

PENDAMPINGAN PEMBUATAN DESAIN MULTIMEDIA UNTUK GURU SMA DI TANGERANG SELATAN

Anik Nur Habyba^{1*}, Dadang Surjasa², Ahmad Farhan³, Richard Antonius Rambung⁴,
Thalia Putri Krismantan⁵, Dinda Rhamanda⁶

^{1,3,5,6}Jurusan Teknik Industri, Universitas Trisakti, Indonesia

²Program Studi Magister Teknik Industri, Universitas Trisakti, Indonesia

⁴Jurusan Teknik Elektro, Universitas Trisakti, Indonesia

*anik@trisakti.ac.id, dadang@trisakti.ac.id, ahmad.farhan@trisakti.ac.id, richardrambung@trisakti.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Proses belajar mengajar merupakan proses yang melibatkan Guru dan Siswa. Interaksi harus secara dua arah dalam proses transfer keilmuan sehingga materi ajar dapat dipahami dan dimengerti dengan baik. Guru diharuskan bersiap sebelum memberikan materi pelajaran dan diharapkan memiliki bahan ajar yang menarik, dapat dipelajari setiap waktu dan dapat diakses kapan saja. Pelatihan multimedia pembelajaran diperlukan bagi para Guru SMA di Tangerang Selatan. Materi yang diberikan mengenai pembuatan video pembelajaran dengan Canva. Selain itu akan diberikan juga materi mengenai cara melakukan editing dan posting dari file yang dihasilkan melalui Canva ke Youtube. Kegiatan pelatihan telah berlangsung dengan baik. Peserta pelatihan merasa kegiatan ini bermanfaat, menarik dan juga menunjang karir sebagai pendidik. Peserta menginginkan kegiatan diadakan dengan durasi yang lebih panjang agar pendalaman materi lebih baik. Selain itu juga diperlakukan tindak lanjut program pengabdian dengan materi pelatihan yang lain. Tim PkM selanjutnya diharapkan dapat semakin siap dalam berkolaborasi dengan Guru dalam membuat suasana di kelas dan materi lebih menarik bagi siswa.

Kata Kunci: Belajar mengajar, canva, youtube channel

Abstract: The teaching and learning process is a process that involves teachers and students. Interaction must be two-way in transferring knowledge so that teaching materials can be understood and appropriately understood. Teachers must be prepared before giving subject matter and are expected to have exciting teaching materials that can be studied and accessed at any time. Learning multimedia training is needed for high school teachers in South Tangerang. The material provided is about making learning videos with Canva. The material on how to edit and post files generated through Canva to Youtube will also be provided. The training activities have been going well. The training participants felt that this activity was helpful and exciting and supported their educator careers. Participants wanted the activity to be held longer so that the material could be deepened better. Apart from that, the follow-up service program was also treated with other training materials. The next PkM team is expected to be more prepared to collaborate with teachers to make the class atmosphere and material more interesting for students.

Keywords: Teaching and learning activities, canva, youtube channel

A. LATAR BELAKANG

Pandemi COVID-19 membawa perubahan besar pada dunia Pendidikan termasuk di Indonesia. Pembelajaran jarak jauh di sekolah menjadi alternatif yang membutuhkan banyak penyesuaian baik dari sistem Pendidikan, sumber daya manusia, teknologi maupun kesiapan adaptif dari siswa sendiri. Digitalisasi materi belajar menjadi sangat penting dilakukan karena proses belajar mengajar secara luring hanya dapat dilakukan dengan melihat situasi dan kondisi pandemi. Saat ini dengan berakhirnya pandemi, digitalisasi yang sudah terlanjur diterapkan memaksa standar kualitas bahan ajar juga harus terus meningkat agar dapat bersaing dengan sangat banyak tontonan atau video games maupun sosial media yang pengalih perhatian kebanyakan siswa dari belajar.

Sebuah penelitian menunjukkan hasil survey kecanduan 341 siswa di Bandung terhadap gadget. Sebanyak 70,7% siswa menggunakan gadget lebih dari 3 jam sehari dan 78,3% menggunakannya untuk social media(Fauziah Fatah et al., 2022). Hasil penelitian

ini menunjukkan bahwa walaupun pembelajaran sudah mulai dilakukan secara luring tetapi ketergantungan siswa terhadap gadget tetap tinggi. Salah satu upaya agar gadget dapat dimanfaatkan dengan semestinya adalah dengan membuat siswa tertarik untuk mengakses bahan ajar sekolah dibandingkan dengan sosial media.

SMA Muhammadiyah 25 Pamulang merupakan salah satu SMA yang memiliki misi untuk terus meningkatkan kompetensi adaptif guru-gurunya terhadap digitalisasi bahan ajar. Menurut survey terdahulu dengan Wakil Kepala Sekolah yaitu Bapak Musanif, diperoleh informasi bahwa peningkatan kompetensi para Guru merupakan salah satu program utama yang ditentukan oleh pihak sekolah dalam rangka menjaga mutu proses belajar mengajar. Total 29 Bapak/Ibu Guru yang dimiliki tidak semuanya sudah lancar dalam digitalisasi bahan ajar. Baru ada beberapa Guru yang memanfaatkan canva dan youtube sebagai multimedia pendukung digitalisasi bahan ajar. Sekolah menyampaikan dibutuhkan banyak workshop dan pendampingan intensif dalam penggunaan multimedia karena tidak semua Guru berusia muda.

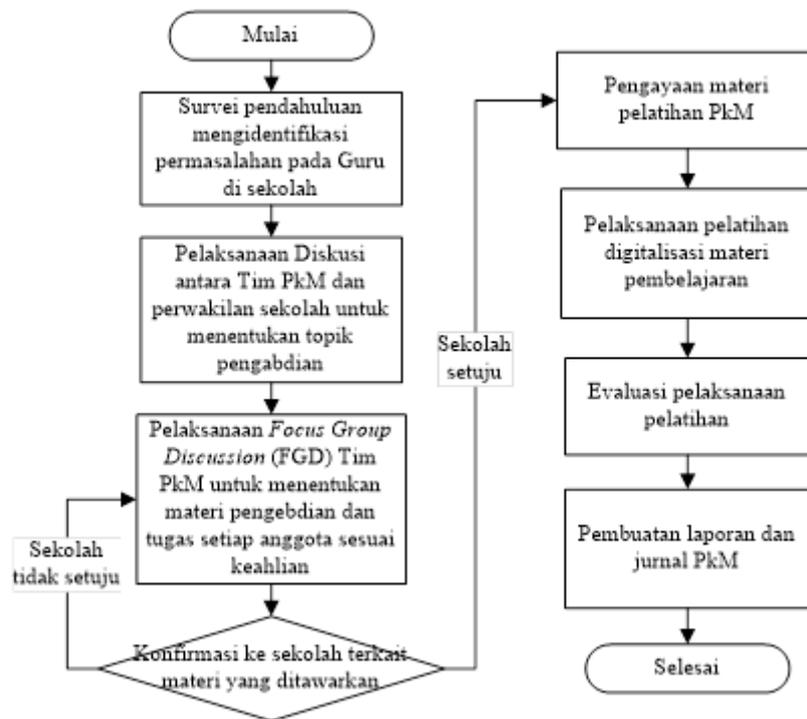
Berbagai pengabdian serupa telah banyak dilakukan dalam rangka membantu Guru untuk lebih adaptif terhadap digitalisasi bahan ajar. Pengabdian melalui workshop terkait pengelolaan konten web termasuk dengan canva telah dilakukan kepada para Guru di wilayah Jakarta. Sebanyak 100% peserta yang hadir belum pernah menggunakan canva sebelumnya. Penyampaian materi canva dianggap menarik dan 69% peserta merasa puas dengan materi yang diberikan (Pratiwi et al., 2020). Penelitian sebelumnya dilakukan untuk melihat manfaat *Canva for Education* terhadap pembelajaran jarak jauh menurut 125 Guru yang berasal dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil penelitian menunjukkan jika canva mampu membantu 92% Guru dalam mengembangkan media/multimedia pembelajaran kreatif dan interaktif (Putra & Filianti, 2022).

Penelitian lain menemukan jika dalam pemanfaatan canva bagi para guru memiliki berbagai kendala (Priambodo et al., 2022). Kendala tersebut di antaranya sulitnya akses media belajar terintegrasi, pengoperasian yang rumit, ketersediaan sarana dan prasarana yang kurang dan kreatifitas guru yang terbatas dalam mengembangkan media. Hal ini dapat menjadi masukan untuk sekolah dan pemerintah dalam mengambil kebijakan yang diterapkan. Walaupun banyak kendala namun canva dapat tetap menjadi pilihan utama sebagai alat untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Penelitian tentang manfaat canva dalam penyusunan e-modul di SMAN 1 Gunung Talang dianggap sangat baik manfaatnya dan layak dan juga praktis sebagai media belajar (Padang et al., 2023).

Melihat berbagai manfaat canva dalam membantu membangun media belajar kreatif yang dapat menarik perhatian siswa maka canva dianggap juga penting untuk diterapkan di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang. Upaya untuk mendukung sarana pendamping para Guru agar lebih familiar dengan canva dapat dilakukan melalui pelatihan. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan media ajar kreatif melalui canva di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dilakukan melalui pemberian pelatihan multimedia kepada para Guru di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang. Pelatihan multimedia dilakukan dalam rangka mendukung digitalisasi materi pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar. Pelatihan multimedia berfokus dalam penggunaan Canva untuk membuat materi pelajaran lebih menarik dan pembuatan video materi serta publikasi materi menggunakan Youtube. Pelatihan ini dirancang dan dirumuskan sebelumnya dengan melalui tahapan diskusi dengan mitra sekolah. Lebih lengkap mengenai metode pelaksanaan PkM dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Diagram Alir Pelaksanaan PkM

Kegiatan PkM dilakukan di lokasi mitra di Pamulang, Tangerang Selatan pada tanggal 11 Februari 2023. PkM dilakukan dengan mengusung judul “Pendampingan Pembuatan Desain Multimedia”. Pendampingan dilakukan oleh Tim PkM yang terdiri dari empat dosen, dua laboran dan satu mahasiswa. Kegiatan ini diikuti oleh 16 orang Guru yang mengampu berbagai materi pelajaran. Kegiatan akan dibuka oleh Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 25 Pamulang Ibu Zesmita, selanjutnya penyampaian pendahuluan oleh ketua tim PkM Bapak Dadang Surjasa. Penyampaian materi selanjutnya dilakukan oleh tim dosen didampingi oleh laboran dan mahasiswa. Tim pendamping secara langsung menjawab pertanyaan dari peserta pelatihan dan membantu jika ada permasalahan atau kebingungan dengan langkah pembuatan desain dengan Canva dan juga Youtube. Evaluasi pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta di akhir acara pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk melihat tingkat kepuasan mitra dan juga saran untuk kegiatan pengabdian selanjutnya.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendampingan Pembuatan Desain Multimedia

Pendampingan pembuatan desain multimedia dibagi menjadi dua materi inti yaitu “Tutorial Penggunaan Canva untuk Art dan Creativity Design” disampaikan oleh Bapak Richard A. Rambung secara daring karena berhalangan hadir luring. Materi ini berfokus dalam mengenalkan Canva sebagai salah satu alat yang dapat digunakan untuk membantu membuat desain materi pelajaran lebih menarik (Gambar 2). Materi ini berisi tentang pengetahuan dasar bagian-bagian Canva yang dapat digunakan untuk mengedit atau membuat dari awal materi pelajaran menjadi lebih menarik. Canva telah menyediakan banyak template yang dapat digunakan ataupun membuat desain slide dari awal sendiri. Slide materi yang telah dibuat dapat langsung direkam dengan ditambahkan video dan penjelasan Guru. Terakhir rekaman dapat didownload menjadi video materi yang siap diupload di Youtube di akun masing-masing Guru.



Gambar 2. Materi Pertama dengan Canva

Selanjutnya materi lanjutan kedua yaitu terkait penayangan video pembelajaran yang telah dirancang menggunakan Canva dan penayangan ke Youtube (Gambar 3). Penayangan ke platform youtube akan memudahkan penyaluran materi ke siswa dan dapat diakses dengan mudah kapan saja.



Gambar 3. Materi Kedua Penyangan Hasil Canva ke Youtube

Selama materi diberikan anggota tim PkM yang lain memberikan pendampingan langsung ke peserta yang mengalami kendala (Gambar 4). Para Guru diminta untuk membuat desain presentasi sederhana di aplikasi canva sesuai mata pelajaran yang diampu. Selanjutnya bahan presentasi yang telah siap dapat dipresentasikan dan direkam penjelasannya oleh Guru. Rekaman penjelasan materi selanjutnya dapat diunduh menjadi bentuk file video yang dapat diupload ke Youtube.



Gambar 4. Pendampingan Langsung oleh Tim PkM

Konfirmasi bahwa materi pelatihan telah diserap dengan baik dibuktikan dengan presentasi Guru (Gambar 5). Perwakilan peserta menunjukkan hasil video yang dibuat di depan ruangan dan diberikan hadiah menarik agar lebih bersemangat. Presentasi peserta sekaligus dapat menjadi evaluasi bagi Tim PkM bagaimana materi pelatihan diterima dengan baik atau tidak. Hasil yang diperoleh adalah materi dapat diterima dengan baik oleh Sebagian besar peserta.



Gambar 5. Presentasi Hasil oleh Peserta Pelatihan

Evaluasi Hasil Pelatihan Pembuatan Desain Multimedia

Evaluasi keseluruhan kegiatan PkM selanjutnya dievaluasi menggunakan kuesioner yang dibuat dalam bentuk google formulir (Gambar 6). Terdapat 16 peserta yang mengisi kuesioner evaluasi PkM. Hasil ini menunjukkan jika semua peserta telah memberikan evaluasi terhadap pelaksanaan PkM.



Gambar 6. Kuesioner Evaluasi PkM

Kuesioner dibuat dengan pertanyaan tertutup dan terbuka. Terdapat empat pertanyaan tertutup untuk mengetahui manfaat dari pelatihan dan PkM. Selain itu dua pertanyaan terbuka diberikan untuk mendapatkan saran atau masukan dari peserta terkait PkM dan materi pengabdian. Hasil kuesioner pertanyaan terbuka secara lengkap dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Pertanyaan Tertutup

No	Pertanyaan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Pelatihan relevan dengan karir	50,0%	50,0%	-	-
2	Materi menarik dan bermanfaat	50,0%	50,0%	-	-
3	Kegiatan keseluruhan bermanfaat	50,0%	50,0%	-	-
4	Pelatihan bermanfaat untuk karir	56,3%	43,8%	-	-
Rata-rata		51,5%	48,5%	-	-

Menurut peserta kegiatan pelatihan yang diadakan relevan, menarik, dan bermanfaat untuk menunjang karir sebagai Guru SMA. Hasil ini diperoleh dari sebanyak rata-rata 48,5% setuju dan sisanya 51,5% sangat setuju. Walaupun pelatihan sudah dianggap bermanfaat untuk peserta namun saran dari peserta juga dirangkum agar Tim PkM dapat melakukan perbaikan kedepannya. Berdasarkan rangkuman dari pertanyaan terbuka terkait saran kegiatan PkM ternyata peserta menginginkan durasi waktu pelatihan ditambah agar lebih dalam pemahaman, peserta mengharapkan ada program lanjutan dengan materi yang berbeda, serta pemberian materi pelatihan tidak dilakukan dengan video. Materi selanjutnya yang diinginkan peserta adalah pelatihan adobe illustrator, games atau ice breaking, live worksheet, website dan juga video pembelajaran dengan materi yang lebih dalam.

Pelaksanaan PkM sudah berjalan dengan baik dan lancar namun tetap ditemukan beberapa kendala lainnya seperti tidak mudahnya mencocokkan jadwal kegiatan Tim PkM dengan sekolah karena semester akademik sedang berjalan. Ketidakhadiran salah satu pemateri dan digantikan dengan video pembelajaran dianggap kurang maksimal karena fasilitas kelas tidak dirancang untuk hybrid learning. Tim PkM berharap untuk kegiatan PkM selanjutnya dapat berjalan lebih baik dan kemitraan dapat berlanjut.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan PkM yang mengambil tema pelatihan pembuatan desain multimedia untuk menunjang digitalisasi proses pembelajaran berlangsung dengan baik. Peserta pelatihan yang merupakan Guru di SMA Muhammadiyah 25 Pamulang merasa kegiatan ini bermanfaat, menarik dan juga menunjang karir sebagai pendidik. Peserta menginginkan kegiatan diadakan dengan durasi yang lebih panjang agar pendalaman materi dapat lebih baik. Selain itu juga diperlakukan tindak lanjut program pengabdian dengan materi pelatihan yang lain. Tim PkM selanjutnya diharapkan dapat semakin siap dalam berkolaborasi dengan Guru dalam membuat suasana di kelas dan materi lebih menarik bagi siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Trisakti yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Selain itu ucapan terima kasih juga kami sampaikan ke SMA Muhammadiyah 25 Pamulang atas kesediaannya menjadi mitra PkM dan Kerjasama yang sangat baik saat kegiatan berlangsung.

DAFTAR RUJUKAN

- Fauziah Fatah, V., Nursyamsiyah, N., Kamsatun, K., Ariyanti, M., & Susanti, S. (2022). Kecanduan Gadget pada Remaja Pasca Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Riset Kesehatan Poltekkes Depkes Bandung*, 14(2), 284–291. <https://doi.org/10.34011/juriskesbdg.v14i2.2131>
- Padang, U. N., Sofya, R., & Febri Adzkie, S. (2023). Pengembangan E-Modul dengan Aplikasi Canva dan Flipbook Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal EcoGen*, 6(1), 74–81. <https://doi.org/10.24036/jmpe.v6i1.14430>
- Pratiwi, D., Santoso, G. B., Mardianto, I., Sedyono, A., & Rochman, A. (2020). Pengelolaan Konten Web Menggunakan Wordpress, Canva dan Photoshop untuk Guru-Guru Wilayah Jakarta. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Pada Masyarakat*, 2(1), 11–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.32663/abdi haz.v2i1.1093>.
- Priambodo, M. P., Rahmawati, F., Megasari, R., Syahidah, N., Aulia, B., & Ulfah, S. (2022). Peningkatan Inovasi Pembelajaran dengan Penggunaan Media Berbasis Online Pada Guru Ekonomi SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 15(2), 153–163. <https://doi.org/10.17977/UM014v15i22022p153>
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>