

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL BAGI GURU – GURU DI SMA NEGERI 1 XIII KOTO KAMPAR

Vitri Angraini Hardi¹, Putri Asilestari²

^{1,2,)}Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai
email: vitrihardi@gmail.com

Abstrak

Era digitalisasi mempengaruhi karakteristik peserta didik dalam proses pembelajaran. Kedekatan peserta didik dengan aplikasi teknologi memunculkan ketertarikan yang tinggi dengan hadirnya teknologi dalam pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran. Di lain sisi, kehadiran teknologi merupakan tantangan bagi para. Ketidakfamiliaran guru dalam mengoperasikan aplikasi digital, pengalaman pembelajaran konvensional, ketidakterediaan fasilitas pendukung, serta terbatasnya informasi pemahaman dan penggunaan teknologi menjadi alasan guru belum menggunakan media pembelajaran digital. Fenomena ini menarik perhatian sekolah. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, sekolah menginisiasi pelatihan media pembelajaran berbasis digital. Materi pelatihan yang diberikan berupa pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*, *Screencast O'matic* dan *Kahoot* sebagai aplikasi pembuatan media ajar. Tujuan pelatihan ini adalah agar guru di SMA N 1 XIII Koto Kampar mampu merancang media pembelajaran mandiri berbasis digital yang disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran pada lingkungan setempat. Sejumlah 17 orang guru menjadi peserta pada kegiatan pelatihan media pembelajaran digital. Kegiatan pelatihan dilakukan dengan pemberian pengetahuan dilanjutkan dengan praktik mandiri. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran yang diberikan memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. Berdasarkan angket yang disebarkan pada akhir kegiatan menunjukkan bahwa secara teoritis, 57.35% peserta mendapatkan pengetahuan tentang aplikasi media pembelajaran yang diajarkan dan secara praktis 55, 87% peserta menyatakan mampu menghasilkan media pembelajaran yang telah diajarkan. Kendala yang dihadapi dalam kegiatan diantaranya *support* fitur laptop tidak mendukung, akses jaringan internet sulit, dan ketidakfamiliaran peserta dalam penggunaan aplikasi.

Kata kunci: Digital, Media Pembelajaran, Screencast O'matic, Canva

Abstract

The digitalization era influences the characteristics of students in the learning process. Students' closeness to technology applications gives rise to high interest in the presence of technology in learning in the form of learning media. On the other hand, the presence of technology is a challenge for students. Teachers' unfamiliarity with operating digital applications, conventional learning experiences, unavailability of supporting facilities, and limited information on understanding and using technology are the reasons why teachers have not used digital learning media. This phenomenon attracted the attention of schools. To overcome this problem, the school initiated digital-based learning media training. The training material provided is in the form of learning to use the Canva application, Screencast O'matic and Kahoot as a teaching media creation application. The aim of this training is for teachers at SMA N 1 A total of 17 teachers participated in digital learning media training activities. Training activities are carried out by providing knowledge followed by independent practice. The results of the activities show that the training activities and learning media assistance provided provide theoretical and practical benefits. Based on the questionnaire distributed at the end of the activity, it showed that theoretically, 57.35% of participants gained knowledge about the application of the learning media being taught and practically 55.87% of participants stated that they were able to produce the learning media that had been taught. Obstacles faced in the activity included not supporting laptop features, difficult internet network access, and participants' unfamiliarity with using the application.

Keywords: Digital, Media Pembelajaran, Screencast O'matic, Canva

PENDAHULUAN

Media pembelajaran membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Keberadaan media pembelajaran dalam proses dan pelaksanaan pembelajaran memberikan manfaat bagi guru dalam mengorganisasi konsep pembelajaran menjadi lebih konkrit, memotivasi peserta didik

dan mempermudah guru dalam mentransfer gagasan pembelajaran (Hamka et al., 2022). Oleh karenanya, pemilihan media pembelajaran yang tepat akan berpengaruh terhadap hasil dan efektifitas pembelajaran (Halidjah & Salimi, 2022).

Pemilihan media pembelajaran tentunya tidak terlepas dari pertimbangan situasi belajar, baik situasi fisik dari lingkungan, maupun situasi perkembangan fokus pembelajaran. Pembelajaran abad 21 mengedepankan digital dan literasinya, dimana aplikasi – aplikasi dan teknologi – teknologi pembelajaran bukan hal yang asing lagi untuk dihadirkan dalam sebuah pembelajaran (Ayunia Lestari et al., 2022). Untuk itu, sekolah perlu menjadikan hal ini sebagai fokus pengembangan agar mampu bersaing secara global baik peserta didik maupun pendidik, termasuk salah satu wujudnya dalam media pembelajaran.

Karakteristik peserta didik saat ini yang terpapar tinggi dengan teknologi tentunya memudahkan mereka mewujudkan pembelajaran digital sebagai penciri pembelajar abad 21. Namun hal ini tentunya tidak bisa berjalan sendiri, pendidik juga harus mampu menyeimbangi kemampuan literasi digital peserta didik. Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pada kegiatan pembelajaran memberikan kontribusi positif pada kegiatan dan hasil pembelajaran.

Berdasarkan hasil survey pendahuluan yang dilakukan bersama dengan kepala sekolah dan beberapa guru mata pelajaran didapatkan bahwa beberapa alasan guru tidak menggunakan media pembelajaran digital di SMA N 1 XIII Koto Kampar adalah: 1). ketidakfamiliaran guru dalam mengoperasikan aplikasi digital, 2). pengalaman pembelajaran konvensional, 3). ketidaktersediaan fasilitas pendukung, serta 4). terbatasnya informasi pemahaman dan penggunaan teknologi menjadi alasan guru belum menggunakan media pembelajaran digital.

Untuk membantu guru agar memiliki kemampuan dalam merancang media pembelajaran digital, maka dipandang perlu dilakukan kegiatan pelatihan. Beberapa peneliti telah melakukan penelitian tentang penggunaan aplikasi yang mampu membantu guru merancang media pembelajaran digital. Budianingsih, Yanry & Yulian (2023) melakukan pelatihan pada guru – guru. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa Para peserta terlihat sangat antusias mengikuti pelatihan. Ini karena peserta baru dalam penggunaan aplikasi untuk membuat video pembelajaran. 80,5% dari mereka puas dengan kegiatan ini. Peserta mengharapkan ada kegiatan pelatihan kembali. Ulfa, Maria; Solikin, Imam; Amin, Zaid; Adly (2023) melakukan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 75% guru memberikan persepsi positif serta tertarik untuk menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran digital dan 75% guru berpendapat bahwa Canva mudah digunakan dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Nugraha, Dadan & Nugraha (2022) melakukan pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot bagi guru – guru di SDIT Al Imam Kuningan. Hasil pelatihan menunjukkan para guru sudah dapat menggunakan platform Kahoot sebagai salah satu media pembelajaran dan evaluasi bagi siswa. Peserta pelatihan dapat menyusun soal dan menerapkannya pada platform Kahoot. Platform Kahoot menjadi salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam inovasi pembelajaran.

Rochmawati et al., (2023) mendefinisikan Canva sebagai alat yang bisa dimanfaatkan untuk merancang berbagai macam desain seperti infografis, presentasi, kartu ucapan, poster, termasuk juga bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif. Kelebihan Canva diantaranya: 1). Kemudahan akses bagi pengguna pemula, 2). Tersedia desain gratis, 3). Pilihan fitur beragam, 4). Desain menarik, 5). Bisa dipergunakan secara langsung.

ScreenCast -O-Matic adalah aplikasi gratis berupa audio visual berbasis Java dengan tampilan screencasts pada sistem operasi Windows, Mac, dan Linux. Pada aplikasi ini, pengguna dapat merekam semua aktivitas yang muncul di monitor dengan mudah dan terus menerus serta tampilan dapat diberi keterangan/ informasi. Suara juga bisa direkam bersamaan dengan perekaman gambar pada layar (Handayani et al., 2023).

Kegiatan pelatihan ini secara umum bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan ketidaktersediaan media pembelajaran berbasis digital di SMA N 1 XIII Koto Kampar. Secara spesifik, pelatihan dan pendampingan ini bertujuan untuk memfasilitasi guru dalam: 1). memahami peranan teknologi dalam pembelajaran, 2). Menghasilkan bahan ajar dengan bantuan teknologi, dan 3). Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini terdiri dari 3 tahapan yakni: 1). tahap perencanaan, 2). pelaksanaan dan 3). evaluasi.



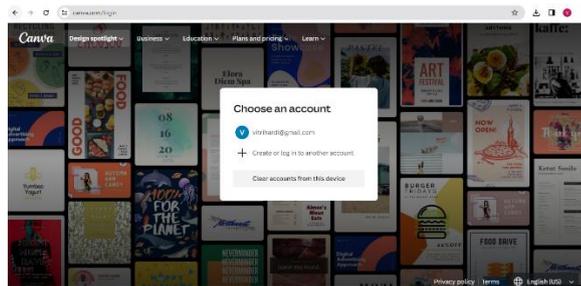
Gambar 1. Alur Pelaksanaan Kegiatan PkM

Tahapan Perencanaan

Pada tahapan perencanaan peneliti melakukan beberapa kegiatan. Pertama, peneliti melakukan identifikasi dan pemilihan mitra. Tim peneliti melakukan koordinasi dan mengambil keputusan SMA N 1 XIII Koto Kampar sebagai tempat pelaksanaan PkM. Kedua, tim peneliti melakukan observasi masalah melalui kegiatan survey pendahuluan ke SMA N 1 XIII Koto Kampar. Peneliti melakukan diskusi bersama Kepala Sekolah, wakil kurikulum dan beberapa guru. Hasil diskusi disimpulkan bahwa sekolah memerlukan kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis digital. Ketiga, setelah didapat kebutuhan yang diperlukan mitra, tim peneliti mengidentifikasi dan mempersiapkan materi yang akan diberikan pada kegiatan PkM.

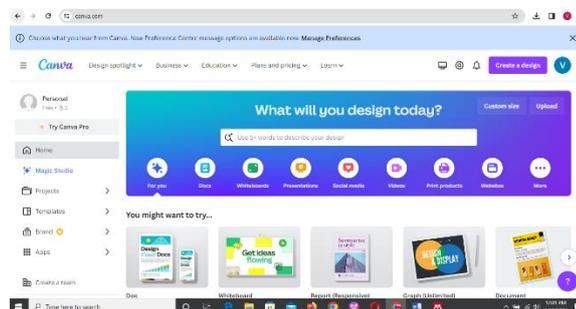
Tahap Pelaksanaan

1. Pemberian materi dasar – dasar media pembelajaran berbasis teknologi serta trend media pembelajaran pada pembelajaran abad 21.
2. Menjelaskan langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva adalah sebagai berikut:
 - a. Kunjungan laman <https://www.canva.com/>



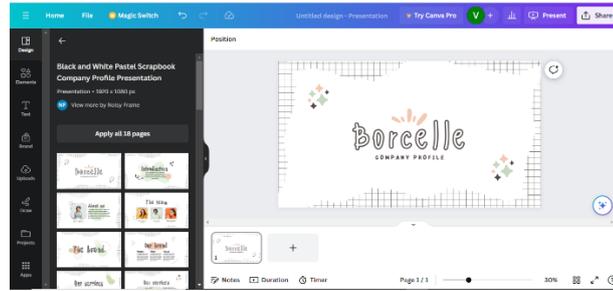
Gambar 1. Kunjungan laman

- b. Log in atau register (bagi pemula)
- c. Saat login, maka akan muncul laman ini.



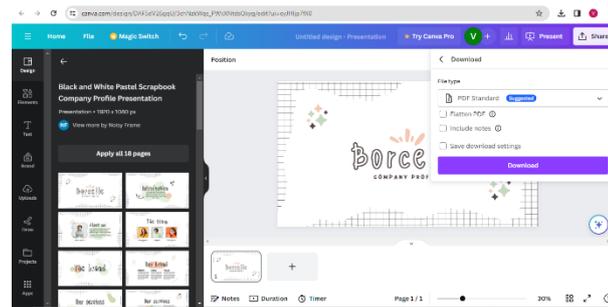
Gambar 2. Log in atau register

- d. Pilih desain Presentation.
- e. Ambil salah satu template yang ingin dirancang.
- f. Rancang bahan ajar



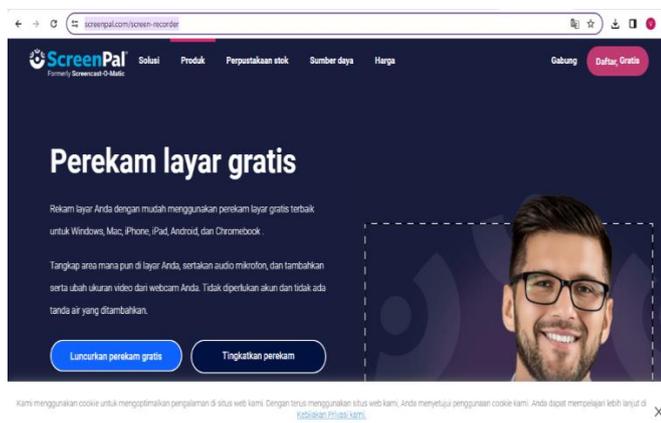
Gambar 3. Rancang bahan ajar

- g. Jika bahan ajar sudah selesai dirancang, maka untuk menggunakan bahan ajar tersebut, silahkan klik menu download.



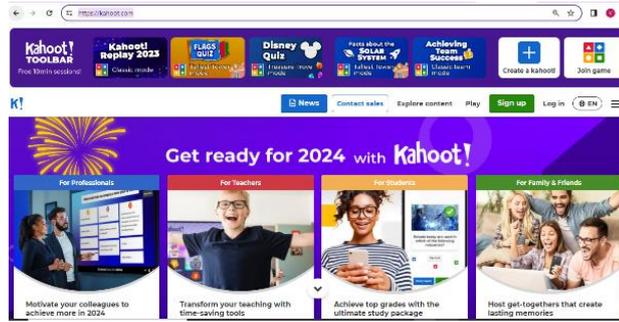
Gambar 4. menu download.

- h. Bahan ajar siap untuk digunakan.
3. Menjelaskan langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Screen cast O’Matic.
 - Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Screen cast O’Matic.
 - a. Buka Laman <https://screenpal.com/screen-recorder> pada Google Chrome.



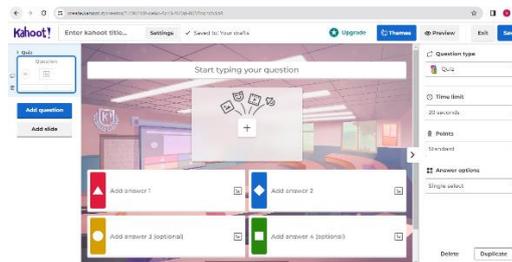
Gambar 5. Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran

- b. Klik bagian Biru “Luncurkan Perekam Gratis”.
 - c. Membuka bahan ajar PPT yang telah dihasilkan melalui aplikasi Canva.
 - d. Melakukan rekam layar.
 - e. Menyimpan video pembelajaran yang dihasilkan.
4. Menjelaskan langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot.
 - Langkah – langkah pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Kahoot:
 - a. Buka laman <https://kahoot.com/>



Gambar 6. Buka laman <https://kahoot.com/>

- b. Login menggunakan akun Google
- c. Masuk pada laman utama. Klik Create Kahoot.



Gambar 7. Masuk pada laman utama. Klik Create Kahoot.

- a. Jika telah menyelesaikan Kuis yang dirancang, klik bagian save.
- b. Kuis telah siap untuk digunakan.

Tahap Evaluasi

Evaluasi kegiatan dilaksanakan secara online melalui angket yang didistribusikan dalam bentuk Google Form. Angket yang diberikan berisikan 10 pernyataan tentang manfaat kegiatan.

Tabel 1. Angket evaluasi pelaksanaan PkM

| Nomor | Item Angket |
|-------|---|
| 1 | Saya mendapatkan pengetahuan tentang penggunaan berbagai aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran. |
| 2 | Saya merasa materi yang diajarkan dapat memberikan kontribusi terhadap proses pengajaran, khususnya media pembelajaran. |
| 3 | Materi yang diberikan merupakan suatu hal yang baru bagi saya. |
| 4 | Saya dapat memahami materi yang diberikan dengan mudah. |
| 5 | Saya mampu mempraktikkan pengetahuan yang saya dapatkan untuk kepentingan proses pembelajaran. |
| 6 | Materi workshop bersifat praktis dan mampu diaplikasikan. |
| 7 | Saya akan menggunakan salah satu aplikasi yang diberikan pada materi untuk pembuatan media pembelajaran di kelas yang saya ajarkan. |
| 8 | Bahasa yang digunakan oleh pemateri dalam menyampaikan materi dapat dipahami dengan mudah dan jelas. |
| 9 | Saya merasakan manfaat setelah mengikuti workshop ini. |
| 10 | Saya merasa mengalami perubahan pengetahuan dan |

sikap setelah mengikuti workshop ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran berbasis digital ini dilakukan di SMA N 1 XIII Koto Kampar yang berlokasi di Jalan Lintas Pekanbaru, Batu Bersurat, XIII Koto Kampar, Binamang, Kec. XIII Koto Kampar, Kabupaten Kampar, Riau 28453. Kegiatan ini dibentuk dalam pelatihan yang dilaksanakan bersama 17 orang guru. Peserta berasal dari berbagai mata pelajaran yang terdiri dari 13 orang guru perempuan dan 4 orang guru laki – laki. Pelaksanaa kegiatan dilakukan pada tanggal 17 November 2023. Hasil kegiatan PkM ini adalah bahan ajar yang dihasilkan dari aplikasi Canva, video pembelajaran yang dihasilkan dari aplikasi Screencast O’matic dan rancangan kuis interaktif yang dihasilkan dari aplikasi Kahoot. Melalui kegiatan ini, guru – guru dapat menghasilkan media pembelajaran sendiri untuk keperluan kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan ditemukan beberapa kendala guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi/digital di SMA N 1 XIII Koto Kampar. Hasil survey menunjukkan beberapa hal berikut: 1). ketidakfamiliaran guru dalam mengoperasikan aplikasi digital, 2). pengalaman pembelajaran konvensional, 3). ketidaktersediaan fasilitas pendukung, serta 4). terbatasnya informasi pemahaman dan penggunaan teknologi.

Merujuk pada permasalahan guru yang ditemukan di SMA N 1 XIII Koto Kampar tersebut, maka dirumuskan sebuah pelatihan dan pendampingan yang dianggap mampu menjadi solusi permasalahan masyarakat sekolah, khususnya di SMA N 1 XIII Koto Kampar.

Pelatihan berjalan dengan lancar. Pada akhir kegiatan ditutup dengan foto bersama. Berikut beberapa dokumentasi foto bersama Tim Peneliti dan peserta kegiatan PkM.



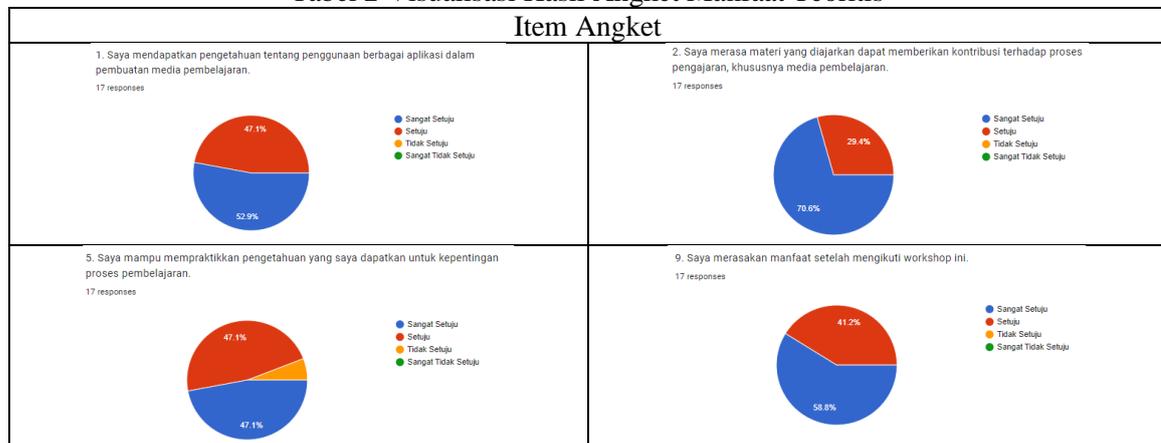
Gambar 8 Foto bersama Peneliti dan Peserta Pelatihan

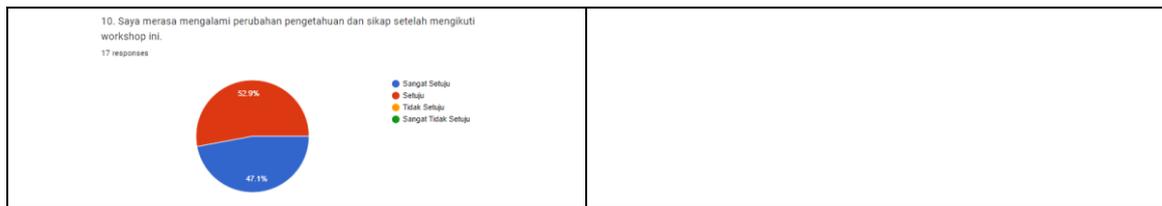
Pada akhir kegiatan, peneliti melakukan evaluasi untuk mengetahui manfaat secara teoritis dan praktis dari kegiatan yang telah diberikan. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan mendistribusikan angket yang berisikan 10 pernyataan manfaat teoritis dan praktis. Berikut hasil respon yang diberikan peserta:

Manfaat Teoritis

Berdasarkan hasil angket yang diterima, didapat bahwa 57.35% peserta sangat setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan pelatihan dan 42.65% peserta setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan. Tabel 4.1 menyajikan visualisasi respon peserta kegiatan.

Tabel 2 Visualisasi Hasil Angket Manfaat Teoritis

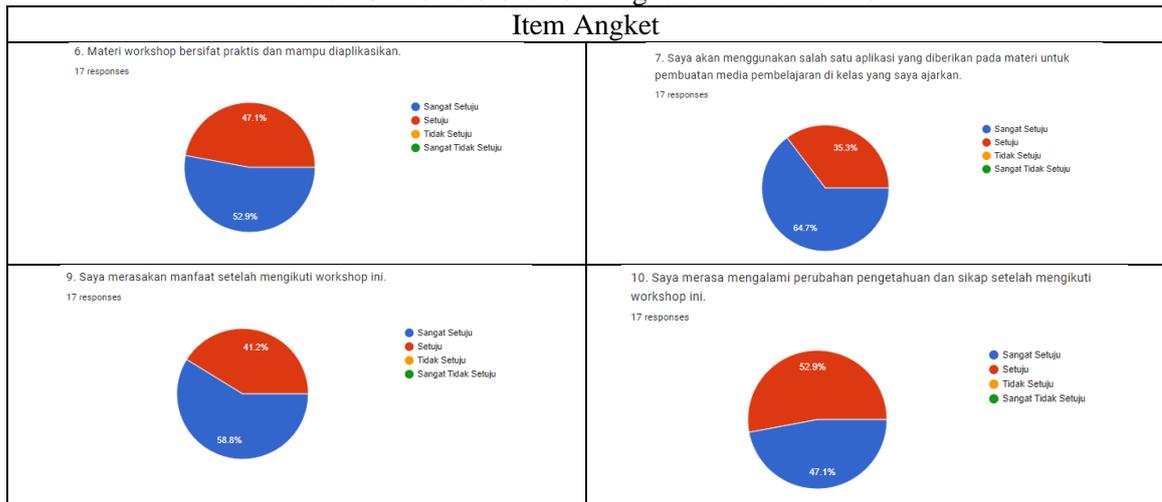




Manfaat Praktis

Berdasarkan hasil angket yang diterima, didapat bahwa 55.87% peserta sangat setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan pelatihan dan 44.13% peserta setuju dengan manfaat yang didapat dari kegiatan. Tabel 2 menyajikan visualisasi respon peserta kegiatan.

Tabel 3 Visualisasi Hasil Angket Manfaat Praktis



SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pendampingan media pembelajaran berbasis digital yang dilaksanakan di SMA N 1 XIII Koto Kampar disambut positif. Berdasarkan pelaksanaan dan evaluasi kegiatan dapat disimpulkan beberapa hal:

1. Peserta kegiatan yang terdiri dari guru mata pelajaran memberikan respon positif terhadap pelaksanaan kegiatan PkM yang dilakukan. Hal ini dibuktikan dengan hasil evaluasi kegiatan yang menunjukkan 100% guru merasakan manfaat dan perubahan pengetahuan maupun keterampilan setelah mengikuti kegiatan pelatihan yang diberikan.
2. Dalam pelaksanaan kegiatan PkM ini, beberapa factor pendukung diperlukan guna lancarnya pelaksanaan kegiatan, baik berupa fasilitas maupun ketersediaan bahan ajar guru.
3. Beberapa kendala yang ditemukan dalam pelaksanaan kegiatan yakni spesifikasi fitur laptop yang tidak mendukung beberapa aplikasi yang diberikan dan akses jaringan internet yang belum maksimal.

SARAN

Kegiatan PkM yang dilakukan berhasil memberikan kesempatan kepada guru untuk merancang media pembelajaran digital yang disesuaikan dengan keperluan proses pengajaran. Untuk itu, beberapa sara diperlukan agar hasil kegiatan ini dapat dimanfaatkan dengan sebaik-bainya, diantaranya:

1. Saat ini aplikasi pendukung pembuatan media pembelajaran digital tersedia dalam jumlah yang banyak. Untuk itu, Bapak/Ibu guru disarankan agar tangga terhadap perkembangan aplikasi media pembelajaran. Eksplorasi mandiri adalah cara terbaik yang bisa dilakukan untuk membantu guru agar tetap sesuai dengan perkembangan zaman.
2. Kepala Sekolah bersama wakil yang berperan sebagai pengawas hendaknya mengagendakan kegiatan rutin pelatihan maupun evaluasi keberadaan media pembelajaran digital. Hal ini diperlukan mengingat perlunya keseimbangan keberadaan teknologi dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih terhadap pihak sekolah SMA N 1 XIII Koto Kampar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman tentang penggunaan media pembelajaran digital kepada guru – guru. Ucapan terima kash juga kami sampaikan kepada Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai atas izin dan dukungan pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSSE)*, 2(1), 47–54.
- Budianingsih, Yanry & Yulian, V. N. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Daring dengan Menggunakan Aplikasi Screencast O Matic. *Journal of Educational and Language Research*, 2(3), 310–324. <https://bnr.bg/post/101787017/bsp-za-balgaria-e-pod-nomer-1-v-buletinata-za-vota-gerb-s-nomer-2-pp-db-s-nomer-12>
- Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up Book Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Hamka, L., Ristiana, E., Muis, A. A., Arsal, A. F., Muliana, G. H., & Yasin, Y. K. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru SD Negeri Mandai Kota Makassar. *Jurnal Hasil Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 01(01), 71–76.
- Handayani, D., Wiwit, W., Ginting, S. M., & Alperi, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Screencast-O-Matic bagi Guru di SDN 59 Bengkulu Tengah. *Andromeda: Jurnal Pengabdian Masyarakat Rafflesia*, 3(1), 14–19. <https://doi.org/10.33369/andromeda.v3i1.27644>
- Nugraha, Dadan & Nugraha, N. (2022). Pelatihan Penggunaan Platform Kahoot sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SDIT Al Imam Kuningan. 07(01), 16–22.
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, W., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal Abdi*, 9(1), 46–52.
- Ulfa, Maria; Solikin, Imam; Amin, Zaid; Adly, R. H. (2023). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN CANVA BAGI GURU DI DESA DURIAN GADIS Kegiatan Kuliah Nyata merupakan bagian dari penyelenggaraan Pendidikan dalam yang membawa dampak dalam berbagai sector kehidupan termasuk diantaranya yaitu pada benda yang dapa. *Bina Darma Conference on Community Service Result (BC2SR)*, 1(1), 75–84.