

# Peningkatan Kompetensi Media Pembelajaran Di SMP IT Insan Cendekia Semarang Berbasis Teknologi Informasi

<sup>1)</sup>Ahmad Ashifuddin Aqham\*, <sup>2)</sup>Indra Ava Dianta, <sup>3)</sup>Bagus Sudirman, <sup>4)</sup>Haris Ihsanil Huda, <sup>5)</sup>Laksamana  
Rajendra Haidar Azani Fajri

<sup>12,3,4,5)</sup>Universitas Sains dan Teknologi Komputer, Semarang  
Email Corresponding: [ashif@stekom.ac.id](mailto:ashif@stekom.ac.id) \*

## INFORMASI ARTIKEL

## ABSTRAK

**Kata Kunci:**  
Kompetensi  
Pembelajaran  
Berbasis TI

Media belajar yang didorong dan difasilitasi oleh sekolah meliputi pengadaan tape recorder, LCD proyektor, dan komputer. Pada umumnya pengadaan peralatan ini telah ada kurang lebih 10 tahun terakhir. Di era revolusi industri 4.0 harusnya semua aspek kehidupan termasuk pendidikan didorong untuk menggunakan teknologi informasi. Tujuan yang ingin dicapai adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komputer dan internet bagi guru SMP IT Insan Cendekia. Sedangkan metode yang di gunakan dalam program pelatihan pembuatan pembelajaran adalah dengan pemaparan materi di dalam ruang kelas dan praktik langsung di ruang kelas dengan menggunakan laptop. Hasil temuan di dapatkan adalah Para guru SMP IT Insan Cendekia dapat memahami dan menggunakan tool-tool yang ada di aplikasi power point dan dapat mengekspor ke video, Para guru SMP IT Insan Cendekia dapat memahami dan menggunakan tool-tool yang ada di aplikasi canva.

## ABSTRACT

**Keywords:**  
Competence  
Learning  
IT based

Learning media encouraged and facilitated by schools include the provision of tape recorders, LCD projectors and computers. In general, procurement of this equipment has been around for the last 10 years or so. In the era of industrial revolution 4.0, all aspects of life, including education, should be encouraged to use information technology. The goal to be achieved is to increase knowledge and skills in creating learning media using computers and the internet for IT Insan Scholar Middle School teachers. Meanwhile, the method used in the learning creation training program is by presenting the material in the classroom and direct practice in the classroom using a laptop. The findings obtained are that Insan Scholar IT Middle School teachers can understand and use the tools in the Power Point application and can export to video. Insan Scholar IT Middle School teachers can understand and use the tools in the Canva application.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/) license.



## I. PENDAHULUAN

Saat ini, penggunaan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan kehidupan sehari-hari. Di lingkup pendidikan, sumber daya manusia (SDM), dalam hal ini guru merupakan modal penting dalam peningkatan kualitas pendidikan. Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan pola pendidikan di era revolusi industri 5.0 dimana mengintegrasikan teknologi dalam kelas menjadi sangat penting. Peran guru yang selama ini sebagai satu-satunya penyedia ilmu pengetahuan sedikit banyak bgeser. Di masa mendatang, peran dan kehadiran guru di ruang kelas akan semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi. Oleh karena itu, pengembangan sumber daya manusia (SDM) menjadi faktor penting dalam menghadapi era revolusi industri 5.0. Untuk memiliki SDM yang berkualitas, diperlukan pendidikan sebagai bekal agar SDM tersebut mampu bersaing dengan ketat. Pembentukan SDM dilakukan sejak pada jenjang pendidikan. Pendidikan di Indonesia mengenal tiga jenjang pendidikan, yaitu pendidikan dasar, jenjang pendidikan menengah dan jenjang pendidikan tinggi.

SMP adalah jenjang pendidikan menengah pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Dasar (atau sederajat). Dalam kampus SMP, seluruh Civitas Akademika dengan segala sumber dayanya siap membantu dan membimbing siswa untuk belajar dan mengembangkan kemampuan non akademik. Sekolah dengan segala sumber daya pendidikan yang ada juga bertugas untuk membuat siswa agar siap dan mampu untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Untuk itu sekolah perlu mengupayakan agar tenaga pendidik (guru) dapat mentransfer kemampuannya sesuai dengan kompetensi agar para siswa terampil dan mampu bersaing ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun didunia kerja. Untuk mendukung hal itu maka perlu media pembelajaran yang menarik agar siswa dapat belajar aktif dan dapat menyerap pengetahuan yang diajarkan oleh gurunya baik di jam sekolah maupun diluar jam sekolah. Sedangkan metode yang di gunakan dalam program pelatihan pembuatan pembelajaran adalah dengan pemaparan materi di dalam ruang kelas dan praktek langsung di ruang kelas dengan menggunakan laptop. Hasil temuan di dapatkan adalah Para guru SMP IT Insan Cendekia dapat memahami dan menggunakan tool-tool yang ada di aplikasi power point dan dapat mengekspor ke video, Para guru SMP IT Insan Cendekia dapat memahami dan menggunakan tool-tool yang ada di aplikasi canva.

Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat Universitas Sains dan Teknologi Komputer Semarang melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan dengan topik "Peningkatan Kompetensi Media Pembelajaran Pada SMP IT Insan Cendekia Semarang Berbasis Teknologi Informasi".

## II. MASALAH

Dalam proses belajar mengajar, para guru memiliki banyak media pembelajaran, namun belum memanfaatkan teknologi informasi dengan optimal. Salah satunya adalah pembelajaran guru kepada siswanya yang masih dilakukan dengan menggunakan papan tulis dan buku paket. Dalam hal ini, belum menggunakan bantuan teknologi komputer sebagai media pembelajaran yang dapat dilakukan SMP IT Insan Cendekia Semarang . Guru masih terpaku pada buku paket dan LKS yang dapat membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pelajaran.



Gambar 1. Lokasi PkM



Gambar 2. Foto Bersama

### III. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilakukan tim dosen Universitas STEKOM sebagai kewajiban Tri Dharma perguruan tinggi yang dilaksanakan di Pada SMP IT Insan Cendekia Semarang Berbasis Teknologi Informasi. Memberikan pelatihan tentang pembuatan media pembelajaran dengan harapan Guru-guru SMP IT Insan Cendekia Semarang dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi komputer sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajarananya. Sedangkan metode yang di gunakan dalam program pelatihan pembuatan pembelajaran adalah dengan pemaparan materi di dalam ruang kelas dan praktek langsung di ruang kelas dengan menggunakan laptop. Target luaran yang ingin dicapai adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan komputer dan internet bagi guru SMP IT Insan Cendekia.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Tim Pelaksana

Tim pelaksana program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini dilakukan oleh Tim PPM yang terdiri atas 5 (lima) orang dari program studi Komputer Akuntansi, Program Studi Sistem Informasi dan Program Studi Teknik Komputer Universitas STEKOM.

#### Lokasi

Lokasi pelatihan dilaksanakan di ruang Kelas SMP IT Insan Cendekia dipilihnya lokasi ini atas permintaan dari pihak sekolah dengan harapan untuk memperkenalkan sekolah SMP IT Insan Cendekia. Pada awalnya Tim PPM mengadakan diskusi bersama pihak kepala sekolah. Hasil diskusi antara Tim dengan kepala sekolah diperoleh kesepakatan. Kesepatan bahwa pelaksanaan pelatihan dilakukan di ruang Kelas SMP IT Insan Cendekia. Adapun materi pelatihan ditentukan oleh kedua belah pihak. Pihak pertama kepala sekolah yang meminta adanya pelatihan untuk penggunaan media pembelajaran. Pihak kedua adalah Tim PPM yang memberikan pelatihan.

## WEB BASED PRESENTATION

Perkembangan teknologi memberikan berbagai dampak yang signifikan, terutama dalam dunia pendidikan. Berbagai metode penyampaian materi dalam proses pembelajaran mengalami pergeseran. Dimana pada saat ini, sekolah umumnya sudah memiliki komputer bahkan jaringan internet yang baik. Tentu saja guru dan pustakawan sebagai tenaga pendidikan harus mampu menyesuaikan dan menggunakan fasilitas ini untuk mengembangkan berbagai cara penyampaian materi. Hadirnya media penyampaian informasi dengan menggunakan teknologi informasi tentu saja sangat membantu agar pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

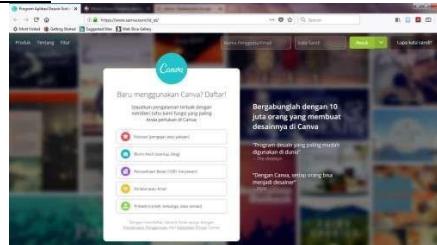
Berbagai macam media digunakan untuk menyampaikan materi, mulai dari papan tulis, menggunakan Microsoft PowerPoint dan sekarang menggunakan web-based- presentation. Media baru ini membantu menyediakan template yang dapat digunakan dengan mudah dan desain yang sangat menarik. Pemanfaatan ini tinggal mengasah kreatifitas guru dan pustakawan sehingga dapat digunakan secara maksimal. Terdapat lebih dari 100 situs yang memberikan layanan seperti ini mulai dari yang gratis sampai dengan berbayar. Berikut ini akan dijelaskan bagaimana menggunakan situs [www.canva.com](http://www.canva.com) dan [www.powtoon.com](http://www.powtoon.com) dengan gratis.

### A. CANVA

Canva merupakan media yang menyediakan template untuk membuat desain simple. Kita dapat membuat semua grafik, blog, presentasi, facebook cover, flyer, undangan dan sebagainya.

#### 1. Cara mengakses Canva

- Buka alamat [www.canva.com](http://www.canva.com)



Gambar 3. Tampilan Awal Canva

- Hal yang pertama dilakukan adalah mendaftarkan akun kita ke canva. Pilih salah satu topik yang kita butuhkan. Klik Edukasi yang biasanya digunakan oleh pengajar dan siswa.



Gambar 4. Login Menggunakan Email

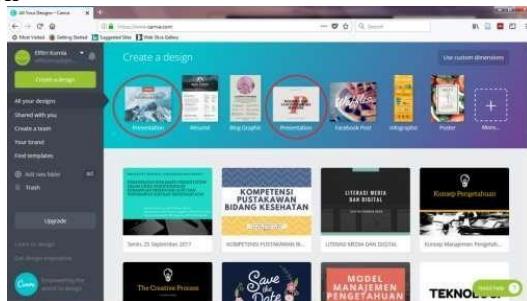
- c. Klik cara masuk yang Anda pilih, bisa dengan akun gmail yang sudah anda miliki atau dengan email lain.
- d. Kemudian verifikasi email yang Anda masukkan, dan canva siap digunakan
- e. Setelah muncul tampilan awal, Anda dapat melihat berbagai design dengan mengklik
- f. More pada kolom create a design.

#### Adapun Tools yang dapat Anda gunakan di Canva adalah

- a. Presentation, untuk membuat desain presentasi
- b. Resume, untuk membuat daftar riwayat hidup/Curriculum Vitae
- c. Facebook Post, untuk membuat desain gambar yang akan Anda unggah ke facebook
- d. Infographic, untuk membuat infografis
- e. Poster, untuk membuat desain poster

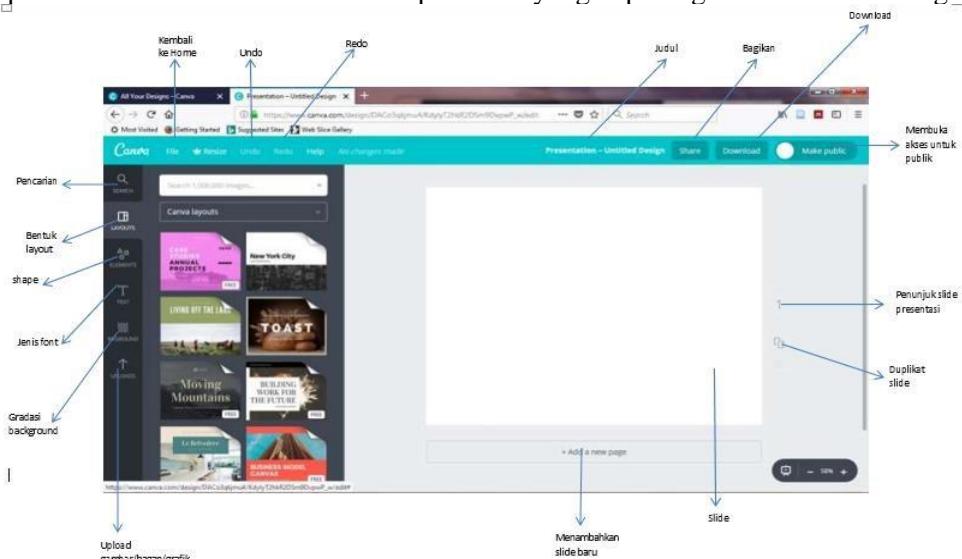
## 2. Cara menggunakan tools Presentation

- a. Klik menu Presentation



Gambar 5. Dashboard Canva

- b. Tampilan awal menu Presentation. Adapun tools yang dapat digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 6. Tools Canva

#### Keterangan:

- 1) File, kembali ke Home tempat Anda menyimpan file
- 2) Undo, kembali ke pengaturan sebelumnya
- 3) Redo, kembali ke pengaturan sesudahnya
- 4) Judul, nama file
- 5) Bagikan, tools untuk membagikan link canva Anda ke berbagai media
- 6) Download, tools untuk menyimpan file
- 7) Membuka akses untuk publik, membuka canva Anda agar dapat dilihat publik

- 8) Penunjuk Slide Presentasi, menunjukkan susunan slide yang sedang dikerjakan
- 9) Duplikat Slide, menggandakan slide yang sama
- 10) Slide, slide yang dapat diedit
- 11) Menambahkan slide baru, untuk menambahkan slide baru sesuai dengan susunan slide yang sedang dikerjakan
- 12) Upload gambar/bagan/grafik, mengupload gambar/bagan/grafik dari komputer Anda
- 13) Gradasi Background, memberikan efek gradasi pada background slide Anda
- 14) Jenis font, menyediakan berbagai jenis font
- 15) Shape
- 16) Bentuk layout, memilih layout untuk semua slide presentasi Anda
- 17) Pencarian

c. Klik Layout, kemudian pilih layout mana yang diinginkan. Untuk layout yang bertuliskan free bisa didownload langsung dalam bentuk PDF, sedangkan yang tertulis harganya hanya bisa digunakan dan dipresentasikan secara online

- d. Klik Elements untuk membuat bagan
- e. Klik Text untuk memiliki jenis tulisan
- f. Klik Background untuk memilih jenis background
- g. Klik upload untuk menambahkan gambar

**3. Cara menambahkan Slide baru**

- a. Klik tanda add a new page, atau
- b. Klik tanda Lembar dibawah angka penunjuk Slide, untuk menduplikat slide

**4. Cara memberikan nama Slide**

- a. Klik Presentation-Untitled Design
- b. Tuliskan nama yang Anda inginkan

**5. Cara mengunduh presentasi**

- a. Klik Unduh/Download
- b. Pilih bentuk file presentasi yang diinginkan
- c. Tentukan halaman mana yang akan didownload
- d. Kemudian Klik Unduh

## V. KESIMPULAN

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan tanggapan, respon, dan partisipasi dari para guru SMP IT Insan Cendekia dapat disimpulkan bahwa para guru dan staf merasa puas dan senang dengan adanya pelatihan tersebut karena mereka telah mampu mengaplikasikan canva, microsoft power point dalam kegiatan ajar mengajar. Tolak ukurnya adalah kehadiran para guru pada saat pelatihan mencapai angka lebih dari 90%.

Program pelatihan pembuatan media pembelajaran ini sesuai dengan sasaran, sehingga respon positif mengalir dari para peserta pelatihan. Manfaat dari hasil pelatihan telah langsung dapat dirasakan dipraktikkan oleh para peserta pelatihan untuk keperluan para guru. Dengan demikian, diharapkan untuk masa-masa mendatang program pelatihan sejenis dapat terus diupayakan keberlanjutannya demi mempertahankan kerjasama yang telah terbina selama ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Tim. 2023. Modul Pelatihan Canva. Semarang: LP2M Universitas STEKOM.  
Tim. 2023. Modul Pelatihan Microsoft Power Point. Semarang: LP2M Universitas STEKOM.