

**PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN VIDEO INTERAKTIF
SEBAGAI MEDIA AJAR MENGGUNAKAN PROGRAM CANVA BAGI
GURU SDIT AL-QONITA PALANGKARAYA**

Mutiarani Pionera¹, Tazkiyatunnafs Elhawwa², Nurul Hikmah Kartini³

mutiaranipionera.umpr@gmail.com¹, tazkiyatunnafs.elhawwa@umpr.ac.id²,
nurulkartini77@gmail.com³

Abstrak

Mengingat pemberlakuan pembelajaran online bagi anak – anak tingkat sekolah dasar selama pandemic Covid-19, para guru dituntut untuk. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk melatih dan mendampingi para guru dalam membuat video interaktif sebagai media presentasi penyampai bahan ajar yang dilengkapi konten audio visual. Media yang dipergunakan tersebut berupa program Canva, yang diakses para peserta secara online (berbasis digital). Untuk mengetahui ketercapaian kegiatan ini, pengumpulan data dilakukan melalui dua bentuk instrumen berupa lembar peer assessment guru dan kepuasan peserta pelatihan. Adanya peer assement ditujukan untuk mengetahui antusiasme para guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan serta potensinya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinilai dari perspektif rekan sejawat. Disamping itu, instrumen kepuasan peserta pelatihan diperlukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh baik dari teknis persiapan maupun kompetensi diri dari tim pelaksana (pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial). Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa seluruh guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menurut penilaian rekan sejawatnya, dan sebanyak 79% peserta merasa sangat puas terhadap pelatihan yang telah diberikan. Setiap indikator yang mencerminkan 4 bentuk kompetensi tim pelaksana meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dinilai berhasil untuk mencapai tujuan dari pelatihan ini, yaitu agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya.

Kata Kunci: *pembelajaran online, pelatihan guru, Pendampingan guru.*

¹ PGMI, Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

² Pendidikan Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Palangkaraya

Abstract

Given the implementation of online learning for elementary school-level children during the Covid-19 pandemic, teachers are required to: This community service activity aims to train and assist teachers in making interactive videos as presentation media for delivering teaching materials equipped with audio-visual content. The media used in the form of the Canva program, which is accessed by participants online (digital-based). To determine the achievement of this activity, data collection was carried out through two forms of instruments in the form of teacher peer assessment sheets and training participant satisfaction. The existence of peer assessment is intended to determine the enthusiasm of teachers in participating in training activities and their potential in developing digital-based teaching materials assessed from the perspective of peers. In addition, training participants' satisfaction instruments were needed to evaluate the overall implementation of activities, both from technical preparation and self-competence of the implementing team (pedagogic, professional, personality and social). The results of data processing showed that all teachers were very enthusiastic in participating in this training activity according to the assessment of their peers, and as many as 79% of participants were very satisfied with the training that had been provided. Each indicator that reflects the 4 forms of competence of the implementing team including pedagogic, professional, personality and social competencies is considered successful in achieving the objectives of this training, namely so that teachers can use presentation media equipped with audio-visual content to deliver subject matter to their students.

Keywords: *online learning, training teacher, Assist teacher.*

A. PENDAHULUAN

Semenjak pandemi Covid-19 melanda, Indonesia mengubah sistem pembelajaran tatap muka menjadi sekolah dari rumah atau yang sering disebut dengan pembelajaran daring atau online (berdasarkan SE Mendikbud Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tanggal 17 Maret 2020). Perubahan ini memberikan dampak yang sangat signifikan bagi guru dalam mempersiapkan segala perangkat pembelajaran yang dibutuhkan siswa. Khusus bagi guru-guru di tingkat sekolah dasar, menjadi tantangan tersendiri untuk mengajarkan materi tanpa melakukan interaksi langsung dengan siswanya dimana mereka merupakan anak-anak yang belum terbiasa disuguhi berbagai bentuk teknologi dalam belajar. Oleh karenanya, penting bagi guru sekolah dasar untuk memahami karakteristik siswa yang diajarnya agar mereka dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermanfaat dan penuh makna.

Seperti yang diketahui, siswa sekolah dasar lebih mudah merasa jenuh saat belajar. Kejenuhan ini pada dasarnya dapat diatasi dengan kegiatan yang dinamis karena pada hakikatnya, anak-anak usia sekolah dasar menyukai pembelajaran yang menyenangkan

(Maryono, 2017). Untuk itu, media pembelajaran yang mampu menarik rasa ingin tahu mereka sangatlah dibutuhkan (Asnadi et al., 2018). Dalam memilih media tersebut, perlu untuk mempertimbangkan beberapa hal diantaranya daya tarik, isi/materi pelajaran yang ingin disampaikan, biaya serta keefektifannya dalam pembelajaran (Fajriah et al., 2019). Selain itu, guru sekolah dasar dituntut untuk memiliki kemampuan beradaptasi sehingga dapat terus berinovasi dalam memanfaatkan unsur teknologi untuk mengajar yang bersesuaian dengan kebutuhan siswanya.

SDIT Al-Qonita merupakan salah satu sekolah dasar swasta di Palangkaraya yang turut memandang pentingnya membelajarkan para siswa sesuai hakikat mereka sebagai anak-anak. Pembelajaran yang menyenangkan menjadi kunci ketersampaiannya materi ajar kepada siswa. Berdasarkan hasil observasi awal tim ini, para guru SDIT Al-Qonita harus memastikan bahwa materi ajar yang disampaikannya harus secara efektif diterima siswa, mampu membangun interaksi aktif bersama siswa sekalipun melalui kelas daring serta menciptakan suasana yang menyenangkan saat mengajari siswa. Namun hal yang menjadi evaluasi utamanya adalah bagaimana mengemas materi yang tertera di buku pegangan siswa agar lebih menarik bagi mereka untuk dapat dipelajari secara mandiri di rumah.

Berkaitan dengan hal itu, 78% guru merasa perlu untuk meng-update dan meningkatkan penguasaannya dalam mengoperasikan media digital yang mampu mempresentasikan inovasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sebanyak 89% guru berusia produktif yang mengajar di sekolah ini memberikan semangat lebih dan menyambut baik diadakannya pendampingan dan pelatihan pembuatan video interaktif sebagai media penyampai bahan ajar.

Terlebih lagi dengan kondisi pandemik saat ini yang memaksa para guru untuk meningkatkan pengetahuan dan penguasaan terhadap penggunaan teknologi. Tujuan dari pelatihan dan pendampingan ini adalah agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya. Pada pendampingan pelatihan pembuatan video interaktif ini, program yang digunakan adalah Canva. Program ini menjadi alternatif bagi para guru karena bersifat mudah digunakan dan membantu dalam mendesain media ajar, khususnya. Jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan ini sebanyak 15 orang guru dari SDIT Al-Qonita Palangkaraya.

Hasil dari pelatihan ini diharapkan para guru sudah mampu membuat materi dan video presentasi yang menarik dengan menggunakan program Canva dalam proses belajar mengajar khususnya selama masa belajar mengajar secara daring.

Teori yang relevan

Dalam pembelajaran daring peran guru yang inovatif dibutuhkan sebagai fasilitator agar dapat membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru selama proses belajar mengajar (Ramli et al., 2018). Guru atau pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Guru sebagai motivator dan fasilitator harus memiliki kompetensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam memahami pelajaran (Yulianti, 2019). Kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan desain pembelajaran adalah kunci dari keberhasilan pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012).

Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah et al., 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK, strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas (Ramli et al., 2018). Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas dengan bertanggung jawab melaksanakan sistem pembelajaran agar berhasil dengan baik (Farmawati et al., 2018).

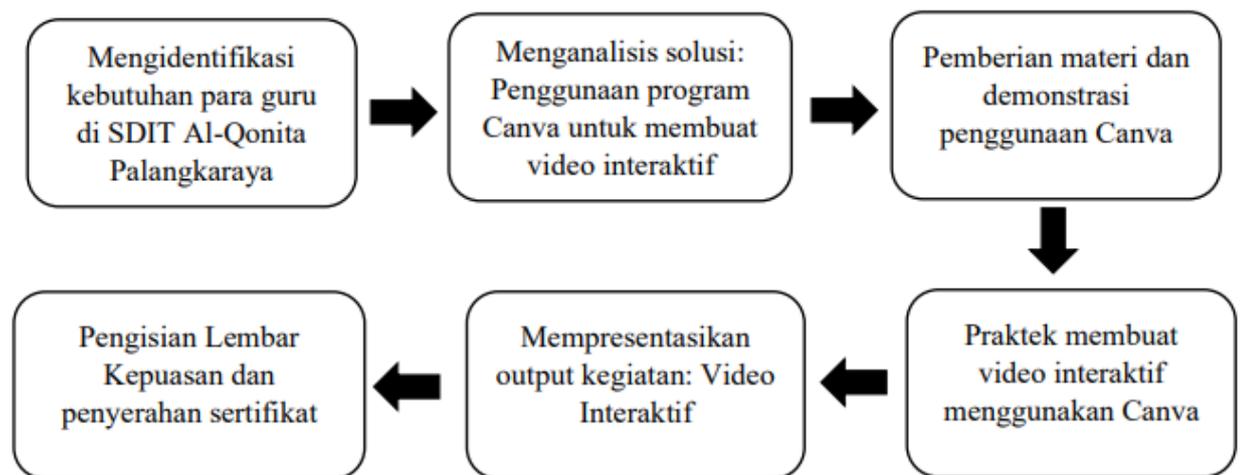
Dalam hal ini, media yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Sebab, melalui media ini diharapkan pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Media pembelajaran merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran maka penggunaan media pembelajaran

mempengaruhi hasil belajar siswa (Ramli et al., 2018). Selaras dengan capaian di atas, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014).

Lebih lanjut, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplentasikan materi dalam proses pembelajaran (West et al., 2016). Kelebihan Media Audio visual yaitu pesan lisan dan tulisan dapat disajikan dengan jelas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, dan dapat digunakan untuk pembelajaran tutorial. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pembuatan media audio visual yang diperuntukan sebagai media ajar dalam melaksanakan pembelajaran daring merupakan hal yang dibutuhkan bagi para guru di SDIT Al-Qonita. Canva dipilih sebagai salah satu program untuk mendesain media pembelajaran yang menarik bagi para siswa di sekolah dasar, khususnya SDIT Al-Qonita Palangkaraya. Canva merupakan program online yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan untuk berbagai bidang kebutuhan seperti poster, presentasi, laporan, sertifikat, sampul buku, video, grafik organizer hingga storyboard. Adapaun cara menggunakan aplikasi ini meliputi; membuat akun canva, membuat desain, memilih background, mengedit background, menambahkan teks, mengunduh atau membagikan desain.

B. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan program Canva, yang akan diikuti oleh 15 guru di SDIT Al-Qonita. Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan melalui beberapa metode seperti ceramah, diskusi, demonstrasi/peragaan dan praktek langsung bersama para guru. Diakhir kegiatan, masing-masing guru diharapkan mampu menghasilkan sebuah video interaktif dengan mengoperasikan program Canva seperti yang telah dilatih serta mengisi lembar angket tentang kepuasan, kritik maupun saran terhadap pelaksanaan kegiatan. Tahapan kegiatan ini dapat tersaji dalam diagram alir berikut:



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Masyarakat

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian yang dilakukan di Al Qonita secara tatap muka sebanyak tiga kali (3x) pertemuan pada bulan Juli 2021 bertempat di aula SDIT Al-Qonita. Kegiatan ini akan diikuti oleh 15 orang peserta termasuk di dalamnya Kepala Sekolah SDIT Al-Qonita. Ketua tim Pengabdian Masyarakat ini adalah Dr. Mutiarani Pionera, M.Pd, Dr. Tazkiyatunnafs Elhawwa, S.Pd.I., M.Pd dan Dr. Nurul Hikmah Kartini, S.Si., M.Pd. selaku anggota, serta melibatkan beberapa mahasiswa aktif dari Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Terkait pemaparan tentang penggunaan program Canva dan materi terkait lainnya seperti penjelasan tentang paradigma pembelajaran jarak jauh serta kebutuhan media pembelajaran interaktif dan kreatif di tengah Pandemi Covid-19, kegiatan ini mengundang Husnul Khatmi, S.Sos., M.Pd. sebagai narasumber.

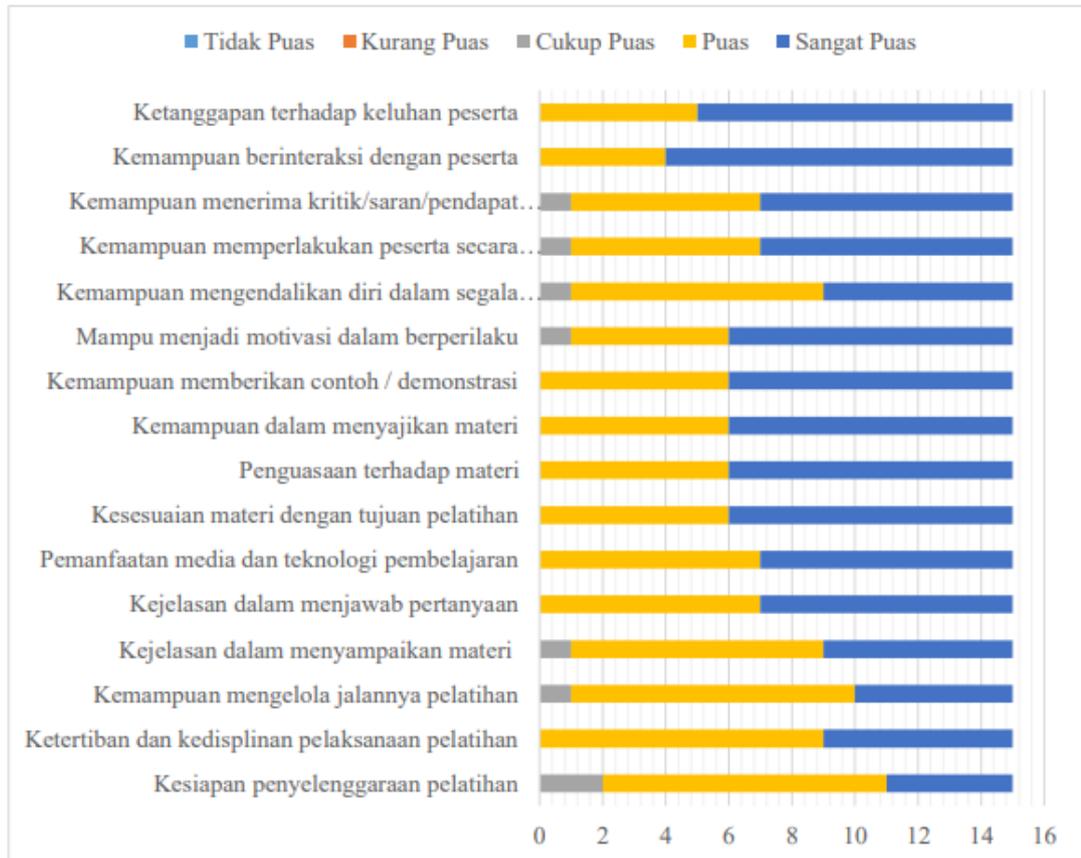
Harapan kami sebagai tim Pengabdian Masyarakat adalah agar para guru dapat meningkatkan rasa antusias untuk memperkaya pengalaman belajar siswanya dan dapat mengembangkan sendiri bahan atau media ajarnya menggunakan aplikasi Canva. Bab IV. Pembahasan Kegiatan Dalam mendeskripsikan ketercapain pelatihan dan pendampingan kegiatan, tim menganalisa hasil angket dari instrumen peer assessment guru dan kepuasan peserta pelatihan. Penyusunan instrumen peer assement dilakukan berdasarkan rekomendasi dari kepala sekolah untuk mengetahui antusiasme para guru dalam mengikuti kegiatan pelatihan serta potensinya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dinilai dari perspektif rekan sejawat. Disamping itu, instrumen

kepuasan peserta pelatihan diperlukan untuk mengevaluasi pelaksanaan kegiatan secara menyeluruh baik dari teknis persiapan maupun kompetensi diri dari tim pelaksana (pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial) dengan mengadaptasi indikator pada kegiatan serupa oleh Meirejeki dkk. (2020). Adapun rekapitulasi hasil dari kedua instrumen ini tersaji dalam tabel berikut:

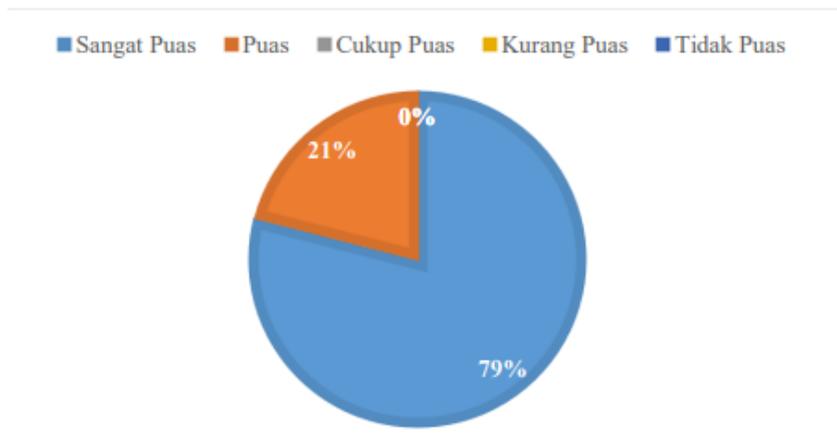
Tabel 4.1 Rekapitulasi Peer Assesment Peserta Pelatihan



Tabel 4.2 Rekapitulasi Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan



Data pada tabel 4.1 menunjukkan bahwa seluruh guru sebagai peserta pelatihan sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini menurut penilaian rekan sejawatnya. Antusiasme para guru terlihat dari bagaimana mereka menekuni setiap langkah – langkah pelatihan secara seksama dan kooperatif. Para guru pun mau menggali kemampuan diri dan memperkaya informasi dengan membuka diri untuk berkonsultasi. Hal ini sekaligus memberikan gambaran bahwa para guru sangat menerima adanya pemanfaatan media digital dalam mengembangkan bahan ajar sehingga kepala sekolah pun meyakini bahwa para guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya berpotensi tinggi untuk meningkatkan performa praktek pengajarannya. Dalam hal pelaksanaan kegiatan, seperti yang tersaji pada tabel 4.2, terlihat bahwa kategori yang paling dominan muncul di setiap indikator pelatihan adalah “Puas” dan “Sangat Puas”. Secara terperinci, prosentasi penilaian keseluruhan peserta tertuang dalam diagram berikut:



Gambar 2. Persentase Tingkat Kepuasan Peserta

Pada diagram di atas, sebanyak 79% peserta merasa sangat puas terhadap pelatihan yang telah diberikan. Setiap indikator yang mencerminkan 4 bentuk kompetensi tim pelaksana meliputi kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian dan sosial dinilai berhasil untuk mencapai tujuan dari pelatihan ini, yaitu agar para guru dapat memanfaatkan media presentasi yang dilengkapi konten audio visual untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa – siswanya.

D. KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan terkait penggunaan media digital, khususnya pengaplikasian program Canva, dalam mengembangkan bahan ajar sangat diperlukan oleh para guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya. Bahkan, tidak menutup kemungkinan jika seluruh guru – guru di sekolah lain pun juga memerlukannya, terlebih dengan kondisi pandemik saat ini. Walaupun sudah memasuki era new normal dan isu dibukanya kelas luring kembali santer digaungkan, namun media digital akan terus berkembang dan dibutuhkan. Penggunaan program Canva sangat membantu para guru sebagai media penyampai bahan ajar yang dapat dikemas sesuai kebutuhan, tidak menuntut skill khusus dalam pengoperasikannya, memberikan tampilan yang sangat menarik dan interaktif sehingga konten sederhana akan terlihat lebih profesional, fitur – fiturnya memberikan efisiensi waktu dan tenaga, file yang dikerjakan secara otomatis tersimpan walaupun belum diunduh, serta masih banyak keunggulan lain yang dapat guru peroleh. Untuk itu, kami sangat merekomendasikan sekali adanya suatu diseminasi inovasi terhadap penggunaan media digital yang simple namun powerful bagi guru bahkan tanpa keahlian TI sekalipun, salah satunya program

Canva, dalam mengembangkan bahan ajar. Guru dan siswa harus menyadari bahwa pemanfaatan media digital secara aktif dan positif akan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyelenggaraan Pendidikan.

Daftar Pustaka

- Asnadi, I.W.S.W., Ratminingsih, N.M. & Myartawan, I.P.N.W. (2018). Primary Teachers and Students Perception on the Use of ICT-Based Interactive Game in English Language Teaching. *Indonesian Journal of Education*, 7(1).
- Boholano, H. (2017). "Smart social networking: 21st Century teaching and learning skills". *Research in Pedagogy*, 7(2), 21–29.
- Fajriah, N., Gani, S.A. & Samad, I.A. (2019). Students' Perceptions toward Teacher's Teaching Strategies, Personal Competence, and School Facilities. *English Education Journal*, 10(1).
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). "Factors Affecting the Performance of Economics Teachers State SMA in Makassar". *JEKPEND: Journal of Economics and Education*, 1(2), 23.
- Gafur, A. (2012). *Learning design: Concepts, models, and their application in learning implementation planning*. Yogyakarta: Ombak.
- Maryono. (2017). Elementary School Atmosphere and Its Implications for Elementary School Teacher Education. *Scientific Journal of Batanghari Jambi University*, 17(1).
- Meirejeki, I. N., Nurjaya, I. N., Darlina, L & Wahyuni, L. M. (2020). Training Participants Satisfaction with the Implementation of Japanese Language Training in Mas Ubud tourist village, Gianyar. *Science and Technology Application Journal BHAKTI PERSADA*, 6(2), 136-146.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). *Identification of Economic Values as the Basis for Formulating Introduction to Economics with the National Identity*. Proceedings of the National Research Institute Seminar UNM, 700–704.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). "Ethnopedagogy in economics learning". Research Institute National Seminar UNM, 284–288.
- Ramli, A., Rahmatullah, R., Inanna, I., & Dangnga, T. (2018). " *The Role of Media in Improving Learning Effectiveness*". Makassar State University Community Service Institute, 5–7.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). "the Use of Comic Strips as an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle". *Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149
- West, R. E., Thomas, R. A., Bodily, R., Wright, C., & Borup, J. (2016). "An analysis of instructional design and technology departments". *Educational Technology Research and Development*, 65(4), 869–888.
- Yulianti, Y. (2019). " Contextual Teaching Learning in Economics Learning". *Pinisi Business Administration Review*, 1(2).

Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Video Interaktif sebagai Media Ajar Menggunakan Program Canva bagi Guru SDIT Al-Qonita Palangkaraya

