

TUTORIAL PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INFOGRAFIS BERBANTU APLIKASI PIKTOCHART DI MADRASAH IBTIDAIYAH (MI)

Nisrina Ajrina Nur Hidayah^{1✉}, Khatmirul Aziz²

^{1,2)} Universitas Islam Mulia Yogyakarta

E-mail: [✉]ajrinanisrina46@gmail.com, ²khatmirul.aziz@uim-yogya.ac.id

Abstrak

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran di MI yang belum melibatkan teknologi AI dalam pembelajaran. Tujuan pengabdian ini untuk mengkaji kegiatan pengabdian masyarakat dalam rangka pemberian edukasi dan penjelasan kepada para guru MI Nurul Haromain, yang berlokasi di Kulon Progo, DIY. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode Participatory Action Research (PAR) diintegrasikan dalam pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk mendeskripsikan tutorial pembuatan media pembelajaran Infografis berbantu aplikasi Piktochart. Hasil dari penelitian ini yakni mendeskripsikan bagaimana tutorial pembuatan media pembelajaran Infografis berbantu aplikasi Piktochart. Penyampaian materi pembelajaran yang belum menggunakan data dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah. Padahal adanya media pembelajaran Infografis membantu guru dalam meningkatkan minat belajar siswa secara terukur. Penyajian Kumpulan data yang dikemas dalam bentuk media Infografis akan lebih memudahkan siswa dalam belajar dan menyamakan satu persepsi dari materi yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian, keterlibatan AI dalam pembelajaran salah satu nya menggunakan aplikasi Piktochart lebih khusus untuk pembuatan media Infografis bagi siswa MI.

Kata Kunci: Tutorial, Media Pembelajaran, Infografis, Piktochart.

Abstract

This activity is motivated by the use of learning media in MI that has not involved AI technology in learning. The purpose of this service is to study community service activities in order to provide education and explanations to teachers of MI Nurul Haromain, located in Kulon Progo, DIY. The method used in this service activity is the Participatory Action Research (PAR) method integrated into a qualitative descriptive approach with the aim of describing a tutorial on making Infographic learning media assisted by the Piktochart application. The results of this study describe how the tutorial on making Infographic learning media assisted by the Piktochart application. The delivery of learning materials that do not use data in teaching and learning activities at school. In fact, the existence of Infographic learning media helps teachers in increasing student interest in learning in a measurable manner. Presentation of data sets packaged in the form of Infographic media will make it easier for students to learn and align one perception of the material delivered by the teacher. Thus, the involvement of AI in learning, one of which uses the Piktochart application, is more specifically for making Infographic media for MI students.

Keywords: Tutorial, Learning Media, Infographics, Piktochart

PENDAHULUAN

Kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media pendidikan. Penggunaan media yang tepat selama proses belajar mengajar dapat membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan mendorong mereka untuk mempelajari metode dan ide baru. Setiap kegiatan belajar mengajar perlu mempertimbangkan media (Yuliany et al., 2022). Banyak pihak yang terlibat dalam sebuah kegiatan belajar mengajar, termasuk siswa dan guru tentunya. Pencapaian tujuan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sumber daya pendidikan yang digunakan selain pendidik dan peserta didik yang berpartisipasi dalam kegiatan tersebut (Korain et al., 2019). Ketidakmungkinan untuk mengabaikan kebutuhan penggunaan media di dalam kelas dan untuk pengajaran. Sebab, mengingat proses pembelajaran yang dilalui siswa difokuskan pada berbagai kegiatan yang meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka untuk mempersiapkan mereka menghadapi masa kini dan masa depan (Nurhidin, 2022).

Data yang telah diproses dan disimpan dalam bentuk tertulis, audio, atau visual disebut sebagai informasi. Baik dalam bentuk kata-kata, suara, atau gambar, yang dapat berupa benda hidup maupun benda mati. Namun, penelitian dan pengetahuan itu sendiri dapat menjadi jenis informasi yang ditangani atau dikomunikasikan oleh teknologi informasi (Asrori & Rusman, 2020). Visualisasi data adalah konsep umum yang mencakup visualisasi informasi dan visualisasi ilmiah. Visualisasi ilmiah mengacu pada visualisasi data ilmiah yang memiliki korelasi kuat dengan objek dunia nyata yang bersifat spasial, sedangkan visualisasi informasi menampilkan sejumlah besar data dan grafik statistik (Revanaliza Wike et al., 2023). Jenis visualisasi ini mengubah data menjadi representasi visual seperti grafik, bagan, dan gambar. Visualisasi data adalah praktik merepresentasikan data secara visual atau memasukkan data ke dalam format visual (Nita et al., 2022).

Tantangan pertama berasal dari pergeseran cara pandang masyarakat terhadap pendidikan, dan tantangan kedua adalah dampak luar biasa dari kemajuan teknologi. Teknologi berkembang dengan sangat cepat di era globalisasi ini, dan memungkinkan untuk digunakan secara maksimal di bidang pendidikan (Yusuf et al., 2023). Semua kelompok usia, termasuk balita, remaja, dewasa, dan bahkan orang tua, tidak memiliki masalah dalam mendiskusikan dan mendengar tentang teknologi (Kusumawati & Sadik, 2016). Tingkat teknologi yang dibahas di berbagai dunia saat ini sangat tinggi karena banyaknya perubahan yang dibawa oleh keberadaannya, termasuk perubahan dalam komunikasi dan metode kerja, gaya hidup, gaya, dan metode belajar, serta perubahan dalam setiap aspek kehidupan manusia (Mukaromah, 2020). Salah satu ciri khas dari teknologi adalah kecepatannya, yang memungkinkan semua tugas dan aktivitas dapat diselesaikan dengan cepat. Karena segala sesuatu harus dilakukan dengan cepat dan tepat waktu di zaman sekarang. Informasi juga menjadi lebih mudah diakses. Salah satu pemanfaatan teknologi yakni menggunakan teknologi berbantu aplikasi AI dalam kegiatan belajar (Muchtar & Bahar, 2022).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan pengaruh potensial dari kecerdasan buatan (AI), yang semakin banyak digunakan dalam industri pendidikan. Integrasi teknologi digital dalam pendidikan telah disoroti sebagai instrumen transformatif yang membutuhkan pembuatan kebijakan, investasi infrastruktur, pengembangan profesionalisme guru, dan perencanaan strategis (Hakim, 2022). AI telah terbukti menjadi alat yang berguna untuk meningkatkan proses pendidikan dengan memprediksi gaya belajar secara akurat pada siswa sekolah dasar yang mengikuti kursus daring. Selain itu, dengan memanfaatkan teknologi, otonomi, dan pendekatan inklusif, AI telah secara signifikan meningkatkan pendidikan ADHD, menyoroti pentingnya kesetaraan digital dan bantuan legislative. Kata "informasi" dan "grafik" digabungkan untuk menghasilkan frasa "infografis", yang menggambarkan tampilan grafis dari suatu informasi (Judijanto et al., 2022). Infografis dapat membantu pembaca untuk memahami fakta dengan lebih cepat dan menyederhanakan informasi. Informasi disimpan dalam otak manusia dalam bentuk kata-kata, warna, dan gambar. Infografis statis dan media visual lainnya dapat memudahkan orang untuk menerima dan menyerap informasi karena ide di balik infografis statis sejalan dengan bagaimana orang, khususnya, menerima informasi (Hamidi, 2018). Informasi yang disajikan dalam infografis statis lebih mudah diingat oleh masyarakat karena infografis statis sejalan dengan sifat manusia dalam menerima informasi (Wahyuniar et al., 2024). Manusia sangat mahir dalam menyerap informasi melalui indera yang paling sensitif, seperti penglihatan. indera penglihatan membantu orang mengingat informasi yang ditampilkan secara visual (Ni'amah et al., 2023).

Dengan demikian tujuan dari adanya penelitian ini dalam kegiatan pengabdian masyarakat dimaksudkan untuk mengetahui langkah-langkah yang dibutuhkan dalam pembuatan media pembelajaran infografis berbantu aplikasi piktochart untuk para pendidik yang berada di jenjang madrasah.

METODE

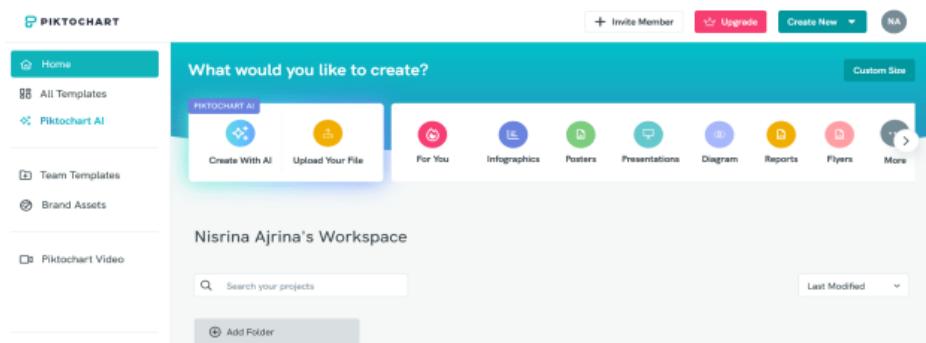
Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah metode Participatory Action Research (PAR). Metode ini dipilih karena melibatkan partisipasi aktif dari para guru dalam setiap tahapan kegiatan pengabdian, mulai dari perencanaan hingga evaluasi (Afandi, 2020). Sasaran utama dalam kegiatan ini adalah Guru Madrasah Ibtidaiyah yang bergerak di sektor pendidikan anak namun masih memiliki keterbatasan media digital di Kulon Progo Prov. D.I. Yogyakarta pada bulan September – Oktober 2024. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di MI Nurul Haromain menggunakan pendekatan kualitatif. Studi literatur yang digunakan peneliti untuk mendeskripsikan pembelajaran pembuatan media pembelajaran berbantu aplikasi Piktochart. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini yakni tutorial kepada para pendidik di MI Nurul Haromain. Adapun untuk studi

literatur digunakan oleh peneliti sebagai tambahan untuk memperkuat asumsi peneliti dalam menyampaikan tutorial, hal ini mencakup ebutuhan materi, jurnal, artikel, dan sebagainya untuk mengumpulkan data dan informasi sebagai pelengkap dalam penelitian..

HASIL DAN PEMBAHASAN

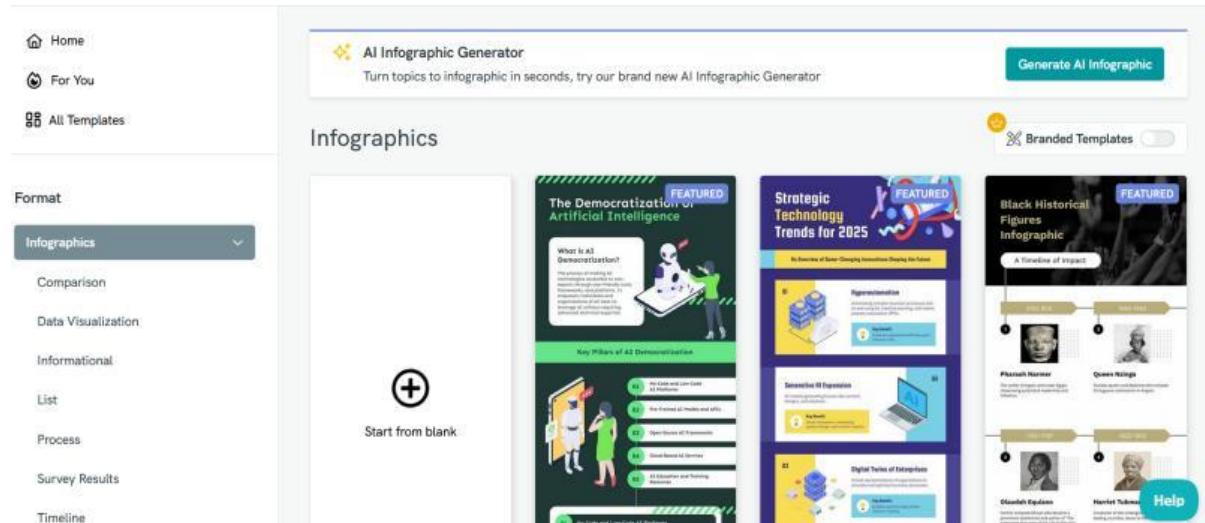
Hasil dari penelitian ini yakni berupa langkah-langkah tutorial pembuatan media pembelajaran infografis berbantu aplikasi Piktochart. Pembuatan media ini ditujukan agar siswa memiliki penyamaan persepsi dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, perlu adanya inovasi pemeblajaran berbasis data dalam bentuk infografis dengan penyampaian tampilan yang lebih menarik dan mampu diterima secara optimal (PILENDIA, 2020). Inovasi yang dilakukan yakni dengan melibatkan teknologi berbasis AI dalam penggunaan media pembelajaran. Aplikasi dapat digunakan melalui PC dan hasil dari pembuatan aplikasi ini dengan mudah bisa di akses melalui PC dan HP (Ali Sadikin et al., 2021). Berikut merupakan Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran infografis berbantu aplikasi Piktochart:

1. Ketik laman website <https://piktochart.com/> lalu, dilanjutkan dengan login menggunakan google account masing-masing pengguna



Gambar 1. Aplikasi Website Piktochart

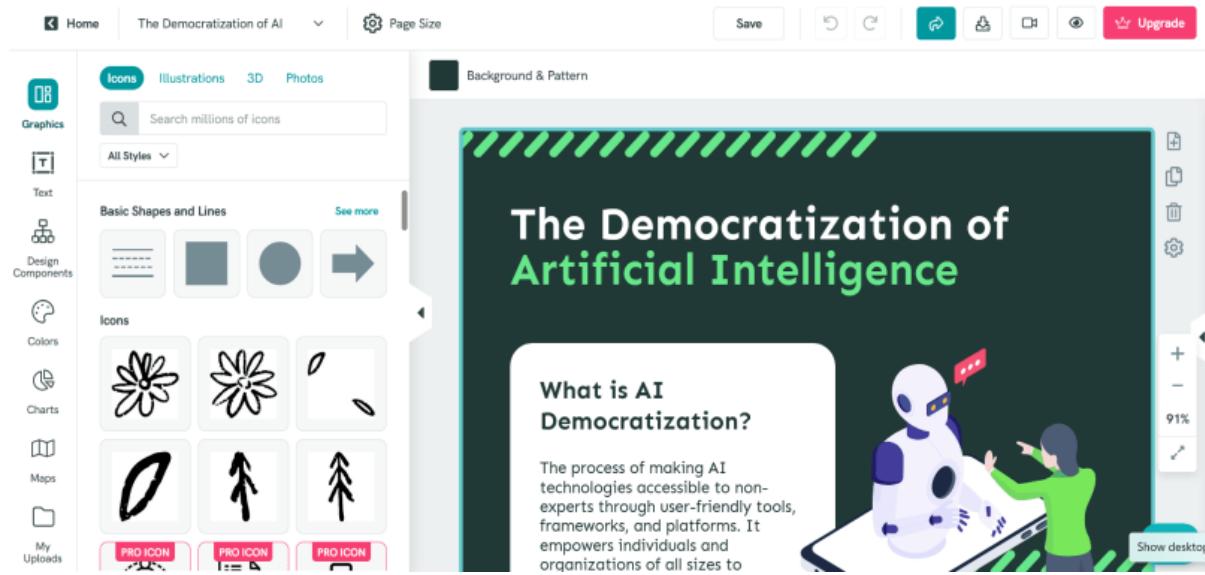
2. Setelah login menggunakan akun google, lalu klik ikon infografis maka akan muncul Kumpulan template infografis yang berbayar dan gratis



Gambar 2. Kumpulan Template Infografis dalam Piktochart

3. Pilih salah satu template yang gratis untuk dilakukan pengeditan template, lalu klik edit template nanti akan muncul tampilan seperti gambar 3. Bisa juga menambahkan ilustrasi karakter dalam bentuk 3D atau biasa. Pada bagian samping kiri terdapat banyak pilihan untuk menambah kreativitas guru dalam melakukan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran (Tafani & Kamaludin, 2023). Apabila guru ingin menambahkan foto yang berkaitan dengan materi juga bisa

ditambahkan dalam media (Sarmauli et al., 2022). Ciri khas dari infografis yakni adanya grafik/chart sebagai tolak ukur data yang bisa memperkuat kuantitas data tersebut.



Gambar 3. Tampilan Edit Template

4. Berikut ini merupakan hasil finishing template yang sudah disesuaikan dengan materi ajar untuk siswa dalam bentuk media pembelajaran infografis



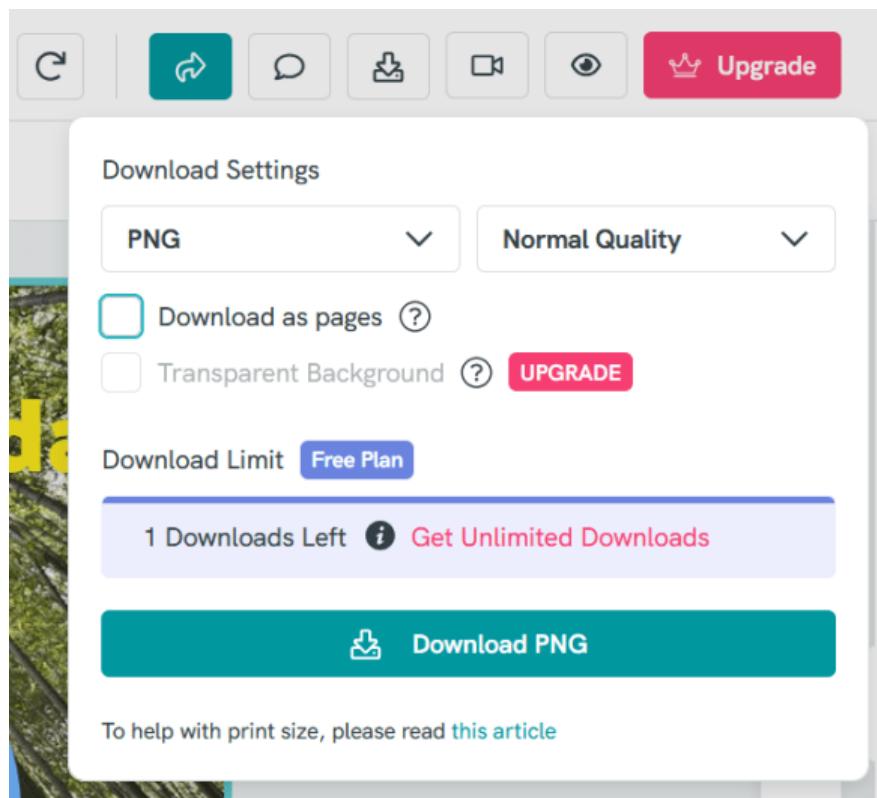
Gambar 4. Hasil Edit Template

5. Adapun cara untuk menyimpan file hasil pembuatan media bisa dengan mengklik tombol download pada gambar tengah urutan ke tiga dari kiri



Gambar 5. Tampilan untuk Menyimpan File

6. Maka akan muncul untuk pilihan format penyimpanan nya adalah dalam bentuk PNG/PDF



Gambar 6. Format Penyimpanan File

- Apabila sudah memilih format yang akan digunakan untuk menyimpan file, lalu klik download dan otomatis tersimpan pada PC

Demikian, Langkah-langkah dalam pembuatan media pemeblajaran infografis berbantu aplikasi Piktochart yang sangat memudahkan guru dalam pembuatannya. Sekaligus juga meningkatkan daya pikir dan kreativitas guru dalam berimajinasi ketika melakukan inovasi tersebut agar tampilannya menarik perhatian siswa. Begitupun juga dengan siswa, mendapatkan media pembelajaran yang memuat informasi yang terukur dan factual. Sebab, berbasis data akurat dan up to date.

SIMPULAN

Program kegiatan pembuatan media pembelajaran Infografis berbantu aplikasi Piktochart merupakan kegiatan yang mudah dilakukan, untuk Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran juga tidak terlalu rumit serta dapat diikuti, media tersebut hampir sama dengan powerpoint namun dikemas dalam bentuk yang ringkas juga menarik. Sehingga siswa menerima informasi lebih banyak berupa data-data faktual. Apabila ingin memperindah tampilan media bisa menggunakan animasi/ilustrasi 3D ataupun gambar dan grafik dengan ragam bentuk bervariasi. Dengan demikian, aplikasi Piktochart dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2020). Participatory Action Research (PAR) Metodologi Alternatif Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Transformatif. Workshop Pengabdian Berbasis Riset Di LP2M UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 53(9), 1689–1699.
- Ali Sadikin, Asni Johari, Jodion Siburian, Ervan Johan Wicaksana, & Desfaur Natalia. (2021). Pelatihan Mendeley untuk Menunjang Karya Ilmiah Guru-Guru SMAN Titian Teras H. Abdurrahman Sayoeti. Jurnal SOLMA, 10(1), 1–7. <https://doi.org/10.22236/solma.v10i1.5441>
- Asrori, & Rusman. (2020). Classroom action reserach pengembangan kompetensi guru. In Pena Persada.
- Hakim, L. (2022). Peranan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Pendidikan.

- Kemenristek Dirjen Guru Dan Tenaga Kependidikan, 1.
- Hamidi, R. R. (2018). Peran Guru PAI dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI Di SDIT Baitul Jannah Kecamatan Kemiling Raya Bandar Lampung.
- Judjianto, L., Asfahani, A., & Krisnawati, N. (2022). The Future of Leadership: Integrating AI Technology in Management Practices. *Journal of Artificial Intelligence and Development*, 1(2), 99–106.
- Korain, F. X., Kaunang, M., & Egetan, M. (2019). Implementasi Kebijakan Dana Otonomi Khusus bidang Pendidikan di Kota Sorong Provinsi Papua Barat. *Jurnal Administrasi Publik Universitas Sam Ratulangi*, V(086), 94–109.
- Kusumawati, F., & Sadik, J. (2016). Pemberdayaan Usaha Mikro Kecil Menengah pengolah sabut kelapa melalui inkubator bisnis dan Teknologi Tepat Guna. *Jurnal Berkala Ilmu Ekonomi*, 10(2), 186–210.
- Muchtar, F., & Bahar, H. (2022). Edukasi Pembuatan Nugget Ikan Sebagai Upaya Pemanfaatan Potensi Perikanan di Desa Mekar Kecamatan Soropia Kabupaten Konawe. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(4), 526–533. <https://doi.org/10.55123/abdiikan.v1i4.1118>
- Mukaromah, E. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Gairah Belajar Siswa. *Indonesian Journal of Education Management & Administration Review*, 4(1), 175–182.
- Ni'amah, M., Asfahani, A., Musa, M., & Husnita, L. (2023). Pendampingan Kajian Agama dan Wawasan Keagamaan dalam Meningkatkan Spiritual Siswa SMK. *Assoeltan: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 1(1), 11–19.
- Nita, S., Andria, A., & Lukas, F. M. (2022). Pelatihan e-Learning Berbasis Multiplatform sebagai Wujud Digitalisasi Program MBKM di SMKN 2 Madiun. *Amalee: Indonesian Journal of Community Research and Engagement*, 3(2), 491–500. <https://doi.org/10.37680/amalee.v3i2.1725>
- Nurhidin, E. (2022). Peran Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Kualitas Literasi Membaca Qur'an Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edudeena : Journal of Islamic Religious Education*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.30762/ed.v6i1.136>
- PILENDIA, D. (2020). Pemanfaatan Adobe Flash Sebagai Dasar Pengembangan Bahan Ajar Fisika : Studi Literatur. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 2(2), 1–10. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v2i2.255>
- Revanaliza Wike, Rahmat Tasnim, Rusdi, & Fitri Haida. (2023). Pengaruh Motivasi Belajar dan Lingkungan Teman Sebaya Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9 (2)(2), 658–667.
- Sarmauli, Timan Herdi Ginting, M., Colina, Y., & Haloho, O. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Pop Up Book dalam Kurikulum Merdeka Belajar bagi Guru-Guru Paud. *Communautaire: Journal of Community Service*, 01(01).
- Tafani, T., & Kamaludin, A. (2023). Development of PowToon Animation Video on Joyful Learning Loaded Reaction Rate Material to Increase High School Students' Learning Motivation. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 9(1), 258–271. <https://doi.org/10.33394/jk.v9i1.7057>
- Wahyuniar, W., Asfahani, A., Suyuti, S., & Sitopu, J. W. (2024). COMMUNITY ENGAGEMENT IN EDUCATION: FOSTERING SUSTAINABLE IMPACT THROUGH OUTREACH INITIATIVES. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 4116–4124.
- Yuliany, N., Ulfiani Rahman, & Amriani. (2022). Pengaruh Motivasi Berprestasi Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 4(1), 31–40. <https://doi.org/10.24252/asma.v4i1.28444>
- Yusuf, M., Julianingsih, D., & Ramadhani, T. (2023). Transformasi Pendidikan Digital 5.0 melalui Integrasi Inovasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi. *Jurnal MENTARI: Manajemen, Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(1), 11–19.