

Pelatihan Pemanfaatan Teknologi Multimedia Untuk Membuat Media Pembelajaran

Multimedia Technology Utilization Training To Make Learning Media

Agus Priyadi¹, Ahmad Zainudin², *Andik Prakasa Hadi³, Rudjiono Rudjiono⁴, Setiyo Adi Nugroho⁵, Priyadi Priyadi⁶, Robby Andika Kusumajaya⁷, Danang Danang⁸

^{1,2}Program Studi Desain Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

^{3,4,5}Program Studi Komputer Grafis, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

⁶Program Studi Sistem Komputer, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

⁷Program Studi Manajemen Informatika, Universitas Sains dan Teknologi Komputer

*Korespondensi penulis : andik@stekom.ac.id

Article History:

Received: 30 Mei 2023

Revised: 15 Juni 2023

Accepted: 30 Juli 2023

Keywords: Websites, Learning Media, Training

Abstract: *The results of observations, efforts to improve the quality of education, SDIP Haji Muhammad Subandi need tools or media to convey lessons as a substitute for teaching aids, describe an incident, and provide examples. Computers and projectors are only used to display text using Microsoft Word and Power Point application software. Animation, sound and video are never used. Multimedia has many variations in appearance so that learning activities become more interesting, effective and efficient. The development of multimedia technology, one of which is the website, provides many tools for making various media such as images, converters, sound, animation, and video, which can be used to facilitate the creation of multimedia-based learning media. Canva on its website mentions its mission so that people can design and publish anywhere and anytime. This training was held for teachers at SDIP Haji Muhammad Subandi so that teachers have additional knowledge and alternative options for teaching students using Canva's easy-to-use and complete tools..*

Abstrak

Berdasarkan pengamatan, sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan, SDIP Haji Muhammad Subandi membutuhkan alat atau media dalam menyampaikan pelajaran untuk mengganti alat peraga, menggambarkan suatu kejadian, dan memberikan contoh. Penggunaan komputer dan proyektor sebagian besar digunakan untuk menampilkan teks menggunakan software aplikasi Microsoft Word dan Power Point. Penggunaan animasi, suara, dan video masih kurang. Multimedia mempunyai banyak variasi tampilan agar kegiatan belajar menjadi lebih menarik, efektif dan efisien. Perkembangan teknologi multimedia yang salah satunya adalah website, banyak menyediakan alat bantu pembuatan berbagai media seperti gambar, *converter*, suara, animasi, dan video, dapat digunakan untuk mempermudah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia. Canva dalam situsnya menyebutkan misi agar orang dapat membuat desain dan mempublikasikan dimana saja dan kapan saja. Kegiatan pelatihan ini dilakukan agar guru di SDIP Haji Muhammad Subandi mempunyai tambahan pengetahuan dan alternatif pilihan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan alat bantu canva yang sangat mudah digunakan dan lengkap. Kegiatan ini dilakukan agar guru di SDIP Haji Muhammad Subandi mempunyai tambahan kemampuan dan alternatif pilihan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa menggunakan alat bantu canva yang sangat mudah diakses dan lengkap.

Kata Kunci : Website, Media Pembelajaran, Pelatihan

PENDAHULUAN

SDIP Haji Muhammad Subandi yang beralamat di Kadipaten, Harjosari, Kec. Bawen, Kabupaten Semarang merupakan lembaga formal penyelenggara pendidikan

* Andik Prakasa Hadi, andik@stekom.ac.id

sekolah dasar yang berada di dalam yayasan Haji Muhammad Subandi. Sebagai dasar penyelenggaraan pendidikan sekolah dasar, SDIP Haji Muhammad Subandi menggunakan kurikulum merdeka untuk kelas 1 dan kelas 4, sedangkan kelas 2, kelas 3, kelas 5, dan kelas 6 masih menggunakan kurikulum K13. Penyampaian materi pelajaran digunakan metode tatap muka langsung menggunakan papan tulis, atau memberi contoh secara langsung. Penyampaian pelajaran terkadang membutuhkan alat peraga. Beberapa alat peraga berukuran besar dan berat, ada juga yang banyak itemnya, dan ada alat peraga yang belum tersedia.

Pelajaran yang dalam penyampaiannya menceritakan suatu kejadian, atau suasana di tempat lain seperti pelajaran IPA dan IPS, siswa akan memiliki gambaran yang berbeda dalam memahami cerita yang disampaikan guru. Selain itu ada pelajaran yang membutuhkan contoh dalam penyampaiannya, seperti pelajaran olah raga, pendidikan agama, dan ketrampilan. Jika ada siswa yang belum jelas dalam mengamati contoh yang diberikan guru, maka guru mengulang-ulang contohnya, beberapa perihal tersebut terkadang menjadi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

Beberapa kendala dalam menyampaikan pelajaran memerlukan media ataupun alat yang dapat memvisualisasikan dengan baik contoh, menceritakan kejadian, atau sebagai pengganti dari alat peraga. Komputer dan proyektor merupakan alat yang dapat digunakan sebagai solusi, dan penggunaan teknologi multimedia sebagai media dalam menyampaikan pelajaran di SDIP Haji Muhammad Subandi. Guru di SDIP Haji Muhammad Subandi sebenarnya telah menggunakan computer dan proyektor untuk menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan computer dan proyektor sebagian besar hanya untuk menampilkan materi berupa teks menggunakan software aplikasi Microsoft Word dan Power Point.

Media pembelajaran adalah penggunaan banyak media seperti gambar, teks, animasi, dan audio visual untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran yang terencana dengan efektif dan efisien¹. Media pembelajaran sangat berperan dalam menarik perhatian siswa, serta meningkatkan minat belajar siswa². Audio visual merupakan media yang tepat jika ingin menggunakan teknologi dalam pembelajaran

¹ Giat Hidayat, et al., *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP*, Jurnal Tunas Bangsa (2022): 104-114.

² Wahyuni dan Napitupulu, *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. 335.

karena memiliki karakter yaitu gambar dan suara dan dapat menstimulus siswa³. Canva adalah alat bantu yang ada di internet berupa aplikasi online pembuat desain dan publikasi, yang telah ada sejak tahun 2013 (canva.com). Canva pengoperasiannya dapat dilakukan menggunakan komputer atau smartphone sangat mudah dan lengkap⁴. Selain itu, canva memiliki beragam template yang dapat digunakan, ada yang gratis dan berbayar⁵.

Berdasarkan hasil wawancara dan pengamatan yang dilakukan oleh tim PPM Universitas STEKOM serta kebutuhan di SDIP Haji Muhammad Subandi Tim PPM Universitas STEKOM dengan persetujuan Kepala Sekolah SDIP Haji Muhammad Subandi memandang perlu dilaksanakan pelatihan dan penyuluhan tentang teknologi multimedia untuk media pembelajaran.

Kegiatan ini bertujuan memberikan pelatihan guna meningkatkan keahlian guru di SDIP Haji Muhammad Subandi dalam bidang teknologi multimedia tentang :

1. Kemampuan membuat desain dari awal atau menggunakan template yang sudah ada.
2. Kemampuan untuk menambahkan teks dan gambar ke dalam desain.
3. Menggunakan berbagai macam font dan gambar untuk dipilih.
4. Kemampuan untuk menyimpan dan membagikan desain secara online.
5. Antarmuka yang sederhana dan intuitif yang memudahkan dalam membuat desain.

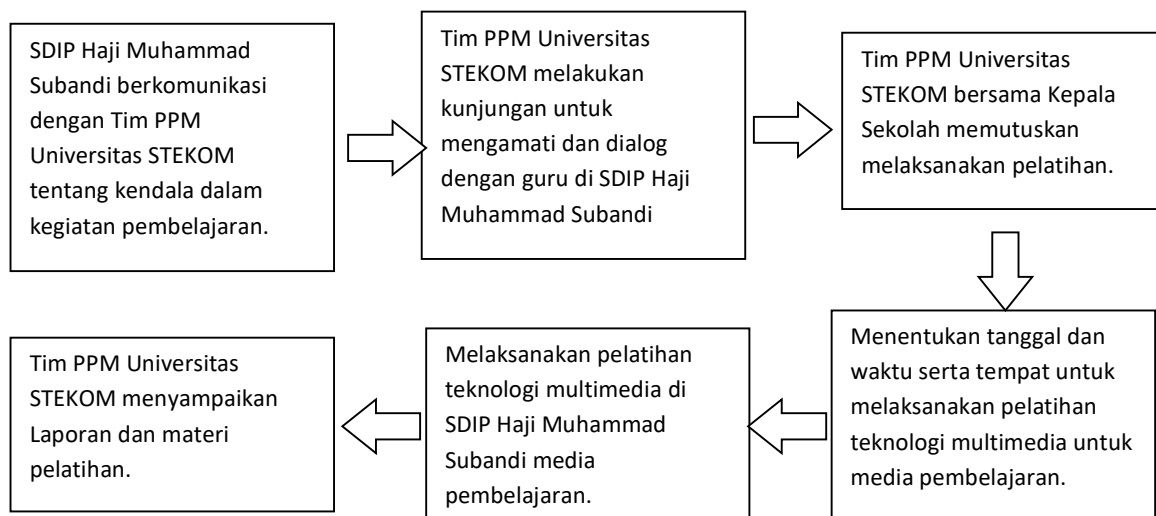
METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan tahapan yang ditempuh agar dapat terlaksana dengan baik kegiatan yang dijalin dengan mitra pengabdian ditunjukkan pada Gambar 1.

³ Fitriyani, *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoon tentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*, 114.

⁴ Kala'lembang et al, *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*, 99.

⁵ Resmini, Satriani & Rafi, *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 337.



Gambar 1. Alur Tahapan Pelaksanaan Pengabdian yang Diusulkan

1. Tempat Kegiatan

Dilaksanakan di ruang Aula SDIP Haji Muhammad Subandi dengan alamat Kadipaten, Harjosari, Kec. Bawen, Kabupaten Semarang

2. Waktu Kegiatan

Pelaksanaan pelatihan teknologi multimedia untuk media pembelajaran bagi guru di SDIP Haji Muhammad Subandi pada tanggal 3 Januari 2022.

3. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan pelatihan ini disampaikan dalam dua sesi kegiatan, sesi pertama digunakan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta tentang gambaran umum dan konsep media pembelajaran berbasis multimedia. Secara detail seperti di bawah ini :

- a. Uraian dan penjelasan tentang konsep dasar media pembelajaran berbasis multimedia, jenisnya, keunggulannya, kelemahan, alat dan aplikasi, implementasi dan contohnya.
- b. Penjelasan tentang detail kebutuhan gambar, audio, animasi dan video yang *support* dalam media pembelajaran berbasis multimedia agar lebih variatif dan menarik.

Sesi kedua digunakan untuk menjelaskan secara teknis pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia kepada peserta. Pengukuran tingkat

keberhasilan pelatihan dengan memberikan tugas dan mengevaluasi hasilnya. Di bawah ini kegiatan yang dilakukan pada sesi kedua :

- a. Penjelasan dan uraian tentang cara bagaimana memenuhi kebutuhan gambar, audio, animasi, dan video baik secara online maupun offline.
- b. Uraian penjelasan tentang penggunaan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran online berbasis multimedia.
- c. Evaluasi dengan cara member tugas peserta pelatihan untuk membuat satu materi pembelajaran menggunakan canva sesuai bidang ilmu yang dikuasai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan persiapan dan pembinaan inovasi media ini dilakukan dengan menggunakan strategi luar jaringan (luring), yaitu dengan komunikasi langsung antara guru yang dibantu oleh mahasiswa dan anggota. Permintaan dari peserta agar pelatihan dilakukan secara langsung menjadi faktor utama yang mendorong keputusan untuk melakukan pelatihan bersama. Penyuluhan dan pembinaan ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru di SDIP Haji Muhammad Subandi dalam membuat media pembelajaran dengan inovasi multimedia.

1. Contoh materi yang disampaikan

- a. Sesi Pertama.

Pengertian Media Pembelajaran

Pembelajaran sebagai proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar lainnya perlu didukung dengan penggunaan media yang tepat. Oleh karena itu, Anda sebagai calon guru harus mampu mengidentifikasi berbagai jenis media yang tersedia

Perkembangan Media Pembelajaran

Setelah Anda memahami bahwa pengertian pembelajarancukup luas maka pada topik ini, penulis akan mengajak Anda untukmembahas tentang perkembangan media pembelajaran agar semakin jelas bagi Anda tentang ragam dan karakteristik mediayang digunakan dalam pembelajaran dari masa ke masa.

Pelajari teknik pemilihan media

Sebagai pendidik dan calon pendidik pasti mengetahui bahwa ada banyak sekali bentuk media yang dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Namun, Anda harus memahami bahwa tidak ada satu media pun yang cocok untuk semua situasi dan keadaan belajar. Oleh karena itu, pemilihan lingkungan belajar harus tegas agar penggunaan lingkungan belajar berjalan lancar dan berdampak positif pada proses pembelajaran.

Contoh Media Pembelajaran yang Interaktif

Berbagai media interaktif saat ini digunakan untuk pembelajaran baik di sekolah dasar maupun menengah. Karena beberapa media memerlukan anggaran yang besar, tidak semua lembaga dapat menyediakan semua media interaktif. Berikut ini adalah contoh lingkungan belajar interaktif yang sudah tersedia:

- Media Game PC.
- Media video interaktif.
- Media audio interaktif.
- Media Situs Edukasi.
- Media Aplikasi Belajar.

b. Sesi Kedua.

Mengenal Canva

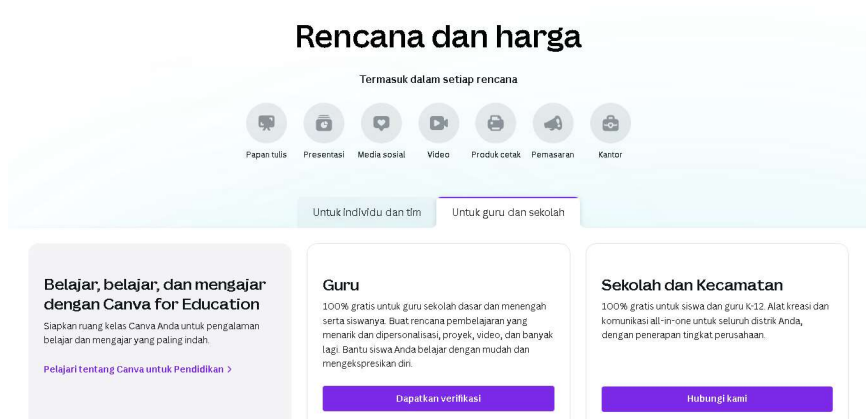
Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan.



Gambar 2. Tampilan Canva

Canva Free vs Pro

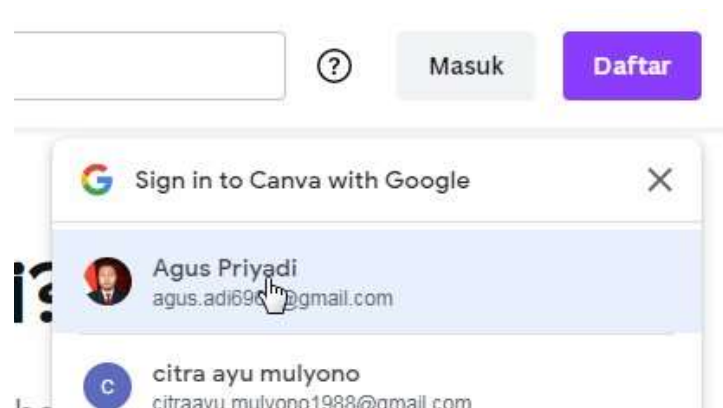
Canva menyediakan tiga jenis penggunaan, yaitu Free, Pro, dan Tim. Masing-masing mempunyai keunggulan dan biaya yang berbeda. Selain untuk umum, Canva juga menyediakan bagi pengguna dalam organisasi pendidikan dan nirlaba.



Gambar 3. Biaya Menggunakan Canva untuk Umum dan Guru/Sekolah

Buat Akun Canva

Agar dapat digunakan, Canva, mengharuskan Anda membuat akun terlebih dahulu. Proses pembuatan akunnya sangat mudah.



Gambar 4. Pembuatan Akun di Canva

Rancang *Design* Pertama di Canvas

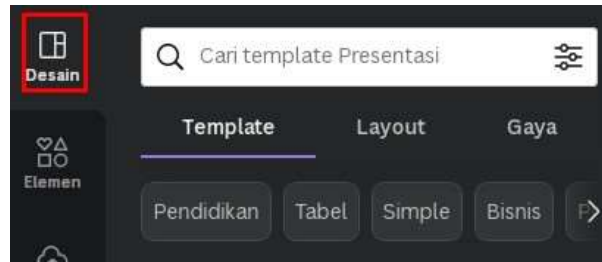
Akun Canva yang telah dibuat, selanjutnya akan menampilkan halaman utama aplikasi tersebut. Buat *design* Anda yang pertama dengan mengklik-tombol "Buat Template" yang ditandai dengan panah merah pada gambar di atas, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat



Gambar 5. Tampilan Canva Setelah Login

Fitur Desain

Pada fitur desain kita dapat memilih template yang sesuai dengan yang kita butuhkan. Kita dapat memanfaatkan search bar untuk mencari template sesuai tema dengan memasukkan kata kunci.



Gambar 6. Fitur Desain Dalam Canva

2. Penyampaian Materi



Gambar 7. Perkenalan dengan peserta pelatihan



Gambar 8. Penyampaian materi pelatihan oleh Tim PPM Universitas STEKOM



Gambar 9. Foto bersama Tim PPM Universitas STEKOM dan Peserta Pelatihan

3. Hasil Evaluasi

Dari awal hingga akhir setiap kegiatan penyuluhan dan pembinaan, para peserta pelatihan ini mengikuti dengan sangat antusias. Keaktifan peserta pelatihan dalam bertanya tentang materi yang disampaikan dapat menunjukkan hal tersebut.

TIM PPM Universitas STEKOM melakukan evaluasi secara individu berdasarkan materi pelatihan, setelah program selesai. Hal ini untuk mengukur seberapa besar keberhasilan penyuluhan dan pembinaan multimedia ini. Berikut adalah temuan dari evaluasi yang telah dilakukan:

- a. Peserta pelatihan dalam hal ini Guru SD telah mengenal multimedia dan jenis-jenisnya dalam pembuatan media pembelajaran.
- b. Peserta pelatihan mengenal beberapa perangkat lunak yang dapat dimanfaatkan dalam pengembangan media pembelajaran.

- c. Peserta pelatihan mampu Membuat media pembelajaran berbasis Presentasi yang dikembangkan dengan Canva

Melihat animo para guru di SDIP Haji Muhammad Subandi selama pelaksanaan penyuluhan dan pembinaan, pihak pelaksana pengabdian masyarakat bermaksud memberikan penyuluhan dan pembinaan dengan pembahasan yang berbeda supaya mitra yaitu guru SDIP Haji Muhammad Subandi mempunyai pengetahuan dan pengalaman memanfaatkan teknologi informasi.

KESIMPULAN

Program penyuluhan dan pelatihan teknologi multimedia SDIP Haji Muhammad Subandi Kabupaten Semarang ini telah berjalan sesuai jadwal yang telah direncanakan. Berdasarkan respon, serta partisipasi segenap Guru SDIP Haji Muhammad Subandi, maka dapat disimpulkan bahwa seluruh peserta pelatihan telah puas dengan adanya pelatihan dan penyuluhan Teknologi multimedia Tingkat Dasar ini karena mereka telah mampu mengaplikasikan dalam upaya peningkatan kemampuan dan keahlian dalam menggunakan komputer/laptop. Salah satu tolok ukur ukurnya adalah antusiasisme kehadiran guru-guru SDIP Haji Muhammad Subandi pada saat pelatihan. Setelah adanya pelatihan dan penyuluhan pemilik yang juga selaku pimpinan mengusulkan adanya pelatihan rutin dan berkelanjutan dari Tim PPM.

Saran keberlanjutan, dengan melihat animo peserta dalam yaitu guru SDIP Haji Muhammad Subandi selama kegiatan penyuluhan dan pembinaan berlangsung, pelaksanaan penyuluhan dan pembinaan dengan topik berbeda secara berkala perlu segera dijadwalkan kembali agar mitra dalam hal ini guru sekolah mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang lebih luas memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Fitriyani, Nina, (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Powtoontentang Konsep Diri Dalam Bimbingan Kelompok Untuk Peserta Didik Sekolah Dasar*. Jurnal Tunas Bangsa, 06(01), 104-114.
- Hidayat, Giat, et al. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Materi Teks Puisi Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. KODE: Jurnal Bahasa, Vol. 11, 74-85
- Wahyuni, Rika dan Napitupulu, Safrida. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Tematik Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan, 01(04), 333-349.
- Kala'lembang, Adriani, et al. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 02(02), 91-102
- Resmini', S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Abdimas Sliwangi, 04(02), 335-343.