

Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Canva Bersama Guru Yayasan Harum Sentosa Sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

¹⁾A.F Pulungan, ²⁾T.H.F Harumy, ³⁾F.Y Manik, ⁴⁾D.S.B Ginting, ⁵⁾F. Purnamasari, ⁶⁾D.Selvada, ⁷⁾A.M Nababan, ⁸⁾U.R.P Nasution, ⁹⁾Nuzuliati

^{1,5 8)}Teknologi Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

^{2,3,4,6,7)}Ilmu Komputer, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Sumatera Utara, Indonesia

⁹⁾Sosial Sains, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Pembangunan Pancabudi, Indonesia

Email: annisafpulungan@usu.ac.id *

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Media Pembelajaran Pembelajaran interaktif Canva Pembelajaran Digital Teknologi Pembelajaran	<i>Proses pembelajaran yang baik terjadi jika terdapat interaksi antara guru dan siswa pada proses penyampaian informasi. Dimana dalam proses penyampaian informasi membutuhkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar. Teknologi yang semakin berkembang juga menuntut dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman. Hal ini menyebabkan guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dalam teknologi digital dan menciptakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa yang hidup di abad-21 seperti sekarang ini. Sehingga diperlukan pelatihan pembuatan media pembelajaran Interaktif Canva pada guru Yayasan Harum Sentosa. Tujuan dilakukan pelatihan ini agar para pengajar dapat membuat media pembelajaran interaktif guna mendukung terciptanya proses pembelajaran yang menyenangkan dan mudah diterima oleh para siswa. Melalui pengabdian yang dilakukan sekolah dengan pihak yang memahami bidang Teknologi Informasi, Komunikasi dan Komputer diharapkan memberi pemahaman dan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran daring. Sehingga tercipta suasana belajar interaktif, efektif dan mencapai kebutuhan terhadap unsur pendidikan di sekolah.</i>
	ABSTRACT
Keywords: Learning Media Interactive Learning Canva Digital Learning Learning Technologies	<i>A good learning process occurs if there is interaction between teachers and students in the process of delivering information. Where in the process of delivering information requires learning media. The use of learning media can help teachers in delivering learning materials. The increasingly developing technology also demands the world of education to keep up with the times. This causes teachers to be required to be able to have the ability in digital technology and create appropriate learning media for students who live in the 21st century as it is today. So it is necessary to train Canva Interactive learning media for Harum Sentosa Foundation teachers. The purpose of this training is so that teachers can create interactive learning media to support the creation of a learning process that is fun and easily accepted by students. Through the service carried out by schools with parties who understand the fields of Information, Communication and Computer Technology, it is expected to provide understanding and convenience for teachers and students in optimizing the use of online learning media. So as to create an interactive, effective learning atmosphere and achieve the need for elements of education in schools.</i>

I. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran yang baik terjadi jika terdapat interaksi antara guru dan siswa pada proses penyampaian informasi (Sulistiani et al., 2021). Dimana dalam proses penyampaian informasi membutuhkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima untuk merangsang perasaan, perhatian dan minat peserta didik (Syahroni et al., 2020).

Perkembangan teknologi saat ini juga turut menjadi factor keberhasilan penyediaan media pembelajaran digital yang interaktif sehingga proses belajar lebih menarik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam penyampaian materi belajar (Fitra & Maksum, 2021). Fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu untuk meningkatkan rangsangan peserta didik dalam kegiatan belajar. Selain itu media pembelajaran juga berfungsi sebagai stimulus peserta didik dalam membentuk struktur pengetahuan baru dari interaksi siswa yang berpola (Anindita Trinura Novitasari et al., 2020).

Teknologi yang semakin berkembang juga menuntut dunia pendidikan untuk mengikuti perkembangan zaman. Hal ini menyebabkan guru dituntut untuk dapat memiliki kemampuan dalam teknologi digital dan menciptakan media pembelajaran yang tepat untuk siswa yang hidup di abad-21 seperti sekarang ini (Farida, 2019). Hal ini tentu juga akan membantu siswa dalam proses belajar mengingat saat ini banyak sekali siswa yang lebih banyak menggunakan teknologi untuk bermain dibandingkan untuk belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia juga diharapkan akan membawa dari situasi belajar “learning with effort” menjadi “learning with fun” (Sinsuw & Sambul, 2017).

Beberapa pengabdian telah dilakukan, salah satunya dilakukan oleh (Irvani et al., 2020) dengan judul Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi sebagai Media Pembelajaran. Hasil pengabdian ini dapat dilihat dari angket yang diberikan dimana mayoritas guru menganggap pelatihan ini sangat bermanfaat. Pengabdian lain juga telah dilakukan oleh (Annisah, 2021) dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau berbasis Luring di SD Negeri 48 mendapat respon positif oleh peserta pengabdian sebagai media pembelajaran yang baik dan sangat praktis untuk digunakan. Selain itu (Minardi & Akbar, 2020) juga telah melakukan pengabdian terkait pengembangan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan Power Point mendapatkan kesimpulan materi yang disajikan mudah dicerna dan diterima dengan baik oleh peserta.

Untuk itu perlu dilakukan pelatihan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru. Keuntungan yang dirasakan dari adanya media pembelajaran interaktif dibandingkan dengan metode pengajaran tradisional salah satunya adalah sebagai bagian dari program pendidikan jarak jauh (Sari et al., 2019). Hal ini dirasa dapat memberikan banyak manfaat untuk kemajuan proses belajar siswa .

Permasalahan yang terjadi saat ini, masih terdapat guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Seperti yang terjadi di Yayasan Harum Sentosa, bahwa dalam proses belajar mengajar masih menggunakan slide yang dibuat dengan aplikasi power point dan juga menggunakan buku ajar. Hal tersebut akan menimbulkan rasa jenuh bagi siswa.

Yayasan Harum Sentosa berdiri sejak tahun 1985 di atas lahan seluas kurang lebih 1 hektar, dan bergerak pada bidang pendidikan yaitu sekolah seperti SMP, SMA dan SMK. Yayasan Harum Sentosa beralamat di Jalan Laksana No. 23 Simpang Tiga Pekan Perbaungan Serdang Bedagai Sumatera Utara. Yayasan ini memiliki jumlah siswa/i kurang lebih 300 orang yang terdiri dari SMP, SMA dan SMK. Yayasan ini juga memiliki guru tetap berjumlah kurang lebih 30 orang.

Proses pembelajaran di Yayasan Harum Sentosa Serdang Bedagai, juga masih menggunakan cara konvensional, dimana guru belum memanfaatkan media pembelajaran digital dan belum optimal dalam melakukan editing terhadap media pembelajaran. Untuk itu, perlu dilakukan pendampingan dan pelatihan bagi guru di Sekolah Yayasan Harum Sentosa Serdang Bedagai dalam membuat media pembelajaran interaktif agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Dimana sarana dan prasarana di Sekolah Yayasan Harum Sentosa Serdang Bedagai juga sudah memadai dan menunjang untuk pelaksanaan kegiatan pendampingan dan pelatihan menggunakan laboratorium komputer yang sudah terkoneksi dengan internet.

II. MASALAH

Berdasarkan pengamatan yang dituangkan dalam pendahuluan serta komunikasi yang dilakukan oleh tim pelaksana pengabdian dengan pihak sekolah dalam hal ini adalah kepala sekolah, maka yang menjadi permasalahan mitra adalah perlu dilakukan pendampingan dan pelatihan bagi guru di Sekolah Yayasan

Harum Sentosa Serdang Bedagai dalam membuat media pembelajaran interaktif agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Gambar 1 merupakan foto lokasi Pengabdian Masyarakat

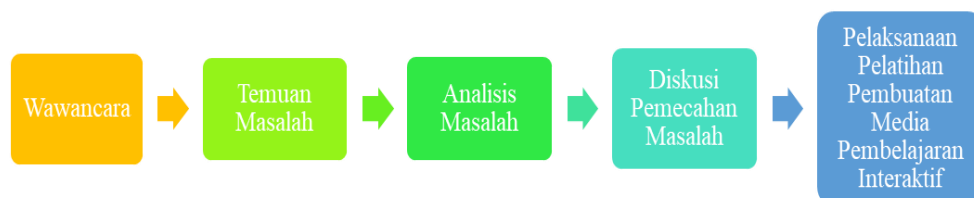


Gambar 1. Foto Lokasi Pengabdian

III. METODE

Berdasarkan masalah yang ditemui di lapangan, maka dalam proses pelaksanaan pengabdian masyarakat ini telah dilakukan beberapa cara seperti melakukan wawancara terkait kendala dan masalah apa yang dihadapi, peninjauan Pustaka, diskusi Bersama dan pelatihan. Dalam hal ini Yayasan Harum Sentosa selaku mitra bertindak sebagai objek kegiatan dan subjek kegiatan. Adapun pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan social. Dimana pada pendekatan ini, mitra dilibatkan dalam proses persiapan sehingga menumbuhkan kesadaran bahwa mitra juga turut mengambil andil dalam menangani masalah yang ada.

Secara garis besar kegiatan pelaksanaan dilakukan dalam tiga tahap yaitu Persiapan, Pelaksanaan. Evaluasi dan Pelaporan, seperti dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Alur Pelaksanaan Pengabdian

Tim pengabdian melakukan studi lapangan dengan wawancara untuk mengetahui kondisi guru dan kendala yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara dilakukan identifikasi dan perumusan masalah-masalah khusus yang dihadapi oleh mitra. Kemudian temuan masalah yang dihadapi selanjutnya akan dianalisis untuk memecahkan temuan masalah tersebut. Masalah yang sudah diidentifikasi perlu dipecahkan dan sekaligus mencapai tujuan (kondisi baru) yang telah ditetapkan. Pada tahap ini dilakukan dengan mencari alternative pemecahan masalah dan selanjutnya memilih alternatif terbaik yang dapat dilakukan dengan memperhatikan situasi dan kondisi kelompok sasaran dan pelaksana kegiatan. Alternatif yang dipilih adalah yang paling banyak memberikan keuntungan, paling sedikit memiliki kelemahan, dan paling sedikit memberikan kerugian. Pemecahan masalah yang dipilih adalah Pelatihan.

Selanjutnya tim pengabdian melaksanakan sosialisasi dan mengajukan izin kepada Kepala Sekolah untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian dengan menyampaikan waktu pelaksanaan, tempat pelaksanaan,

dan materi pelatihan. Setelah mendapat izin, tim pengabdian dapat mengundang semua guru SMP, SMA dan SMK Yayasan Harum Sentosa sebagai peserta pelatihan.

Metode pelatihan meliputi tahap presentasi, demonstrasi, dan praktik. Sebelum melaksanakan tahapan tersebut, dilakukan persiapan di mana tim pengabdian membentuk panitia, melakukan koordinasi, membagikan job description kepada anggota panitia, menentukan dan mengundang peserta pelatihan. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen dan administrasi pelatihan seperti undangan, modul, daftar hadir peserta, publikasi, dan dokumentasi. Peserta dapat langsung berdiskusi dengan narasumber selama kegiatan berlangsung untuk memahami materi atau berbagi pengalaman terkait permasalahan yang terjadi. Tim pengabdian melaksanakan evaluasi dan refleksi dengan memperhatikan tanggapan peserta. Tanggapan diperoleh dari peserta melalui post test yang diberikan setelah pelatihan berakhir. Gambar 3 menunjukkan proses kegiatan pelatihan



Gambar 3. Pembukaan Pelatihan

Peserta dari kegiatan pelatihan ini terdiri guru-guru dari sekolah SMP, SMA dan SMK Yayasan Harum Sentosa jumlah peserta sebanyak 21 orang. Fasilitas yang akan diberikan oleh tim pengabdian bagi peserta pelatihan adalah File Panduan. Gambar 4 menunjukkan pemberian materi kepada peserta pelatihan



Gambar 4. Pemberian Materi kepada Peserta Pelatihan

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk kegiatan pengabdian ini adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan platform Canva. Pelatihan ini dilaksanakan pada hari Jumat Tanggal 29 Juli 2022 Pukul 09.00-12.30 WIB. Pelatihan ini bertempat di Yayasan Harum Sentosa yang beralamat pada Jalan Laksana No.23 Simpang Tiga Pekan Perbaungan, Serdang Bedagai, Sumatera Utara. Pelatihan ini diikuti oleh guru SMP, SMA dan SMK

Yayasan Harum Sentosa sebanyak 21 orang. Adapun materi yang diberikan pada pelatihan antara lain 1) Pengenalan tentang Canva, 2) cara mengakses dan menggunakan Canva, 3) membuat presentasi dengan Canva dan 4) Menyimpan hasil desain Canva dengan berbagai ekstensi.

Untuk tercapainya kegiatan pengabdian ini, tim pengabdian membuat suatu materi pelatihan yang menjelaskan cara pembuatan media pembelajaran interaktif. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini antara lain penggunaan platform media pembelajaran yaitu Canva.

Selama proses pelatihan ini, tim pengabdian telah berhasil menunjukkan cara pembuatan media pembelajaran interaktif dengan mengajarkan kepada guru-guru mengenai fitur yang disediakan dalam platform Canva. Seperti cara mengakses, penggunaan template, dan penyimpanan file dalam berbagai bentuk ekstensi.

V. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pengabdian masyarakat di Sekolah SMP, SMK Harum Sentosa dan SMA Jaya Lestari adalah Kegiatan pengabdian ini mendapat respon positif dari pihak mitra terkait. Hal ini terlihat dengan meningkatnya nilai pada proses post test dibandingkan dengan nilai pre-test. Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, dapat membantu guru dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian ini.

1. Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat USU
2. Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi USU
3. Yayasan Harum Sentosa Perbaungan

DAFTAR PUSTAKA

- Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, & Zaeni Miftah. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66–73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Annisah, S. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pendidikan Karakter Bertema Budaya Sipakatau' Berbasis Luring Di SD Negeri 48. *Journal of Educational Technology, Curriculum, Learning, and Communication*, 1(2), 97–102.
- Farida, E. (2019). Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar {457 MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476. <https://ojsdikdas.kemdikbud.go.id/index.php/didaktika/article/view/102>
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Irvani, A. I., Warliani, R., & Amarulloh, R. R. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal PkM MIFTEK*, 1(1), 29–41. <https://doi.org/10.33364/miftek/v.1-1.35>
- Minardi, J., & Akbar, A. S. (2020). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 11(1), 96. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v11i1.2747>
- Sari, I. P., Sari, M. N., & Miftah, Z. (2019). *PELATIHAN MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media tersebut dan berusaha menghindari dalam menghadirkan alat bantu belajar media audio visual berbasis teknologi informasi . media pembe.* 02(02), 119–126.
- Sinsuw, A. A. E., & Sambul, A. M. (2017). Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi bagi guru-guru SMP. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(3), 105–110.
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan

-
- pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/1375>
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Pembelajaran Jarak Jauh. *International Journal of Community Service Learning*, 4(3), 170–178. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJCSL/article/view/28847>