat *teacher centered* yang menyebabkan potensi siswa tidak berkembang; (2) kemandirian belajar menjadi berkurang; (3) siswa terpaksa pada instruksi guru dalam mengerjakan sesuatu; (4) pembelajaran monoton karena tidak ada variasi metode dan penggunaan bahan ajar yang tidak representatif.

Uraian di atas mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada guru serta penggunaan bahan ajar yang tidak representatif menjadi faktor yang menghambat dalam mewujudkan *student well-being*. Guru yang mendominasi pembelajaran cenderung membuat siswa pasif dan borpotensi menurunkan motivasi belajar. Guru yang tidak kreatif dalam menyusun dan mendesain bahan ajar juga berpotensi membuat siswa jenuh, bosan, dan tidak semangat mengikuti pembelajaran.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru perlu dibekali berbagai keterampilan, salah satunya adalah bagaimana merancang bahan ajar yang dapat menumbuhkan *student-well-being*. Berdasarkan hasil koordinasi dengan mitra masih banyak guru yang menggunakan bahan ajar berupa buku teks yang membosankan dan kurang menarik, baik bagi guru maupun siswa. Hal inilah yang menyebabkan rendahnya *student well-being* di tempat mitra.

Permasalahan yang dihadapi mitra menunjukkan bahwa selama ini dalam pembelajaran, guru masih menggunakan bahan ajar berupa aneka teks yang terdapat pada buku teks siswa. Untuk meningkatkan *student well-being*, salah satu alternatif yang dapat dilakukan adalah guru harus mampu menyusun bahan ajar digital yang akan digunakan dalam pembelajaran. Bahan ajar dibuat dengan memanfaatkan aplikasi Canva sehingga penyajiannya menjadi lebih menarik dan mendorong rasa ingin tahu siswa. Dengan memanfaatkan teknologi, siswa tidak lagi membuka-buka buku teks secara manual, tetapi dapat mempelajari bahan ajar melalui laptop, android, atau media komunikasi lainnya.

*Student well-being* merupakan seberapa besar efektivitas fungsi-fungsi siswa, baik dalam beraktivitas di lingkungan belajar maupun ketika berinteraksi dengan yang lainnya (Frailon, 2004). *Student well-being* juga diartikan sebagai sesuatu yang menyenangkan bagi siswa pada saat pembelajaran (Zahro, 2021). *Student well-being* pada hakikatnya merupakan seberapa efektif fungsi siswa dalam lingkungan sekolah atau perasaan suasana hati dan kepuasan siswa pada diri sendiri, pengalaman belajar di sekolah, dan interaksi dengan orang lain (Karyani et al., 2015). Kesejahteraan siswa yang tercermin dalam perilaku senang dan bahagia dalam kelas saat pembelajaran (Soutter et al., 2014). Variabel-variabel yang terkait erat dengan *student well-being*, yakni keadaan sekolah secara fisik, seperti rasa aman dan efisiensi layanan; hubungan sosial warga sekolah; memiliki kesempatan belajar; dan kondisi kesehatan (Konu & Rimela, 2002). Ada dua aspek yang terkandung dalam *student well-being*, yakni pengalaman kebahagiaan subjektif dan kepuasan hidup (Fauziah & Aviani, 2019). *Student well-being* mencerminkan adanya beberapa aspek, yakni hubungan sosial dan pertemanan, peran sosial, karakteristik kepribadian, serta kontrol diri (Siagian, 2021). *Student well-being* menunjukkan karakter, perilaku, dan hubungan positif, baik dengan teman sebaya maupun guru, serta

kepuasan belajar di sekolah (Muharom & Fikriyati, 2022). *Student well-being* dapat dilihat dari bagaimana penilaian siswa terhadap sekolah sendiri dan peran yang dimainkan oleh sekolah (Khatimah, 2015).

Untuk mengukur *student well-being* siswa didasarkan pada enam dimensi, yakni 1) Dimensi Sosial, terkait dengan perasaan dan suasana nyaman yang dirasakan oleh peserta didik di lingkungan sekolah serta komunikasi yang baik antara guru, siswa, dan tenaga kependidikan; 2) Dimensi Kognitif, terkait dengan adanya kepuasan secara kognitif seperti halnya dalam hal pemecahan masalah dan pencapaian prestasi; 3) Dimensi Emosi, dimensi yang terkait dengan perasaan emosi yang positif; 4) Dimensi Pribadi, berkaitan dengan identitas, integritas, dan mandiri yang berhubungan dengan perkembangan pribadi; 5) Dimensi Fisik, berkaitan dengan terpenuhinya kebutuhan fisik seperti kesehatan, material, keamanan, dan kenyamanan; 6) Dimensi Spiritual, terkait dengan dorongan dan semangat penguatan keimanan (Karyani et al, 2015). Ada beberapa tujuan yang dicapai dalam kegiatan PkM ini, antara lain meningkatkan keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital dengan menggunakan aplikasi canva serta meningkatkan *student well-being* para siswa.

Bahan ajar pada dasarnya cakupan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik yang disajikan sedemikian rupa untuk memudahkan peserta didik belajar (Alperi, 2020). Bahan ajar bentuknya beragam, ada yang berupa buku teks, modul, bahkan ada bahan ajar yang dirancang dengan memanfaatkan fitur dan aplikasi, baik secara luas maupun terbatas. Bahan ajar digital merupakan bahan belajar yang disusun dan dirancang oleh guru dengan memadukan aplikasi tertentu untuk memudahkan siswa memahami materi pelajaran (Asrizal et al., 2017). Bahan ajar digital akan memberikan kemudahan guru dan siswa untuk memahami materi pembelajaran (Khamidah et al., 2019). Bahan ajar digital akan memberikan dampak positif dalam peningkatan kualitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran (Sari & Atmojo, 2021).

## **METODE PELAKSANAAN**

PkM ini dilaksanakan di Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Waktu pelaksanaan PkM selama empat bulan, yakni bulan September-Desember 2022. Mitra PkM ini adalah guru dan siswa. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PkM ini, meliputi langkah-langkah dan teknik mengetahui permasalahan mitra (rendahnya keterampilan guru dalam membuat bahan ajar digital serta rendahnya *student well-being*), penerapan solusi, dan pengukuran keterampilan guru serta *student well-being*.

### **Mengetahui permasalahan rendahnya keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital dan rendahnya *student well-being* di tempat mitra**

Langkah-langkah yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan mitra di lapangan antara lain:

- a) Melakukan pertemuan dengan mitra untuk membahas masalah penulisan bahan ajar berbasis aplikasi serta rendahnya *student well-being* di sekolah-sekolah tempat guru mengajar.
- b) Melaksanakan *brainstorming* dengan mitra untuk membahas faktor penyebab rendahnya keterampilan guru dalam Menyusun bahan ajar serta serta rendahnya *student well-being*.
- c) Melakukan identifikasi faktor-faktor penyebab rendahnya keterampilan guru dan *student well-being*.
- d) Merumuskan beberapa alternatif pemecahan masalah yang dianggap relevan.
- e) Memilih salah satu alternatif penyelesaian masalah yang akan dilakukan.
- f) Melakukan pengukuran awal keterampilan menyusun bahan ajar digital dan *student well-being* di sekolah mitra sebelum alternatif solusi dilaksanakan.

### **Langkah-langkah strategis penerapan solusi**

Untuk meningkatkan keterampilan guru dan *student well-being*, langkah strategis yang ditempuh sebagai berikut:

**Tabel 1. Langkah-langkah strategis penerapan solusi**

Tanggal/Bulan/Tahun	Langkah-langkah	Kegiatan	Pihak yang Terlibat/Sasaran (Mitra)
5 September 2022	Brainstorming dengan mitra.	Melakukan curah gagasan teknik pelaksanaan pelatihan yang akan diberikan.	Tim PkM, kepala sekolah, dan guru
8 September 2022	Pengukuran awal keterampilan guru	Melakukan tes awal keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi canva	Tim PkM dan Guru
10-18 September 2022	Menyusun bahan ajar	untuk menyusun bahan ajar digital	
	Pengukuran awal <i>student well-being</i>	Pengukuran <i>student well-being</i> siswa melalui kuesioner.	Siswa
25 September 2022	Pemetaan KI/KD dan materi pelajaran sesuai kelas.	Melakukan analisis KI/KD dan materi pelajaran yang akan dibuatkan bahan ajar digital.	Tim PkM dan guru.
5-6 Oktober 2022	Pemberian keterampilan penggunaan aplikasi Canva.	Tim PkM memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang akan digunakan untuk menyusun bahan ajar digital.	Tim PkM dan guru.
15-25 Oktober 2022	Pelatihan penyusunan bahan ajar digital.	Memberikan pelatihan penyusunan bahan ajar digital kepada guru sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing.	Tim PkM dan guru.
5-10 November 2022	Mereviu dan merevisi bahan ajar.	Melakukan reviu bahan ajar yang telah dibuat guru kemudian melakukan perbaikan berdasarkan kelemahan yang ditemukan.	Tim PkM dan guru
13 November 2022	Postest	Mengukur keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital berbasis canva	Tim PkM dan Guru
15-25 November 2022	Penggunaan bahan ajar digital di kelas (pembelajaran).	Bahan ajar yang telah direvisi kemudian digunakan di kelas sesuai dengan tingkatan kelas masing-masing.	Guru, Siswa, dan Tim PkM (observer) menyebar di beberapa sekolah mitra.
9-14 Desember 2022	Pengukuran <i>student well-being</i> .	Mengukur <i>student well-being</i> siswa setelah bahan ajar digital digunakan dalam proses pembelajaran.	Tim PkM, Guru, dan Siswa
17-22 Desember 2022	Evaluasi kegiatan.	Melakukan evaluasi hasil pengukuran keterampilan guru dan <i>student well-being</i> serta pelaksanaan PkM secara keseluruhan.	Tim PkM, kepala sekolah, pengawas, dan guru.

**Mengukur keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital dan Student Well-being**

- a) Mengukur keterampilan guru menyusun bahan ajar berbasis Canva  
 Pengukuran dilakukan melalui tes penggunaan aplikasi canva dan tes menyusun bahan ajar. Kriteria penilaian terdiri atas dua aspek. *Pertama*, keterampilan penggunaan aplikasi canva; meliputi kemampuan (1) login dan membuat akun; (2) memilih menu pada *home canva*; (3) *editing*; dan (4) menyimpan dan mengunduh produk. Skor ideal 40 (Sunarti, 2022). *Kedua*, produk yang dihasilkan (bahan ajar digital) meliputi (1) kesesuaian dengan KI/KD; (2) kelengkapan materi; (3) kesesuaian materi dengan desain; (4) kesesuaian materi dengan isi. Skor ideal 60 (Damayanti & Sundari, 2022). Jumlah skor total ideal dari kedua aspek tersebut 100.
- b) Mengukur *student Well-being*  
 Pengukuran *student well-being* menggunakan kuesioner. Jumlah butir soal yang diajukan sebanyak 20 butir. Pengembangan butir soal dilakukan dengan mengacu pada enam dimensi (Karyani et al., 2015), yakni, dimensi sosial; kognitif, emosi, pribadi, fisik, dan spiritual. Pengukuran dilakukan dengan skala *rating* (berbasis aktivitas/perilaku), yakni skor 5 (selalu); skor 4 (sering); skor 3 (kadang-kadang); skor 2 (pernah); dan skor 1 (tidak pernah). Skor rata-rata tiap dimensi yang diperoleh siswa dinamakan skor empiris. Skor empiris dari tiap dimensi ini kemudian dikonversi dengan kriteria sebagai berikut: rata-rata skor 1-1,5: sangat rendah; rata-rata skor 1,6-2,5: rendah; rata-rata skor 2,6-3,6: sedang; rata-rata skor 3,7-4,5: tinggi; dan rata-rata skor 4,5-5: sangat tinggi.

## HASIL PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan hasil yang signifikan, yakni meningkatnya keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi canva dan penyusunan bahan ajar digital. Hasil penilaian keterampilan awal terhadap 40 guru dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Penilaian Awal Keterampilan Guru**

Kriteria	Rata-rata Skor	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	0	0	0
Baik	80	3	7,5%
Cukup baik	72	2	5%
Cukup	63	8	20%
Kurang	47	27	67,5%
Jumlah		40	100

Hasil pengukuran awal penggunaan aplikasi canva untuk menyusun bahan ajar digital menunjukkan tidak ada satu pun guru yang berada pada kategori sangat baik. Hanya tiga orang (7,5%) yang berada pada kategori baik; 2 orang (5%) yang berkategori cukup baik 8 orang (20%) yang berada pada kategori cukup; dan 27 orang (67%) yang berada pada kategori kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar guru masih belum terampil menggunakan aplikasi canva untuk menyusun bahan ajar. Setelah diberikan pelatihan, hasilnya meningkat sangat signifikan.

Berdasarkan hasil penilaian akhir keterampilan guru dalam menggunakan aplikasi canva dan produk bahan ajar yang dihasilkan, terdapat perbedaan yang sangat signifikan dibandingkan dengan hasil penilaian awal. Penilaian akhir menunjukkan bahwa 16 guru (40%) yang memiliki skor rata-rata 92. Skor ini berada pada kriteria sangat baik. Terdapat 21 (52,5%) yang memperoleh nilai rata-rata 84. Rata-rata ini berada pada kriteria baik. Masih terdapat 3 guru (7,5%) yang memperoleh nilai-rata-rata 74. Rentang ini berada pada kriteria cukup baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pemberian keterampilan penggunaan aplikasi canva kepada guru dalam menyusun bahan ajar digital meningkatkan keterampilan guru secara signifikan.

**Tabel 3. Penilaian Akhir Keterampilan Guru**

Kriteria	Rata-rata Skor	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	92	16	40%
Baik	84	21	52,5%
Cukup Baik	74	3	7,5%
Jumlah		40	100

Pengukuran student well-being dilakukan terhadap 125 siswa sekolah dasar yang tersebar di lima sekolah dasar. Hasil pengukuran awal *student well-being* menunjukkan hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4. Hasil Pengukuran Awal Student Well-being**

Dimensi	Rata-rata skor	Kategori
Sosial	2,4	Rendah
Kognitif	3,5	Sedang
Emosi	3,4	Sedang
Pribadi	2,4	Rendah
Fisik	3,2	Sedang
Spiritual	3,4	Sedang

Berdasarkan hasil pengukuran awal *student well-being* dapat dijelaskan bahwa Dimensi Sosial rata-rata skor 2,4 (rendah), Dimensi Kognitif rata-rata skor 4,5 (sedang), Dimensi Emosi rata-rata skor 3,4 (sedang), Dimensi

Pribadi rata-rata skor 2,4 (rendah), Dimensi Fisik rata-rata skor 3,2 (sedang), dan Dimensi Spiritual rata-rata skor 3,4 (sedang). Dari enam dimensi *student well-being*, skor 4 berada pada kategori sedang dan skor 2 berada pada kategori rendah.

Hal ini terjadi karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih monoton dengan metode konvensional. Pembelajaran hanya menggunakan bahan ajar berupa teks dan lembar kerja peserta didik (LKPD) yang dibuat guru. Bahan ajar yang bersifat konvensional ini dianggap masih memiliki kelemahan. Seperti dikemukakan oleh Utami & Atmojo (2021) bahwa bentuk bahan ajar yang masih konvensional (buku teks) sarat akan berbagai kelemahan. Kelemahan itu antara lain bahan ajar lebih mudah rusak, materi disajikan secara monoton, memerlukan tempat atau ruang untuk membawanya, dan terkesan tidak menarik bagi siswa.

Setelah guru dibekali keterampilan menyusun bahan ajar digital, kemudian bahan ajar tersebut digunakan di kelas saat proses pembelajaran menunjukkan perbedaan hasil yang signifikan dibandingkan saat pengukuran awal. Hasil pengukuran akhir tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 5. Hasil Pengukuran Akhir *Student Well-being***

Dimensi	Rata-rata skor	Kategori
Sosial	4,6	Sangat tinggi
Kognitif	4,8	Sangat tinggi
Emosi	4	Tinggi
Pribadi	3,8	Tinggi
Fisik	4,8	Sangat tinggi
Spiritual	4,7	Sangat tinggi

Hasil ini menunjukkan perbedaan yang signifikan dibandingkan pengukuran awal. Pada Dimensi Sosial, Dimensi Kognitif, Dimensi Fisik, dan Dimensi Spiritual menunjukkan hasil sangat tinggi, sedangkan Dimensi Emosi dan Dimensi Pribadi berada pada kategori tinggi. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru tidak lagi menggunakan bahan ajar berupa buku teks (*text book*), tetapi sudah menggunakan bahan ajar digital.

Bahan ajar digital ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menumbuhkan kemandirian siswa. Hal ini diperkuat oleh kajian yang dilakukan oleh Alperi (2020) yang menyatakan bahwa di era milenial ini bahan pembelajaran yang akrab dengan kondisi siswa adalah bahan ajar berbentuk modul dan berbasis digital. Bahan ajar digital ini dapat menumbuhkan kemandirian siswa karena pembelajaran berbasis digital ini dapat mengubah paradigma pembelajaran itu sendiri; dari konvensional ke pembelajaran elektronik. Dalam pembelajaran konvensional, guru lebih banyak ceramah, tetapi dengan pembelajaran berbasis elektronik ini siswa terlihat lebih aktif karena dapat berinteraksi langsung dengan bahan ajar sehingga siswa merasa bermakna karena terlibat dan berperan aktif dalam pembelajaran. Suasana seperti ini akan mendorong rasa bahagia dalam diri siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari & Atmojo (2021) membuktikan bahwa pembelajaran yang menggunakan bahan ajar berbasis digital berpengaruh positif pada diri siswa serta terjadi peningkatan kualitas pembelajaran, baik dalam proses maupun hasilnya. Penggunaan bahan ajar digital ini juga membuat siswa mampu berpikir logis dan kritis. Oleh karena itu, bahan ajar digital dapat mendorong keterlibatan siswa secara mendalam dan menumbuhkan rasa percaya diri. Pembelajaran menjadi lebih bermakna bagi siswa sehingga mendorong terwujudnya kesejahteraan siswa (*student well-being*). Hasil pengabdian ini mengindikasikan bahwa keterampilan guru dalam menyusun bahan ajar digital memiliki dampak terhadap peningkatan *student well-being* siswa. Hal ini menunjukkan bahwa metode pelaksanaan pengabdian yang telah dilakukan berhasil.

## KESIMPULAN

Terjadi peningkatan keterampilan guru yang sangat signifikan setelah diberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan penyusunan bahan ajar digital. Hasil penilaian akhir menunjukkan bahwa 40% guru berada

pada kateori sangat baik; 52,5% berada pada kategori baik, dan 7,5% guru yang masih berkategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berdampak langsung pada peningkatan keterampilan guru. *Student well-being* siwa juga mengalami peningkatan yang signifikan pada semua dimensi, mulai dimensi sosial, kognitif, emosi, pribadi, fisik, sampai dengan dimensi spiritual. Bahan ajar digital dapat mendorong siswa lebih aktif dan kreatif dalam belajar karena terstimulasi oleh ilustrasi, animasi, dan video yang melekat pada bahan ajar itu sendiri. Siswa tidak perlu lagi membuka lembaran kertas buku teks. Bahan ajar digital ini mampu memberikan rangsangan dan dorongan terhadap rasa ingin tahu siswa terhadap isi materi pelajaran secara mendalam. senang, rasa bermakna, dan bahagia akan muncul pada diri siswa sehingga terjadi peningkatan *student well-being*.

## PUSTAKA

- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Asrizal, A., Festiyed, F., & Sumarmin, R. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Bermuatan Literasi Era Digital Untuk Pembelajaran Siswa Smp Kelas Viii. *Jurnal Eksakta Pendidikan (Jep)*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24036/jep/vol1-iss1/27>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Damayanti, F., & Sundari, S. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *September*, 31–37.
- Fraillon, J. 2004. *Measuring student well-being in context of Australian Schooling*. The Australian Council for Educational Research. Discussion Paper.
- Fauziah, M., & Aviani, Y. I. (2019). *Student wellbeing and digital era*. 498–501.
- Finayanti, J., Dewi, N. K., & Anggriana, T. M. (1981). *Student Well-being pada Remaja Mataraman dalam Kajian Multibudaya*. 249–254.
- Khatimah, H. (2015). Gambaran *School Well-Being* pada Peserta Didik Program Kelas Akselerasi di SMA Negeri 8 Yogyakarta. *PSIKOPEDAGOGIA Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 20. <https://doi.org/10.12928/psikopedagogia.v4i1.4485>
- Karyani, U., Prihartanti, N., Dinar, W., Lestari, R., Hertinjung, WS., Prasetyaningrum, J., Yuwono, S., dan Partini. 2015. *The Dimensions of Student Well-being*. Seminar Psikologi dan Kemanusiaan. Muhammadiyah University of Surakarta.
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning : Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.31331/jipva.v3i1.770>
- Konu, A., & Rimpela, M. (2002). *Well-being in school: a conceptual model*. *Health Promotion International*, Vo. 17 (1), 79 – 89.
- Lestariningsih, N., & Suardiman, S. P. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Kearifan Lokal Untuk Meningkatkan Karakter Peduli Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15503>

- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Majid, Abdul. 2009. *Perencanaan Pembelajaran: Mengembangkan Standar Kompetensi Guru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muharom, F., & Fikriyati, M. (2022). *Creating Student Well Being in a Time of Pandemic in Children's Schools. Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 367–378.
- Putri, B. D., Armalita, R., Isona, L., Maputra, Y., & Sastra, R. (2022). DUKUNGAN SOSIAL ORANG TUA TERHADAP STUDENT WELL- BEING PADA SISWA SMA DI KOTA PADANG Parental Social Support on Student Well-Being on Senior High School Student in Padang City. 102–109. <https://doi.org/10.30813/psibernetika.v15i2.3638>
- Sari, F. F. K., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Berbasis Flipbook untuk Memberdayakan Keterampilan Abad 21 Peserta Didik pada Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6079–6085. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1715>
- Sasmito, E. (2022). Upaya Mewujudkan "Student Well Being" Melalui Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menerapkan Pembelajaran Berdefrensiasi Di Sma Negeri 1 Talun Kabupaten Blitar. *Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora*, 13(2), 619. <https://doi.org/10.26418/j-psh.v13i2.57951>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Siagian, G. (2021). *Jurnal basicedu. Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Soutter, A. K., O'Steen, B., & Gilmore, A. (2014). *The student well-being model: A conceptual framework for the development of student well-being indicators. International Journal of Adolescence and Youth*, 19(4), 496–520. <https://doi.org/10.1080/02673843.2012.754362>
- Student, M. T., Kumar, R. R., Omments, R. E. C., Prajapati, A., Blockchain, T.-A., MI, A. I., Randive, P. S. N., Chaudhari, S., Barde, S., Devices, E., Mittal, S., Schmidt, M. W. M., Id, S. N. A., PREISER, W. F. E., OSTROFF, E., Choudhary, R., Bit-cell, M., In, S. S., Fullfillment, P., ... Fellowship, W. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. *Frontiers in Neuroscience*, 14(1), 1–13.
- Utami, N., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital dalam Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6300–6306. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1716>
- Zahro, N. (2021). *Students' Well-Being and Game Implementation in Learning Chemistry in Merdeka Belajar Era. Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 5(1), 34–43. <https://doi.org/10.23887/jpk.v5i1.30127>

**Format Sitasi:** Suhendra, Mahajani, T., Ganeswara, M.G., Suhardi, E., Rahmawati, N & Kartika, W. (2023). Inovasi Pembelajaran: Peningkatan Student Well-Being Melalui Bahan Ajar Digital. *Reswara. J. Pengabdian Kpd. Masy.* 4(2): 1071-1078. DOI: <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v4i2.3067>



Reswara: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat oleh Universitas Dharmawangsa Artikel ini bersifat open access yang didistribusikan di bawah syarat dan ketentuan dengan Lisensi Internasional Creative Commons Attribution NonCommercialL ShareAlike 4.0 ([CC-BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/))