

MENGEMBANGKAN DAN MEYEBARLUASKAN ILMU PENGETAHUAN MELALUI MODEL DAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL

**Lolyta Damora Simbolon¹, Ernawati Pandiangan², Debora Nainggolan³ Ike Panjaitan⁴
Nunut Mardahai⁵**

^{1,2,3,4,5)} Universitas HKBP Nommensen, Medan, Indonesia
e-mail: lolyta.simbolon@uhn.ac.id

Abstrak

Internet merupakan jaringan besar yang dibentuk oleh inter koneksi jaringan komputer dan komputer tunggal di seluruh dunia. Di era digital seperti sekarang ini, mengajar sangat membutuhkan ketrampilan. Karena saat pembelajaran jarak jauh, guru sangat dituntut untuk bisa menciptakan media pembelajaran yang berbasis it dan sesuai dengan dunia anak - anak. Dengan demikian pada dasarnya internet merupakan jaringan komputer yang sangat besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada dan online di seluruh dunia yang saling berhubungan. Internet merupakan rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standart internasional protocol. Seperti hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh, yakni mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas. Kemudian, melakukan penelitian menggunakan media video pembelajaran canva dalam mata pelajaran ekonomi, pada penelitian tersebut peserta didik terlihat sangat tertarik serta aktif dalam berkomentar setelah menyaksikan video pembelajaran yang disajikan oleh peneliti.

Kata kunci: Pembelajaran Berbasis Digital, Pendidikan, Canva

Abstract

The Internet is a large network formed by the interconnection of computer networks and single computers worldwide. In today's digital era, teaching requires skills. During distance learning, teachers are required to be able to create learning media that is based on that and is appropriate to the world of children. Thus, the internet is a very large computer network formed from small networks that exist and are online throughout the world which are interconnected. The Internet is a series of computer network connections that are generally accessible throughout the world, which transmit data in the form of data packets based on international protocol standards. The results of research carried out, namely regarding the use of audio-visual learning media designed using the Canva application, show that audio-visual learning media is suitable for application in learning activities, which in this research shows that it is effective. Then, conducting research using Canva learning video media in economics subjects, in this research students seemed very interested and active in commenting after watching the learning video presented by the researcher.

Keywords: Digital Based Learning, Education, Canva

PENDAHULUAN

Internet merupakan jaringan besar yang dibentuk oleh inter koneksi jaringan komputer dan komputer tunggal di seluruh dunia. Di era digital seperti sekarang ini, mengajar sangat membutuhkan ketrampilan. Khususnya dalam bidang IT. Karena saat pembelajaran jarak jauh, guru sangat dituntut untuk bisa menciptakan media pembelajaran yang berbasis it dan sesuai dengan dunia anak - anak. Memfokuskan pelatihan dalam menggunakan aplikasi Canva. Aplikasi canva.aplikasi Canva memiliki fitur-fitur yang dianggap lengkap untuk bisa dijadikan media pembuatan. Karena lewat aplikasi ini, guru bisa membuat media video, media presentasi, flyer, dan lain sebagainya yang tentunya akan memudahkan guru dalam mengajar dan tentunya juga akan memudahkan siswa dalam belajar lewat saluran telepon, satelit, dan sistem telekomunikasi lainnya. Dengan demikian pada dasarnya internet merupakan jaringan komputer yang sangat besar yang terbentuk dari jaringan-jaringan kecil yang ada dan online di seluruh dunia yang saling berhubungan. Internet merupakan rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh sedunia, yang mengirimkan data dalam

bentuk paket data berdasarkan standart internasional protocol (IP). Lebih dalam lagi internet adalah kumpulan jaringan dari computer di dunia yang terdiri dari jutaan unit-unit kecil. Internet juga memberi kemudahan untuk mencari dan mengakses berbagai macam informasi, mulai dari yang sangat "mulia" (seperti penelitian, keilmuan, dan keorganisasian) sampai yang "tidak mulia" (misalnya mengakses situs pornografi). Daya tarik lainnya yang membuat internet sangat popular sebagai media komunikasi, hiburan, dan bisnis aspek-aspek yang berkaitan dengan keunggulan internet, di antaranya dalam hal kenyamanan, konektivitas, dan jangkauan global, efisiensi, interaktivitas, alternatif ruang maupun pilihan yang relatif "tidak terbatas", personalisasi, sumber informasi, potensial, dan lain-lain. Sistem informasi yang semula dimaksudkan untuk otomatisasi tugas-tugas klerikal ternyata pada akhirnya bisa dimanfaatkan untuk memperoleh keunggulan strategis dalam memenangi persaingan.

Internet sebagai salah satu bentuk kehadiran teknologi informasi juga telah banyak dimanfaatkan untuk meningkatkan daya saing. Sebagai contoh, Federal Express menggunakan internet selain untuk menghemat biaya komunikasi, juga memungkinkan pelanggan melacak posisi paket atau surat yang dikirim. Lebih jauh, internet memungkinkan perusahaan untuk meningkatkan kinerjanya. Kemudahan-kemudahannya yang ditawarkan oleh internet dalam dunia memang sangat banyak. Disini para pengguna internet harus berhati-hati dalam memanfaatkan media ini. Karena disamping berbagai kemudahan yang ditawarkan, banyak sekali hal-hal yang membahayakan pengguna media ini, terutama untuk melakukan transaksi. Dengan banyaknya kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh internet banyak pengguna internet yang akhirnya memanfaatkan kemudahan-kemudahan tersebut untuk melakukan berbagai macam aktivitas, salah satunya adalah aktivitas penjualan dan pembelian dalam perniagaan.

Ada yang sekedar menggunakan e-mail untuk bagian tertentu, misal : penjual online pemula dan sebagai pembeli online terlebih dalam dunia Pendidikan internet sangat dibutuhkan memang memiliki berbagai dampak negative .walaupun demikian semata internet ini hanya akan memiliki dampak negative apabila kita menggunakan nya pada hal negative Untuk dampak positif dalam dunia Pendidikan salahsatunya adalah dengan mempermudah kita mengakses serta mempelajari yang kurang kita pahami dalam sebuah Pendidikan Contoh hal lainnya untuk yang digital ini adalah pengeditan tentunya hal ini tidak terlepas dari internet kita membutuhkan jaringan internet yang stabil untuk memperlancar kegiatan pengeditan seperti halnya sebuah canva ini merupakan sala satu media pengeditan yang sangat sering di manfaatkan oleh khalayak ramai sehingga penggunaan nya membutuhkan jaringan yang sangat stabil.

METODE

Program kegiatan PkM (Pengabdian kepada Masyarakat) dengan judul " Mengembangkan Dan Menyebarluaskan Ilmu Pengetahuan Melalui Model Dan Media Pembelajaran Berbasis Digital " dilaksanakan dengan mengutamakan prinsip pemberdayaan digital di yg cerdas mandiri dengan tujuan utama keberlanjutan program dan kemandirian. Program ini dilaksanakan dengan cara pengajaran. dengan memberikan materi d pada setiap kegiatan yang dilaksanakan. Kegiatan PkM dilaksanakan di sekolah smk Cerdas mandiri pada pukul 14.00 WIB sampai dengan 16.00 WIB . Adapun kegiatan pelaksanaan yang dilakukan oleh mahasiswa PkM yaitu sebagai berikut:

1. Kegiatan pendahuluan
 - a Doa
 - b. Ice breaking
- c Menyampaikan tujuan pembelajaran dan rencana kegiatan



2. Kegiatan intis
 - a. Penyampaian materi
 - b. Penggunaan media digital melalui canva

- e. Diskusi dan membahas tentang media canva secara bersama-sama



3. Kegiatan Penutup

- a. Kuis
- b. Refleksi
- c. Menyampaikan topik materi untuk pertemuan berikutnya



HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil desain canva berupa media visual, yang mana jika dikaitkan dengan pembelajaran IPA akan memudahkan guru dalam proses penyampaian materi pelajaran. Sebagaimana fungsi media pembelajaran yang merupakan suatu wahana menyalurkan pesan atau informasi pembelajaran yang mampu mengkondisikan peserta didik untuk belajar (Supardi, 2017). Terlebih pada masa pandemi, proses pembelajaran dialihkan secara virtual yang mana mengharuskan guru untuk semakin kreatif dalam menyajikan pembelajaran untuk peserta didik agar tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah dirancang sebelumnya bisa tercapai. Sandall mengemukakan bahwa tujuan dari pembelajaran IPA pada sekolah dasar yaitu membangun rasa ingin tahu, membangun ketertarikan peserta didik mengenai alam serta dirinya, dan menciptakan kesempatan dalam mempraktekkan metode ilmiah bagi peserta didik kemudian mengkomunikasikannya (Indriani, 2015). Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik dari peserta didik atau dengan tujuan dari pembelajaran. Disamping efektivitas dan kemudahan dalam penggunaan aplikasi canva, banyak ditemukan penelitian yang membahas mengenai efektivitas dari penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran. Seperti hasil dari penelitian yang dilaksanakan oleh (Rahmatullah et al., 2020), yakni mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring.

Hasil desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten namun juga tampilan dari media tersebut disukai oleh peserta didik. Kemudian, (S. K. Amini & Pujiharti, 2021) melakukan penelitian menggunakan media video pembelajaran canva dalam mata pelajaran ekonomi, pada penelitian tersebut peserta didik terlihat sangat tertarik serta aktif dalam berkomentar setelah menyaksikan video pembelajaran yang disajikan oleh peneliti. Meskipun berbeda jenjang pendidikan namun, pemanfaatan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran mendapatkan respon baik dari peserta didik. Hasil dari kegiatan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan oleh Hapsari, Gita Permata Puspita (2021), terlihat bahwa

9 dari 10 guru menyatakan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang dibuat dengan menggunakan canva sangat menarik serta guru merasa perlu dan juga setuju untuk memakai media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva dalam menyampaikan materi IPA. Kemudian hasil dari analisis yang sama ditunjukkan oleh peserta didik yaitu, 91,4 % peserta didik menyampaikan bahwa media pembelajaran dalam bentuk video animasi tersebut sangat menarik serta 83,4 % peserta didik menyatakan bahwa membutuhkan penggunaan media pembelajaran berbentuk video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran materi IPA. Hapsari & Zulherman (2021) juga melakukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi menggunakan canva dalam rangka meningkatkan motivasi serta prestasi belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut terlihat bahwa motivasi serta prestasi siswa dapat ditingkatkan dengan mempergunakan media pembelajaran berupa video animasi yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Tanjung dan Faiza (2019) dalam (Hapsari, Gita Permata Puspita., 2021), menyampaikan bahwa proses pembelajaran dapat didukung dengan memanfaatkan media canva, yang mana dapat membantu guru dalam memajukan mutu pendidikan, meningkatkan kreativitas guru serta membantu guru dalam menghemat waktu disaat membuat desain dari media pembelajaran tersebut. Tujuan dari media pembelajaran IPA adalah untuk mempermudah peserta didik dalam mengungkap fenomena yang terjadi di alam serta mempermudah penanaman konsep melalui perlakuan (Wahyu et al., 2020). Media dibuat untuk memperjelas materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, memberikan penekanan pada bagian penting materi pelajaran, dengan memberikan variasi pada kegiatan pembelajaran peserta didik akan menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar di kelas. Dengan menerapkan media pembelajaran ketika pembelajaran IPA dilaksanakan, peserta didik dapat terbantu pada saat memproses rangsangan pikiran, perasaan, perhatian, kemauan serta terjadinya peningkatan pada motivasi peserta didik. Peningkatan tersebut terutu akan berimplikasi pada kenaikan perolehan hasil belajar ketika dilaksanakan kegiatan evaluasi oleh guru. Jadi, memiliki pengetahuan dan wawasan mengenai perkembangan digital merupakan suatu hal yang krusial yang harus dimiliki oleh guru agar proses pembelajaran tidak monoton. Guru harus dapat memanfaatkan ketersediaan berbagai macam sarana dalam hal ini berupa aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dalam hal ini pada mata pelajaran IPA, harus mampu menampilkan kepada siswa objek yang dipelajari secara langsung. Dalam proses pembelajaran peserta didik bersentuhan langsung dengan objek yang dipelajari. Pengalaman belajar yang efektif didapatkan dari rangsangan belajar yang baik yakni dengan adanya pertimbangan mengenai kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran yang diterapkan ketika proses belajar mengajar berlangsung (Risky, 2019). Sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran, merupakan kewajiban bagi seorang guru untuk aktif dalam mengembangkan dirinya sekreatif mungkin sehingga dapat disajikan pembelajaran yang bermakna, yang dapat menarik perhatian peserta didik, merangsang pemikirannya serta merangsang peserta didik agar termotivasi dalam proses pembelajaran baik secara daring atau pun luring.

SIMPULAN

Berdasarkan materi yang telah kami paparkan tentang digitalisasi ternyata masih banyak smk yg cerdas mandiri yang kurang pemahaman tentang digitalisasi dan pengeditan melalui media canva .dan bahkan hampir seluruhnya belum mengetahui hal tersebut hal tersebutlah yang menjadi pendorong kami antusias dan bersemangat untuk menjelaskan materi dan menyebarluaskan tentang digitalisasi melalui media canva.

SARAN

Penulis berharap dengan adanya pembelajaran tentang digitalisasi dengan menggunakan media canva .hal ini justu menambah semangat para peserta didik terlebih untuk anak anak bangsa dan harapan kami juga kiranya sedikit banyaknya pembelajaran tentang media digitalisasi makin berkembang terlebih lagi untuk teknologi yang semakin berkembang dan guru diharapkan agar senantiasa berupa secara terus menerus mengembangkan kemampuan dan pemahamannya terkait perkembangan aplikasi canva dan penerapannya dalam pembelajaran. Dan saran yang penulis berikan mudah-mudahan dapat bermanfaat bagi lembaga maupun Pengabdian kepada masyarakat selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua yang telah mendukung penyusunan jurnal ini. Terima kasih khusus kami persembahkan kepada pembimbing kami latas arahan, bimbingan, dan dukungan yang tidak terhingga selama proseskegiatan ini. Pengalaman dan pengetahuannya telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan bagi kami.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal rised madrasah ibtidaiyah . (februariy -agustust) elementary education pedidikan sekolah dasar
<http://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia>

Menurut GBHN 1973 <https://www.gramedia.com/literasi/pengertian-pendidikan/>
<https://literasiguru.com/media-pembelajaran-berbasis>

canva/<http://smamuh1solo.sch.id/digitalisasi-pembelajaran-dengan-aplikasi-canva/>

UNM Online Journal Systems <https://ojs.unm.ac.id> › articlePDF Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan .

(Risky, 2019). pembelajaran yang diterapkan ketika proses belajar mengajar berlangsung Farida Rahmawati, Ragil Idam Widianto Atmojo DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva pada Pembelajaran IPA